



XXXIX. JUEGOS DEPORTIVOS DE NAVARRA

REGLAMENTO 2026

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 2014-2015** (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 2016 (es decir, nacidos el año siguiente a los que establece la Normativa General de los Juegos).
- **Los participantes en la competición infantil serán los nacidos en los años 2012-2013** (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 2014 (es decir, nacidos el año siguiente a los que establece la Normativa General de los Juegos).
- **Los participantes en la competición de cadetes 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 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.

Nota: Se podrá contemplar la participación de escolares con discapacidad en una categoría inferior a la que le corresponda por edad cuando ello facilite su adaptación e inclusión en esa competición, previa solicitud, valoración por el Comité Organizador y la autorización del INDAF.

Los equipos podrán ser mixtos, femeninos o masculinos, compitiendo todos ellos en un único campeonato de la categoría correspondiente. En cada equipo y jornada como mínimo tendrá que participar una fémia.

Cantidad mínima para inscribir un equipo:

Categoría alevín: 8

Categoría infantil: 10

Categoría cadete: 10

- En las eliminatorias y la Final un equipo podrá coger como máximo dos deportistas de otro equipo (tanto en combinada como en sokatira).
- Si los equipos van a estar compuestos de diferentes deportistas en la combinada y Sokatira, hay que comunicar a la Federación a la hora de inscribirse.
- Si un equipo tiene deportista/s con discapacidad, hay que comunicar a la Federación a la hora de inscribirse. Antes del comienzo de las pruebas, el responsable del equipo también tiene que avisar a los jueces para que lo tengan en cuenta (En las jornadas en las que van a participar estas personas).

1.2.- SISTEMA DEL CAMPEONATO.

- En la Prueba Combinada de alevines, infantiles y cadetes 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.
- Los alevines participarán divididos en 6 grupos, los infantiles en 2 grupos y los cadetes en 2 grupos. Queda en manos de la Federación concretar quienes compiten en cada grupo.
- Si un 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 se presenta tarde a una jornada, después de valorar el motivo se procederá de la siguiente manera:
 - Si el motivo del retraso ha sido por dejadez del equipo (por ejemplo si los equipos que van en coches particulares no llegan para la hora indicada): El equipo no podrá participar en la jornada y se le adjudicará el tiempo del último clasificado de la jornada + dos minutos.
 - Si el motivo del retraso ha sido por cuestiones ajenas al equipo (por ejemplo que el autobús se haya averiado) La Federación hará todo lo posible para que el equipo pueda participar.

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.

Cuando se vayan a colocar las mazorcas (2ª vuelta), el deportista no podrá coger la mazorca hasta que el juez le dé la salida; las manos tendrán que estar fuera del cesto, a la vista del juez.

La deportista no podrá colocar las mazorcas en forma de castillo dentro del cesto.

- **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 discapacidad: 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.

Antes de que los jueces den la salida, se podrán tener agarradas las txingas pero estas tendrán que estar fijadas al suelo.

- **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.

Al finalizar cada tanda, hay que dejar el saco con cuidado, sin tirarla.

- **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. Los tronzalaris tendrán que dar el corte entero.

Los jueces, una vez que lleguen a la plaza, numerarán los troncos y **los marcarán haciendo líneas de 3 cm. Los tronzalaris tendrán que respetar dichas líneas** (tendrán el trozo sobrante que han dejado los participantes anteriores + su trozo entero de 3 cm).

Si se ve que hay nudo, podrán pasar a la siguiente línea pero siempre con la autorización del juez.

Si la pareja anterior ha dejado el corte torcido, podrán pasar a la siguiente línea (o hasta la línea que haga falta) pero siempre con la autorización del juez.

El trozo que se decide apartar por ambos motivos (nudo a la vista o corte torcido) los participantes lo cortarán a modo de calentamiento.

Cuando los troncos están numerados y marcados, los organizadores los colocarán encima de los caballetes. 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, al tercero. En ningún momento se moverán las tronzas, serán los deportistas los que se moverán:

En grupos de **cuatro equipos:** 1-2-3 / 2-3-4 / 3-4-1 / 4-1-2

En grupos de **tres equipos:** 1-2-3 / 2-3-1 / 3-1-2

En principio, en la prueba de la tronza solo puede estar una persona como ayudante. **Esta persona no podrá tocar ni al deportista, ni la loncha que están cortando ni la tronza (mientras están cortando).** Si el/la entrenador/a no tiene fuerza suficiente para sujetar el tronco, podrá ayudarle otra persona (a poder ser de otro equipo). Esta segunda persona en ningún momento podrá hablar.

En ningún caso podrán estar más de dos personas al lado de los tronzalaris.

La parte delantera del tronco se utilizará para el campeonato y la parte trasera para calentamiento.

Al finalizar cada serie, los deportistas tendrán que **dejar la tronza en el suelo con mucho cuidado.** Si se tira la tronza, el equipo se penalizará con 5 segundos + **penalización sin poder participar en la siguiente jornada para la persona que ha dejado mal la tronza (si no está claro quién ha sido, será el responsable del club quien lo decida).**

- **Normas generales:**
 - 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.
 - 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 discapacidad).
 - 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 esté participando ese día.
 - **Se considerará que se ha echado el pivote cuando éste caiga o se desplace considerablemente. En principio tiene que ser el juez quien coloque el pivote en su lugar. Si el juez no puede en ese momento y el pivote está estorbando, puede colocarlo el ayudante de algún equipo, pero haciéndole ver al juez antes (por ej. Levantando el pivote antes de colocarlo, para que lo vea el juez).**



1.5.- MATERIAL.

Los caballetes y la madera 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 (o se desplaza considerablemente).
- 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.
- Si el ayudante de los/las tronzalaris toque al deportista, la loncha o tronza (mientras están cortando).
- Si el segundo ayudante de los tronzalaris (en el caso de que hubiera dos) habla.
- Si se tira de forma inadecuada el material (tronzas, txingas, sacos...).

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

Sanciones graves (EXPULSIONES).

- Toda conducta antideportiva para con equipos rivales, jueces o público. Podrán ser castigadas con la expulsión del deportista o de todo el equipo.
- En la Prueba Combinada, si un deportista participa con dos equipos diferentes en la misma jornada, los dos equipos serán expulsados para todo el campeonato (Si durante la jornada se comprueba que así ha sido).
- En la Sokatira, si un deportista participa con dos equipos diferentes en la misma jornada, los dos equipos serán expulsados para todo el campeonato (Si durante la jornada se comprueba que así ha sido).
- Si durante el campeonato se comprueba que un niño o niña ha participado sin estar inscrito, el equipo será expulsado para todo el campeonato.
- Si el responsable o entrenador de un equipo tiene conductas inapropiadas con otros equipos o jueces, dicha persona será expulsada de la plaza. Si no obedece, se sancionará al equipo.
En estos casos los jueces utilizarán tarjeta blanca (aviso) y roja (expulsión).

1.8.- ALEGACIONES.

Los equipos podrán hacer alegaciones el mismo día o en un plazo de 48 horas tras recibir los resultados (dependiendo del tipo de alegación). Ejemplos:

- Si se quiere alegar que un deportista ha participado con más de un equipo, se tendrá que alegar el mismo día para poder comprobarlo.
- Si se aprecia algún error en los resultados enviados o en casos de notificación de sanciones, tendrán 48 horas desde que reciben los resultados o notificación.

1.9.- COMPROBACION DE LICENCIAS.

Prueba Combinada: En todas las jornadas se solicitarán las fichas aleatoriamente para comprobarlas. En cada jornada los jueces decidirán cuales serán los equipos que tienen que presentar las fichas. Por lo tanto, será imprescindible llevar las fichas a todas las jornadas.

En la Final se comprobarán todas las fichas. Los jueces tendrán a mano la lista de los deportistas de todos los equipos.

Sokatira: En todas las jornadas los deportistas tendrán que ir con su ficha al pesaje.



2.- SOKATIRA 8x8

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

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

- En la categoría alevín no se hará la prueba de Sokatira.
- En la categoría infantil y cadete los equipos participarán en un solo grupo y se disputarán 5 jornadas mediante el sistema de liga.
- El peso máximo en infantiles será de 480 kg. y en cadetes de 540 kg.
- **No se podrá dar ningún producto en las manos (tampoco magnesio).**
- Los participantes serán entre **8-9 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.
- 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.
- Después de realizar el pesaje, **si un deportista** (que participa en las dos pruebas) **se lesiona en la Prueba Combinada, antes de comenzar con la Sokatira esta persona lesionada se podrá sustituir por otra.** Durante la prueba de Soka, el equipo podrá realizar una segunda sustitución.
- En caso de sustitución, el tirador sustituto podrá tener más peso que el tirador reemplazado, siempre y cuando el peso total del equipo no pase del peso máximo establecido en cada categoría.
- En el caso de que se viera que un participante utiliza medios para mejorar el agarre de manos o pies (coca-cola, resina de la madera...) se sancionará al equipo con 0 puntos en la jornada.

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).

2.3.- PESAJE

Los deportistas no se podrán pesar en ropa interior. Como mínimo tendrán que llevar una camiseta y pantalón corto.

Los equipos tendrán que acudir al pesaje para las 9:30 horas. **En el pesaje cada deportista tendrá que presentar su ficha al juez.**



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

3.1.- EL EQUIPO ORGANIZADOR.

El equipo organizador de la jornada deberá:

- ⇒ Buscar una goma y cuerda para la sokatira. La segunda goma y cuerda se llevarán de la Federación.
- ⇒ Colocar la báscula para las 9:30h en un espacio habilitado para el pesaje. El equipo organizador tendrá que coger la báscula en la jornada anterior.
- ⇒ Descargar (antes de la prueba) y cargar (después de la prueba) la camioneta que transporta todo el material.
- ⇒ Encargarse del montaje y desmontaje del campo. Preparar la plaza y marcar el recorrido (pivotes, rayas para mazorcas, txingas, etc.).
- ⇒ Cerrar con cinta la zona de juego
- ⇒ Encargarse de la madera / Colocar los troncos en los caballetes cuando estén marcados.
- ⇒ Poner los caballetes que hagan falta
- ⇒ Limpiar la plaza durante las pruebas combinadas (apartar las astillas y pasar la escoba donde haga falta).
- ⇒ Colocación las gomas en el frontón una vez finalizadas las pruebas combinadas.
- ⇒ **Poner una persona para rellenar las actas de la prueba combinada.** Esta persona estará en la mesa, junto con el locutor.
- ⇒ El equipo que organice la final tendrá que preparar una zona para la entrega de trofeos y buscar gente para la entrega.

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 530 euros por jornada. De esa subvención el equipo organizador tendrá que pagar los jueces de la Federación (**280 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 del mismo equipo llevaran, como mínimo, las camisetas iguales.
- Si un club tiene más de un equipo en la misma categoría, tendrá que encontrar algún modo para distinguir los equipos y comunicarlo en las mesa de los jueces y organizadores.
- 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 comprobarán las fichas de los deportistas aleatoriamente.
- Se numerarán y se marcarán las maderas.
- Orden de las pruebas: Prueba combinadas (infantiles, cadetes y alevines) y Sokatira (infantiles y cadetes a la vez). Si surgiera algún inconveniente de última hora, se podría cambiar el orden el mismo día.
- Se solicita que los cambios de lugar y equipos se hagan lo más rápidamente posible.
- Una vez concluida la jornada se regresara en autobús. El equipo organizador se encargara de recoger todo el material y meterlo en la camioneta.
- Los responsables de los equipos tendrán que recordar a sus deportistas que no hay que tirar la basura al suelo. Entre todos hay que intentar dejar el frontón lo más limpio posible.



3.3.- JUECES.

- Verificarán las actas que traigan los responsables de los equipos.
- Solicitarán las fichas de los deportistas aleatoriamente.
- Numerarán y marcarán los troncos.
- Comprobarán 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 (cada deportista tendrá que presentar su ficha en el pesaje).
- Rellenarán actas y los harán llegar a la Federación.

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

JUEGOS DEPORTIVOS DE NAVARRA 2.026 (HERRI KIROLAK) CATEGORÍAS, MODALIDADES, EQUIPOS Y CALENDARIO

ALEVIN (2014-2015)	INFANTIL (2012-2013)		CADETE (2010-2011)	
COMBINADA	COMBINADA	SOKATIRA	COMBINADA	SOKATIRA
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				
Antsoain A	Antsoain	Antsoain	Antsoain A	Antsoain A
Antsoain B			Antsoain B	Antsoain B
Antsoain C				
Antsoain D				
Araxes			Araxes	
Basaburua A	Basaburua	Basaburua	Basaburua A	Basaburua
Basaburua B			Basaburua B	
Berrioizar A	Berrioizar	Berrioizar	Berrioizar	Berrioizar
Berrioizar B				
Igantzi				
Iñigo Aritza 1	Iñigo Aritza	Iñigo Aritza		Iñigo Aritza
Iñigo Aritza 2				
Joakin Lizarraga A				
Joakin Lizarraga B				
Joakin Lizarraga C				
Paz De Ziganda A	PdZ	PdZ		
Paz De Ziganda B				
Paz De Ziganda C				
21	7	7	7	6

Orden de las pruebas: P.C. infantiles/P.C. cadetes / P.C alevines / Sokatira infantil y cadete

Se disputarán 5 jornadas:

- | | |
|--|--|
| 1ª Jornada: 1 de marzo | 10:30 Berrioizar – Frontón del Polideportivo |
| 2ª Jornada: 8 de marzo | 10:30 Villava – Ikastola Paz De Ziganda |
| 3ª Jornada: 15 de marzo | 10:30 Alsasua – Plaza Iortia o frontón Burunda |
| 4ª Jornada: 22 de marzo | 10:30 Arbizu – Polideportivo |
| 5ª Jornada (Finales): 29 de marzo | 11:00 Baztan |