



BASES OLIMPIADAS DA ALDEA 2022

O Concello de Valga convoca unha competición por equipos con nomes das aldeas de Valga, cuxo obxectivo é obter o maior número de medallas posible gañando o maior número de xogos. Celebrarase na xornada do sábado día 2 de xullo de 2022 na Praia Fluvial de Vilarello.

1. **Inscrición previa dos equipos participantes.** Esta inscrición farase presencialmente no concello (en horario de 8:30 a 14:30 horas), ou ben a través do correo cultura@valga.gal, cubrindo, ou enviando, a ficha de inscrición antes do venres 1 de xullo ás 14:30 h.

Na ficha deberán figurar os datos tal e como se indican:

- Nome do equipo: Deberá de corresponderse cun dos nomes das aldeas de Valga e non poderán repetirse.
 - Nome, apelidos, número de DNI, teléfono de contacto e sinatura do capitán, así como os datos persoais correspondentes do resto de membros que conformarán o equipo.
 - Para menores de idade deberá constar, ademais, o nome, apelidos, número de DNI, teléfono de contacto e sinatura da persoa responsable (debe ser maior de idade) que acompañará ao menor/es durante a xornada.
2. **Equipos.** Os equipos estarán formados por un **máximo de seis persoas e un mínimo de catro**, no que todos os integrantes deberán **pertencer ao Concello de Valga exceptuando dous membros** por equipo. Considerarase que é de Valga, calquera persoa empadroada no Concello de Valga ou que estivera censada en Valga durante dez ou máis anos (aínda que na actualidade non o estea).

Todos os membros do equipo deben ser **maiores de 15 anos** (incluídos).

Todos os equipos deben ser **mixtos**, é dicir, contarán cun mínimo de dúas persoas de cada xénero no equipo. En todos os xogos haberá representación de ambos xéneros no terreo de xogo en todo momento. De darse a situación na que algún equipo se quedase sen representación de algún dos xéneros (provocado por causa de forza maior única e exclusivamente), a organización valoraría a posibilidade de permitirlle a dito equipo inscribir a outro compoñente que non participara nos xogos.

Aínda que as Olimpíadas teñan nomes de aldeas de Valga, os membros dos equipos poderán pertencer ou non ás aldeas que representan.

Cada equipo deberá ter un **capitán**, que exercerá as seguintes funcións:

- Interacción coa organización e/ou cos árbitros.



CONCELLO DE VALGA (PONTEVEDRA)

Avda. Coruña, 14 – 36645 VALGA

986 55 94 56 - 986 55 92 44

concello.valga@eidolocal.es

www.valga.gal

- Organización do seu equipo segundo as instrucións da organización e/ou árbitros.
- Velar por que todos os compoñentes do equipo manteñan unha boa conducta en xeral.

Cada equipo deberá levar a súa **vestimenta que o diferencie do resto de equipos**; de non tela, a organización facilitaralle petos para todos os membros, que deberán devolver á organización á finalización da xornada.

Cada equipo participará en todos os xogos propostos, podendo elixir os xogadores para cada xogo de entre os seus compoñentes inscritos (de catro a seis). Ningún xogador poderá participar noutro equipo que non sexa o seu, independentemente do xogo que sexa.

- 3. Modalidades dos xogos.** As Olimpíadas da Aldea 2022 están conformadas polos seguintes xogos:
 - Brilé.
 - Fútbol Praia.
 - Cangrexo.
 - Xincana.
 - Carreira de sacos.
- 4. Medallas.** O equipo obterá unha medalla dourada se gaña un dos xogos e unha prateada se queda no segundo posto. É dicir, un equipo obterá tantas medallas douradas como xogos gañe. E obterá tantas medallas prateadas como segundos postos consiga nos distintos xogos.
- 5. Campión absoluto.** O equipo que consiga máis medallas douradas será o Campión Absoluto das Olimpíadas da Aldea 2022. No caso de que dous ou máis equipos teñan igual número de medallas douradas, terase en conta o número de medallas prateadas. No caso de seguir o empate aplicarase o seguinte criterio ós equipos que chegado a este punto, estean empatados: valorarase máis as medallas de ouro obtidas en xogos colectivos que as individuais; logo as de prata. Se continúa o empate, realizarase unha proba física entre os equipos empatados (esta será elixida polos organizadores das olimpíadas) o gañador será o campión absoluto.
- 6. Puntualidade.** O día das Olimpíadas, os participantes, deberán presentarse ás 9.30 horas na Praia Fluvial de Vilarello. Ás 10:00 horas comezarán as Olimpíadas da Aldea 2022, polo que todos os/as membros dos equipos deberán estar no lugar.

Si algún equipo non está á hora no terreo de xogo, os árbitros poderán darlle a vitoria ao outro equipo. A espera por un equipo poderá ser como máximo de 10 minutos, unha vez transcorridos darase a vitoria ao outro equipo, sempre e cando este último estea xa presente.

**CONCELLO DE VALGA (PONTEVEDRA)**

Avda. Coruña, 14 – 36645 VALGA

986 55 94 56 - 986 55 92 44

concello.valga@eidolocal.eswww.valga.gal

7. Ante a dúbida nalgunha xogada, **o árbitro terá sempre a última palabra.**
8. Para optar aos premios é preciso que se anoten catro ou máis equipos nas Olimpíadas. En caso de anotarse menos equipos, as Olimpíadas da Aldea 2022 quedarán desertas.
9. **Os premios.** Serán entregados a través dun VALE equivalente á contía do premio de cada categoría. Deberá ser canxeado no concello (en horario de 8:30 ata 14:30 h.) a partir do 18 de xullo de 2022 (cun prazo máximo de canxeo de dous meses a contar desde a data inicial). Poderá cobrarse en efectivo (entregando o vale orixinal e unha fotocopia do DNI da persoa representante) ou mediante transferencia bancaria, para o cal, ademais do vale orixinal e fotocopia do DNI, terá que entregar un certificado de conta bancaria da persoa que figura como representante na ficha de inscrición.

As contías dos premios correspondense coa seguinte táboa:

CATEGORIA - XOGO	PREMIO
Fútbol Praia	1º Premio: 200 euros
	2º Premio: 100 euros
Brilé	1º Premio: 200 euros
	2º Premio: 100 euros
Cangrexo	1º Premio: 200 euros
	2º Premio: 100 euros
Carreira de Sacos	1º Premio: 200 euros
	2º Premio: 100 euros
Xincana	1º Premio: 200 euros
	2º Premio: 100 euros
Campión absoluto	Trofeo
Premio á Deportividade	Trofeo

Os equipos premiados daranse a coñecer ao remate da xornada procedendo tamén a designar ao campión absoluto das Olimpíadas 2022.

10. **Todas as persoas inscritas participaran no evento pola súa conta e risco**, sendo os/as responsables de todos os danos personais, materiais, así como das responsabilidades civís ou penais que se puideran derivar da mesma. A organización declina toda a responsabilidade polos danos e prexuízos que este evento poida ocasionar aos/as participantes, incluso no caso de danos provocados por terceiras persoas.
11. Os **menores de idade deberán estar acompañados/as** dunha persoa adulta mentres dure o evento.
12. En caso de que as **condicións atmosféricas non permitan levar a cabo o evento**, quedará aprazado coas mesmas condicións e horarios (tanto para a celebración das Olimpíadas,



CONCELLO DE VALGA (PONTEVEDRA)

Avda. Coruña, 14 – 36645 VALGA

986 55 94 56 - 986 55 92 44

concello.valga@eidolocal.es

www.valga.gal

coma para os prazos referentes ao cobro dos premios). Calquera cambio será comunicado a través da web do Concello www.valga.gal ou no Facebook “Concello de Valga”.

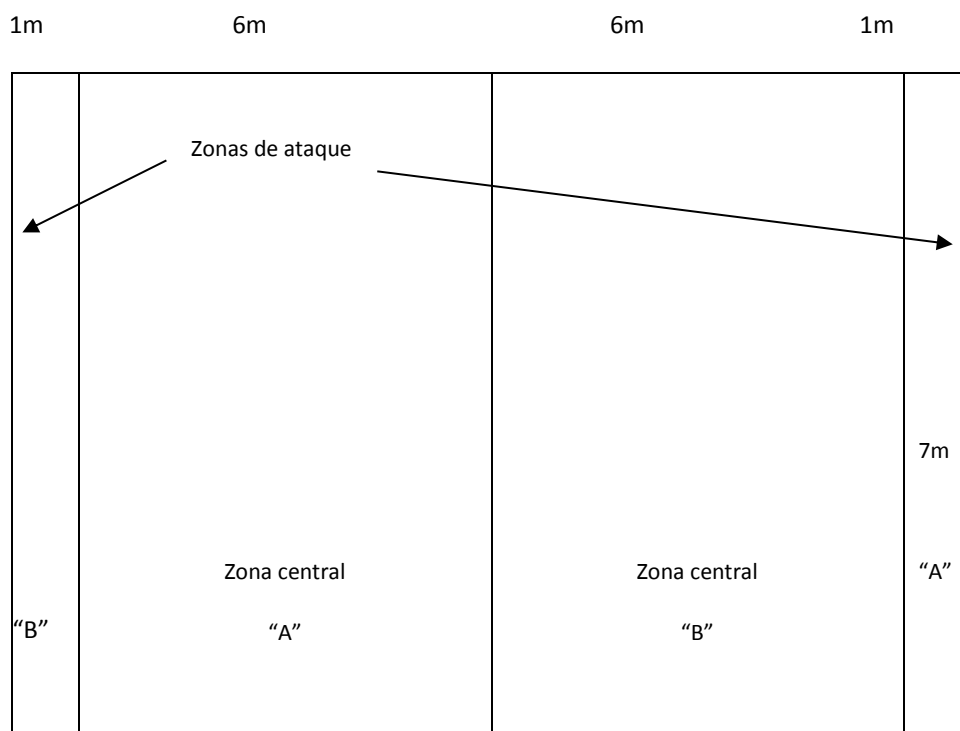
13. O concello de Valga informa que a inscrición nas Olimpíadas da Aldea 2022 implica a aceptación dos/as participantes da **captación de imaxes** durante a xornada que poderán ser utilizadas para medios de divulgación e promoción do evento.

14. DEFINICIÓN E REGLAS BÁSICAS dos xogos:

Detállanse a continuación as regras básicas dos cinco xogos que compoñen as Olimpíadas da Aldea 2022.

BRILÉ

Xogo popular no que dous equipos co mesmo número de participantes xogan nun campo rectangular, dividido en dúas zonas centrais e dúas zonas de ataque.



As medidas do terreo de xogo do Brilé para 7 contra 7 serán 7x6 m. cada parte máis as zonas de ataque.

As zonas de ataque son ocupadas polos xogadores atacantes de cada equipo (un por equipo), que se deberán colocar detrás do equipo contrario. Os outros xogadores de cada equipo (defensores) ocupan a súa zona central correspondente e a súa misión é evitar que os “brilen”, é dicir, evitar que o balón lanzado polos opoñentes os alcance e logo toque o chan.



CONCELLO DE VALGA (PONTEVEDRA)

Avda. Coruña, 14 – 36645 VALGA

986 55 94 56 - 986 55 92 44

concello.valga@eidolocal.es

www.valga.gal

Un xogador considérase “brilado”:

- Cando a pelota, lanzada por un contrario, impacta nel e seguidamente toca o chan.
- Se o xogador defensor pisa ou rebasa calquera liña do campo.

O xogador “brilado” será eliminado e deberá pasar á zona de ataque do seu equipo xunto ós compañeiros xa anteriormente eliminados (pasa a ser atacante).

Se a pelota tocou o chan antes de impactar nun xogador defensor, este non será eliminado e non deberá abandonar a zona central.

Se un xogador defensor colle o balón despois de que caia ó chan, o balón pasa a ser posesión dese xogador e, pólo tanto, do seu equipo.

Casos especiais:

- Se un lanzamento impacta en máis de un xogador defensor e logo toca o chan, só o primeiro deles será eliminado.
- Se un lanzamento impacta nun defensor e logo o balón é agarrado por un compañeiro ou tocado por un contrario, dito defensor non se considerará “brilado”.
- Só se pode “brilar” a un contrario mediante lanzamentos de balón coas mans, non serán válidos para tal fin golpes ó balón.
- Cando un xogador lanza, brila a un contrario e logo, co impulso do lanzamento, pisa fóra, os 2 son eliminados. Se pisa fóra do campo claramente antes de brilar ó contrario só o lanzador será eliminado.

Na primeira eliminación de cada equipo, o xogador que se atopaba na zona de ataque pasa á zona central do seu equipo pasando a ser defensor. No resto de eliminacións os xogadores vanse acumulando na zona de ataque ata que non quede ningún xogador na zona central (remata o xogo).

Os xogadores da zona de ataque non poden ser eliminados.

O partido de Brilé remata:

- Ós 8 minutos, gañando o equipo que máis xogadores teña na súa zona central no momento do pitido final. En caso de empate xogarase á *morte súbita*, gañando o equipo que antes consiga brilar a un xogador rival.
- Se un dos dous equipos se queda sen xogadores na zona central (ese equipo será o perdedor).



CONCELLO DE VALGA (PONTEVEDRA)

Avda. Coruña, 14 – 36645 VALGA

986 55 94 56 - 986 55 92 44

concello.valga@eidolocal.es

www.valga.gal

Penalizaranse lanzamentos á cabeza, invadir o campo contrario, pelexas, insultos ou actividades hostís cara calquera participante.

Os xogadores defensores nunca poderán saír da súa zona central, a non ser que sexan brilados. Se o balón sae fóra do terreo de xogo só poderán collelo os xogadores atacantes de cada equipo, conseguindo a posesión o xogador que o colla antes.

Cada equipo terá un máximo de 3 pases entre os seus xogadores antes de lanzar a un rival. Se o equipo supera ese número de pases a posesión do balón pasará para o equipo contrario na súa zona de ataque.

Os xogadores deberán participar descalzos ou calzados.

Os equipos estarán compostos por catro xogadores cada equipo, máis dous xogadores suplentes.

CARREIRA DE CANGREXOS

Trátase dunha carreira dende unha posición de saída ata unha liña de chegada, coa particularidade de que o avance debe realizarse da maneira pouco habitual.

Participarán dous xogadores á vez, colocados boca arriba en cuadrupedia de forma que o participante de adiante coloque as súas mans encima dos pes do compañeiro situado detrás de el.

Ao sinal sairán dous participantes de cada equipo e cando estes realicen todo o percorrido sairán os dous seguintes a modo de relevo. Cando cheguen estes últimos á meta, a carreira darase por finalizada.

Os xogadores poderán participar descalzos ou calzados.

Participarán catro equipos á vez e pasarán á seguinte rolda os dous primeiros. A organización pode variar este punto se o estima oportuno.

Os equipos serán de catro xogadores realizando carreiras de relevos por parellas, máis dous xogadores suplentes.

CARREIRA DE SACOS COOPERATIVOS

Trátase dunha carreira colectiva. A particularidade é que os participantes terán que realizar todo o percorrido dentro dos sacos cooperativos coordinándose entre eles para poder avanzar.



CONCELLO DE VALGA (PONTEVEDRA)

Avda. Coruña, 14 – 36645 VALGA

986 55 94 56 - 986 55 92 44

concello.valga@eidolocal.es

www.valga.gal

Os catro compoñentes de cada equipo deberán desprazarse metidos dentro de un saco de obra acondicionado para tal efecto.

Cada equipo debe colocarse na liña de saída. Ó sinal comezará a carreira e cada equipo deberá percorrer todo o circuíto preparado para esta proba.

Poderase participar con calzado ou descalzo.

Participarán catro equipos e pasarán á seguinte rolda os dous primeiros en chegar a meta.

O número de xogadores serán catro por equipo, podendo contar con dous suplentes para as seguintes roldas.

FÚTBOL PRAIA

Deporte de praia no que dous equipos co mesmo número de participantes xogan nun campo rectangular, co obxectivo de anotar máis goles que o equipo rival.

Utilizaremos as regras do fútbol respecto ás faltas, sancións e arbitraje en xeral.

Porteiros:

- Ningún xogador poderá tocar o balón co brazo, antebrazo ou man.
- Si que poderán colocarse os xogadores onde estimen oportuno dentro do terreo de xogo.

Tarxetas:

- Amarela será sancionada con dous minutos fóra do terreo de xogo e un xogador menos durante ese tempo.
- Vermella significa expulsión do partido e dous minutos con un xogador menos.

Empates:

- Si un partido remata en empate con goles, o equipo que marcou o primeiro gol será o gañador.
- Si hai empate sen goles lanzaranse penaltis ó primeiro fallo.
- Os penaltis lanzaranse sen porteiro e desde a meta contraria. Ó primeiro fallo gana o outro equipo.



CONCELLO DE VALGA (PONTEVEDRA)

Avda. Coruña, 14 – 36645 VALGA

986 55 94 56 - 986 55 92 44

concello.valga@eidolocal.es

www.valga.gal

O tempo de xogo será de dúas partes de oito minutos cada unha, con un descanso de dous minutos entre elas. Tempo corrido, só se parará o cronómetro por causas que o árbitro estime merecedoras.

O tempo de duración de cada parte poderá ser modificado pola organización se o número de equipos participantes é moi elevado.

Os xogadores deberán participar descalzos ou calzados só con calcetíns.

Os xogadores deberán vestir camisolas ou petos que distingan claramente os equipos.

Os equipos estarán compostos por tres xogadores cada equipo, máis tres xogadores suplentes.

GYMKANA

Trátase dunha carreira tipo circuío que deberán completar os equipos de forma correcta e no menor tempo posible.

Cada proba deberá completarse como o expliquen os árbitros da mesma.

As normas serán iguais para todos os equipos.

A proba será cronometrada polos árbitros e a marca de cada equipo quedará rexistrada.

O equipo que consiga superar a proba de forma correcta no menor tempo será o vencedor.

Os equipos serán de catro xogadores realizando as probas, máis dous xogadores suplentes.