

**BASES DEL CONCURSO DE PEÑAS**

# **DÍA DEL DEPORTE**

## **1. Organizador**

El Ayuntamiento de Suances organiza el Día del Deporte de Peñas dentro del concurso #DeSuancesNin, de las Fiestas del Carmen 2025.

## **2. Inscripción**

La inscripción se realizará a través del formulario que se adjunta, **antes del domingo 6 de julio a las 23:59 horas.**

## **3. Fecha del concurso, zonas de participación y pruebas deportivas**

El concurso tendrá lugar en la tarde del lunes 14 de julio de 2025. A cada peña se le citará a una hora mediante sorteo.

Las zonas de participación y pruebas deportivas serán las siguientes:

- Polideportivo de Suances:
  - ✓ Torre loca
  - ✓ Tumba la pirámide
  - ✓ Mueve tu cucu
  
- Plaza Viales:
  - ✓ Ascensor de latas
  - ✓ Aguadores
  - ✓ Camarero

## **4. Mecánica de las pruebas y puntuación:**

Las 6 pruebas que tiene que realizar cada peña siempre serán realizadas por 3 peñistas, pudiendo ser los mismos o diferentes peñistas en cada una de ellas. Los peñistas participantes deberán vestir la camiseta de la peña, **exceptuando en la prueba de “Aguadores” que los peñistas podrán acudir como consideren, teniendo en cuenta que es una prueba de agua y los participantes se mojarán.** La puntuación total obtenida en todas las pruebas será dividida entre 4 para el cómputo general del concurso #DeSuancesNin (Puntuación máxima 36 puntos).

A cada peña se le entregará una tarjeta de puntuación que deberá mostrar en cada prueba al monitor para realizar la misma y recoger la puntuación obtenida. Al finalizar todas las pruebas el portavoz de la peña deberá enviar una fotografía de dicha tarjeta por whatsapp al móvil de las Peñas.

El material necesario para las diferentes pruebas será aportado por la organización.

## 5. Descripción de pruebas:

### - Torre Loca

Cada peñista tendrá un vaso en la mano y una pelota de pin pon en la otra, la cual deberán lanzar al suelo para que bote y poder ser recogida con el vaso que tenemos en la otra mano, una vez tengan la pelota en el vaso, deberán añadir otro vaso encima en forma de torre y volver a repetir la acción así hasta conseguir la mayor torre posible sin que se le caigan los vasos, si se le cae un vaso o más, deberá empezar de nuevo. Todo ello en 1 minuto de tiempo. Al finalizar el tiempo se otorgará la puntuación de la siguiente manera: Hasta el 4º vaso con pelota en el interior 2 puntos, a partir del 5º se sumará un punto por cada vaso con pelota en el interior hasta un máximo de 8 puntos (10 vasos). El primer vaso que se sujeta con la mano no cuenta.

Puntuación máxima por peña 24 puntos.

### - Tumba la Pirámide

La prueba consiste en tirar de una mesa unas latas con diferentes puntuaciones, para ello tendrán una pistola con 5 municiones por peñista y los lanzamientos se harán a una distancia de 7 metros. En una pirámide de 10 latas habrá 1 lata con 3 puntos, 1 lata de 2 puntos y 3 latas de 1 puntos, el resto no tendrán puntuación (las latas con puntuación estarán diferenciadas por color). Solo puntuarán las latas caídas al suelo

Puntuación máxima 24 puntos por peña.

### - Mueve tu cucu

La prueba consiste en que un peñista se atará a su espalda una canasta y se pondrá de espaldas a sus 2 compañeros. Mientras baila al son de la música moviendo continuamente los pies, sus 2 compañeros le lanzarán bolas alternativamente, desde 2 metros de distancia. Las bolas deberán dar al menos un bote antes de entrar en la canasta.

Puntuación: Se podrá lanzar un total de 24 bolas, cada bola encestanda valdrá 1 punto. En caso que la bola rebote dentro de la canasta y se salga no puntuará.

Puntuación máxima 24 puntos.

- **Ascensor de Latas**

Cada peñista tendrá delante un recipiente con agua y sobre la misma un plato en el cual deberán formar una torre de 5 latas en el transcurso de 1 minuto. Una vez construida, la persona responsable de la prueba deberá contar hasta 3 si la torre aún sigue en pie. Cuando finalice el tiempo, se no se ha completado la torre se contabilizará las latas que se tengan en pie de la siguiente manera: se obtendrán dos puntos por lata a partir de la segunda (incluida) lata. Puntuación máxima 24 puntos por peña.

- **Aguadores**

Los 3 peñistas estarán situados uno detrás del otro en fila sentados en taburetes, cada peñista tendrá un recipiente en sus manos. Al primero de ellos se le llenará el recipiente con 4 litros de agua. Sin mirar hacia atrás lanzará el agua por encima de su cabeza y el compañero que esté detrás deberá cogerla con su recipiente. A continuación, el que ha lanzado el agua cogerá su taburete y se colocará en último lugar, y así sucesivamente hasta completar el recorrido de 15 metros. Para ello habrá 1 minuto de tiempo. Puntuación: Finalizado el recorrido y el tiempo se verterá el contenido del último recipiente en una botella medidora, que marcará los 24 puntos posibles. Una vez concluido el tiempo, si no se ha finalizado el recorrido, no se tendrá en cuenta el agua del recipiente

Puntuación máxima 24 puntos por peña.

- **El camarero**

Un peñista se colocará en frente del otro a una distancia de 5 metros, el primero de ellos sujetará el extremo de una cuerda que estará atada a un aro, en el cual deberá estar metido el segundo peñista, éste tendrá en sus manos una bandeja sobre la que llevará una pelota de pin pon. La prueba consiste en llevar dicha pelota sin que se le caiga de la bandeja, ni agarrar con la manos la pelota, mientras su compañero tira del cabo y mueve el aro de donde no podrá salir mientras camina, cuando llegue al final deberá depositar la pelota de pin pon en el recipiente preparado para ello, una vez dejada la pelota cogerá el aro y la bandeja y lo llevará hasta el comienzo de la prueba donde el tercer peñista, que ya estará preparado con otra pelota en la mano, deberá hacer la misma prueba, así repetidamente hasta finalizar 2,5 minutos de tiempo. Si la pelota se cae o un pie pisa o se sale del aro el peñista deberá volver a empezar cogiendo otra pelota si esta se le ha caído. Puntuación: cada pelota tendrá un valor de 3 puntos.

Puntuación máxima 24 puntos por peña.

5. **La organización se reserva el derecho de cambiar o modificar alguna prueba o estas bases para el buen desarrollo del concurso.**
6. Como se informó en el momento de la inscripción de la peña, las bases del concurso legítima al Ayuntamiento de Suances a utilizar y difundir fotografías o cualquier material gráfico o audiovisual que se genere durante el desarrollo de las pruebas del concurso.
7. El Ayuntamiento de Suances informa que sus datos personales serán usados para relacionarnos con usted y desarrollar el Concurso #DeSuancesNin. Conservaremos sus datos durante nuestra relación y mientras nos obliguen las leyes aplicables. En cualquier momento puede dirigirse a nosotros para saber qué información tenemos sobre usted, rectificarla si fuese incorrecta y eliminarla una vez finalizada nuestra relación. Para solicitar alguno de estos derechos, deberá realizar una solicitud escrita a nuestra dirección, junto con una fotocopia de su DNI: Ayuntamiento de Suances, con dirección en Plaza de Viales, 1, CP 39340, Suances (Cantabria) o al correo electrónico [concursodesuancesnin@gmail.com](mailto:concursodesuancesnin@gmail.com)