



XXXV. JUEGOS DEPORTIVOS DE NAVARRA

REGLAMENTO 2022

HERRI KIROLAK - Prueba Combinada y Sokatira 8x8

1.- PRUEBA COMBINADA

1.1.- CATEGORÍAS.

En los Juegos Deportivos de Navarra se establecen tres Categorías: Alevines, Infantiles y Cadetes.

- Los participantes en la competición alevín serán los nacidos en los años 2010-2011 (es decir, haber nacido en los años que establece la Normativa General publicada en cada edición de los Juegos). Como excepción se permitirá a cada equipo incluir un máximo de 3 participantes nacidos en el año 2012 (es decir, nacidos el año siguiente a los que establezca la Normativa General de los Juegos).
- Los participantes en la competición infantil serán los nacidos en los años 2008-2009 (es decir, haber nacido en los años que establece la Normativa General publicada en cada edición de los Juegos). Como excepción se permitirá a cada equipo incluir un máximo de 3 participantes nacidos en el año 2.010 (es decir, nacidos el año siguiente a los que establezca la Normativa General de los Juegos).
- Los participantes en la competición de cadetes serán los nacidos en los años 2006-2007 (es decir, haber nacido en los años que establece la Normativa General publicada en cada edición de los Juegos). Como excepción se permitirá a cada equipo incluir participantes de la Categoría Infantil siempre y cuando el número de estos sea menor que la mitad del número total de participantes del equipo.

En ningún caso se permitirá (en ninguna Categoría) incluir participantes mayores de la edad establecida en las Normas Generales.

Los equipos podrán ser mixtos, femeninos o masculinos, compitiendo todos ellos en un único campeonato de la categoría correspondiente.

En esta edición, a modo de excepción, y solo en los casos que sea imprescindible para completar algún equipo debido a confinamientos, un deportista podrá participar en dos categorías diferentes en una misma jornada (en la categoría que le corresponde y en la superior. Nunca en una categoría inferior).

De todas formas, primero tendrá que intentar completar el equipo con deportistas de otros equipos.

1.2.- SISTEMA DEL CAMPEONATO.

- En la Prueba Combinada de alevines e infantiles se disputarán 4 jornadas eliminatorias y la Final. En las Finales participarán cuatro equipos, concretamente los que mejor tiempo tengan a la suma de los tiempos realizados en las cuatro jornadas eliminatorias.
- En la Prueba Combinada de cadetes se disputarán 4 jornadas mediante el sistema de liga (a puntos).
- Los alevines participarán divididos en 6 grupos. Los infantiles y cadetes participarán divididos en dos grupos. Queda en manos de la Federación concretar quienes compiten en cada grupo.
- Si algún equipo no se presenta a alguna jornada, se le adjudicará el tiempo del último clasificado de la jornada + dos minutos (tras analizar el motivo).
- Si un equipo no se presentara en alguna de las jornadas debido a confinamientos por COVID: Se le adjudicará el peor tiempo o punto que haya conseguido durante el campeonato.



1.3.- TRABAJOS A REALIZAR Y NUMERO DE PARTICIPANTES.

Los trabajos a realizar a relevos y el número de participantes en la prueba combinada (3 series):

PRUEBA	Nº	ALEVINES	INFANTILES	CADETES
Mazorcas	1	8 mazorcas colocadas a 1 m. (la 1ª mazorca a 2 m. de la cesta)	10 mazorcas colocadas a 1 m. (la 1ª mazorca a 2 m. de la cesta)	12 mazorcas colocadas a 1 m. (la 1ª mazorca a 2 m. de la cesta)
Txingas	1	80 m. con 3 kg. en cada mano (2 vueltas)	80 m. con 5 kg. en cada mano (2 vueltas)	60 m. con 10kg en cada mano (2 vueltas)
Sacos	3	80 m. con saco de 6 kg. (una vuelta cada uno)	80 m. con saco de 10 kg. (una vuelta cada uno)	80 m. con saco de 13 kg. (una vuelta cada uno)
Korrikolari	1	160 metro (2 vueltas)	160 metros (2 vueltas)	240 metros (3 vueltas)
Tronza	2	-----	2 cortes de 70 cm.	3 cortes de 70 cm.

1.4.- NORMAS DE JUEGO.

- Mazorcas.** Cada recogedor de mazorcas deberá recoger de una en una el número de ellas que le corresponda y las meterá en un cesto. En la segunda serie las mazorcas deberán ser colocadas en las marcas correspondientes para, en la tercera serie, volverlas a recoger.

Si una mazorca se queda fuera siempre se le avisará al deportista. Si el deportista no vuelve a por la mazorca e introduce una nueva, el juez le penalizará colocando la mazorca no introducida a 1 metro más alejada, de donde estaba anteriormente. Las mazorcas podrán ser "naturales" o de madera. Si son de madera deberán de tener un mínimo de 14 cm. y un máximo de 20 cm. de largo y un mínimo de 2,5 y un máximo de 3 cm. de diámetro (en caso de ser redondas) o de lado (en caso de ser cuadradas). La primera mazorca se colocará a 2 metros de la cesta.

El monitor no podrá ponerse detrás de la cesta. Se colocará siempre enfrente de las txingas.
- Txingas.** *Alevines e infantiles:* Con dos pesos (uno en cada mano) deberá recorrer la distancia establecida: 80 m. (Dos vueltas en una distancia de 20 metros).

Cadetes: los cadetes deberán recorrer 60 m. (dos vueltas en una distancia de 15 metros)

Deportistas con deficiencia, minusvalía: Utilizarán el material adecuado para ellos.

Si el participante no toca la raya marcada, siempre se le hará volver. Sería conveniente que el juez estuviese en dicha raya o línea.
- Sacos.** Con un saco al hombro el zakulari deberá recorrer la distancia de 80 metros. En el relevo el saco solo podrá ser tocado por los dos implicados (el que entrega el saco y el que lo recibe). Siempre se deberá correr cogiendo el saco con las dos manos.

En el caso de que a un deportista se le cayese el saco al suelo, tendría que colocar de nuevo en la espalda y coger con las dos manos. Podrá seguir corriendo mientras coloca bien el saco.

El relevo de los sacos hay que hacerlo correctamente, pasando de espalda a espalda. El deportista que recibe el saco tiene que estar con los dos pies dentro del recuadro.

Cuando los relevos no se hacen correctamente, el juez parará a los zakularis y les hará repetir el cambio.
- Korrikalari.** Un corredor por equipo deberá recorrer la distancia establecida.
- Tronza.** Dos cortadores con tronza deberán realizar los cortes que correspondan a su categoría a un tronco de 70 cm. de circunferencia. Si al cortar se saliera la tronza sin haber terminado el corte, este no sería válido. Las tronzas las pondrá la Federación (Marca "Pio"). **Los tronzalaris tendrán que dar el corte entero.**



- Para pasar de una prueba a otra el juez hará una señal al siguiente participante bajando el brazo una vez que el anterior haya acabado su tarea.
- Los jueces una vez que lleguen a la plaza, numerarán la madera y a continuación los organizadores las colocarán encima de los burros.
- Las tronzas al estar numeradas, se colocarán junto con la madera que lleva el mismo número.
- En la primera serie, los grupos cortarán en la calle que le ha asignado la Federación, es decir, al que le haya tocado la primera calle, cortará en el primer tronco y con la primera tronza. En la segunda serie, pasará al segundo tronco y en la tercera, a la tercera. En ningún momento se moverán las tronzas, serán los deportistas los que se moverán. De la siguiente manera: 1-2-3-4 / 2-3-4-1 / 3-4-1-2 / 4-1-2-3
- Cada deportista estará en el sitio que le corresponda, si algún deportista estuviera fuera de su lugar obstaculizando a otro deportista será sancionado con una penalización de 5 segundos (*exceptuando a los deportistas con necesidades especiales*).
- Los chavales no podrán intercambiar las tareas en la combinada. Por ejemplo, un deportista no podrá participar como zakulari en la primera tanda y en otra cambiar el trabajo con el korrikolari.
- Si un deportista se lesiona y no puede continuar con la prueba, le podrá sustituir cualquier deportista de su equipo, siempre y cuando participe ese día.

1.5.- MATERIAL.

Los caballetes los pondrá el equipo organizador de cada jornada. El resto del material lo pondrá la Federación. En el caso de que la Federación tenga problemas en conseguir algún material, avisará a los equipos para que lo lleven.

1.6.- JUECES.

La Federación convocará a 4 jueces oficiales para cada jornada.

1.7.- SANCIONES.

Sanciones leves. Aquí se contemplan las derivadas del Reglamento:

- Si se empuja a alguien
- Si un participante sale antes de tiempo
- Si se echa un pivote
- En la prueba de sacos, si el participante que tenga que coger el saco y salir no está dentro del recuadro (los dos pies dentro del recuadro)
- En la prueba de sacos, si no se coge el saco con las dos manos

En estos casos se penalizará con 5 segundos. Se sumarán los 5 segundos al tiempo final del equipo.

Sanciones graves. Toda conducta antideportiva para con equipos rivales, jueces o público. Podrán ser castigadas con la eliminación del deportista o de todo el equipo.



2.- SOKATIRA 8x8

Los puntos aquí no mencionados serán igual que en la Prueba Combinada.

2.1.- SISTEMA DE JUEGO, PESOS MÁXIMOS Y N° DE PARTICIPANTES.

- En la categoría alevín no se hará la prueba de Sokatira.
- En la categoría infantil se disputarán 5 jornadas mediante el sistema de liga.
- En la categoría cadete se disputarán 4 jornadas mediante el sistema de liga. En cada jornada los equipos participarán divididos en dos grupos y una vez finalizada la competición de los dos grupos, para lograr la clasificación del día se hará lo siguiente:

Grupo "A"		Grupo "B"	
1º del grupo A	CONTRA	1º del grupo B	= Primero y segundo de la jornada
2º del grupo A	CONTRA	2º del grupo B	= Tercero y cuarto de la jornada
3º del grupo A	CONTRA	3º del grupo B	= Quinto y sexto de la jornada

- Los participantes serán entre 7-10 por equipo (tanto en infantil como en cadete, siempre y cuando entren dentro de los pesos establecidos), pudiendo participar los deportistas de la Prueba Combinada.
- El peso máximo en infantiles será de 480 kg. y en cadetes de 540 kg.
- La distancia a recorrer para ganar la tirada será de 3 metros.
- En ningún caso se podrán utilizar zapatillas manipuladas (recauchutadas, lijadas...).
- Los protectores de los zagueros tendrán que tener un grosor máximo de 5 cm.
- En caso de sustitución, el tirador sustituto debe ser de igual o menor peso que el tirador reemplazado. El peso total del equipo no puede incrementarse con el peso del sustituto, incluso si el equipo pesaba originalmente menos que el peso máximo de la categoría en cuestión.

2.2. PUNTUACIÓN.

2.2.1. - Puntuación de las tiradas.

Un equipo ganando un encuentro por dos (2) tiradas a cero anotará tres (3) puntos, el equipo perdedor anotará cero (0) puntos. Los equipos que ganen una tirada cada uno, cada equipo anotará (1) punto.

2.2.2.- Puntuación de las jornadas.

Cada jornada tendrá su puntuación correspondiente, la suma de todas las puntuaciones obtenidas en cada jornada decidirá el campeón, o en su caso, los equipos que disputaran la Final de cada categoría y modalidad.

Las puntuaciones por jornada se llevarán del siguiente modo (tomando como ejemplo un grupo de 4 equipos):

- 1º clasificado 4 puntos
- 2º clasificado 3 puntos
- 3º clasificado 2 puntos
- 4º clasificado 1 punto

Si fuesen 3 los equipos participantes el primero obtendría 3 puntos, el segundo 2 puntos y el tercero 1 .

En el caso de que en la final o en la última jornada se dieran empates, se harían tiradas entre los equipos empatados (a ganar dos tiradas).



3.- ORGANIZACIÓN DE LA PRUEBA (PRUEBA COMBINADA + SOKATIRA 8X8)

3.1.- EL EQUIPO ORGANIZADOR.

El equipo organizador de la jornada deberá:

- ⇒ Encargarse de la colocación y preparación de la madera (pino o chopo).
- ⇒ Marcar el recorrido (los pivotes, rayas para mazorcas, txingas, etc.).
- ⇒ Cerrar con cinta la zona de juego
- ⇒ Poner los caballetes que hagan falta
- ⇒ Encargarse de descargar y cargar la camioneta que llega con todo el material.
- ⇒ Encargarse de la colocación de la goma y la cuerda así como el peso para las pesadas.
- ⇒ Encargarse del montaje y desmontaje del campo.
- ⇒ El transporte de la goma y soka lo realizará la Federación (siempre y cuando el equipo organizador no los pueda conseguir en su entorno). En el caso de que hagan falta dos gomas, el equipo organizador tendrá que poner la segunda.

Para cubrir los gastos que tiene la organización de una jornada, el equipo organizador recibirá la subvención del Gobierno de Navarra. En los Juegos de este año la subvención consiste en 470 euros por jornada. De esa subvención el equipo organizador tendrá que pagar los jueces de la Federación (240 euros), megafonía (10 euros) y presentador (70 euros). Aparte tendrá que hacerse cargo de los gastos de madera y montaje.

3.2.- DESARROLLO DE LA JORNADA.

- La Federación avisara a los equipos de la salida de los autobuses, la hora y lugar de competición.
- Los deportistas irán con el chándal puesto.
- Los deportistas del mismo equipo llevaran, como mínimo, todas las camisetas iguales.
- El equipo organizador tendrá dispuesto todo el campo a expensas de que lleguen los responsables de la Federación con el material.
- El equipo organizador llevara todo el material (transportado por la Federación) a la cancha.
- El responsable de cada equipo llevara las actas rellenas al juez de Federación y **mantendrá a los deportistas juntos sin desperdigarse.**
- Se numerarán las maderas.
- Se comenzara con la Prueba Combinada y se acabara con la Sokatira.
- Se solicita que los cambios de lugar y equipos se hagan lo más rápidamente posible.
- Terminada la jornada cada responsable firmara el acta (si desea hacer alguna alegación sobre el desarrollo de la jornada la hará constar en el acta).
- Una vez concluida la jornada se regresara en autobús. **El equipo organizador se encargara de recoger todo el material y meterlo en la camioneta.**

3.3.- JUECES.

- Verificaran las actas que traigan los responsables de los equipos.
- Numerarán la madera.
- Comprobaran que las medidas del circuito corresponden a las del Reglamento (si no están bien, por mutuo acuerdo entre los equipos se podrá desarrollar la prueba).
- Pesarán a los equipos
- Rellenarán actas y los harán llegar a la Federación



4.- PARTICIPANTES (PRUEBA COMBINADA Y SOKATIRA 8x8)

JUEGOS DEPORTIVOS DE NAVARRA 2.022 (HERRI KIROLAK)
CATEGORÍAS, MODALIDADES, EQUIPOS Y CALENDARIO

Categoría ALEVIN (2010-2011)	Categoría INFANTIL (2008-2009)		Categoría CADETE (2006-2007)	
	COMBINADA	COMBINADA	SOKATIRA	COMBINADA
Andra Mari 1	Andra Mari 1	Andra Mari 1	Andra Mari	Andra Mari
Andra Mari 2	Andra Mari 2	Andra Mari 2		
Andra Mari 3				
Andra Mari 4				
Andra Mari 5				
Antsoain A	Antsoain	Antsoain	Antsoain	Antsoain
Antsoain B			Antsoain-Txantrea	
Antsoain C				
Antsoain D				
Antsoain E				
Antsoain F				
Araxes	Araxes	Araxes		
Basaburua				
Berriozar A	Berriozar	Berriozar	Berriozar	Berriozar
Berriozar B				
Igantzi A	Igantzi		Igantzi	
Igantzi B				
Iñigo Aritza 1				Iñigo Aritza 1
Iñigo Aritza 2				Iñigo Aritza 2
Iñigo Aritza 3				
Menditarrak	Menditarrak		Menditarrak-Amaiur	Txantrea-Amaiur

Se disputarán 5 jornadas:

- 1ª Jornada: 13 de marzo 10:30 Ansoáin
 2ª Jornada: 20 de marzo 10:30 Etxarri Aranatz
 3ª Jornada: 27 de marzo 10:30 Altsasu
 4ª Jornada: 3 de abril 10:30 Igantzi -----Última jornada cadetes
 5ª Jornada (Final): 10 de abril 11:00 Betelu-----Finales de infantiles y cadetes