



**El Gran Juego  
de la Oca**

de Los Pedroches



# **BASES DE PARTICIPACIÓN**

Edición 2025

# CONÓCENOS

Estos somos nosotros

## MÁS QUE UN JUEGO UNA EXPERIENCIA



La localidad cordobesa de Dos Torres, ubicada en el corazón del Valle de Los Pedroches, convierte sus principales calles y plazas en un gigantesco tablero de este tradicional juego de mesa con una extensión de más de dos kilómetros.

El Gran Juego de la Oca de Los Pedroches no es solo diversión, es una iniciativa que fomenta la participación ciudadana, refuerza la cohesión social y promueve el ocio y el deporte. Donde se pone a prueba el ingenio, las habilidades físicas y el trabajo en equipo.

## UNA ASOCIACIÓN SIN ÁNIMO DE LUCRO DANDO FORMA AL PROYECTO

La Asociación Cultural El Gran Juego de la Oca es una entidad sin ánimo de lucro formada por un grupo de diez personas que durante nueve meses al año, dedican su tiempo y esfuerzo de manera totalmente altruista para organizar este proyecto.



El objetivo es ofrecer a la comunidad una experiencia inolvidable, fomentando la participación y el entretenimiento saludable. Todo ello es posible gracias al esfuerzo desinteresado de quienes forman esta asociación y al apoyo de entidades y empresas que creen en iniciativas que enriquecen y dinamizan nuestro entorno.

# REGLAS DEL JUEGO

## Mecánica del juego

- Los equipos participantes deberán recorrer un tablero gigante de más de dos kilómetros, lanzando un dado gigante que determinará el número de casillas que deben avanzar en cada turno.
- Cada casilla del tablero contiene una prueba específica. Al caer en una casilla, el equipo deberá completar dicha prueba lo más rápido posible. Todas las pruebas serán supervisadas y cronometradas por la organización.
- Las pruebas de cada casilla se mantienen en secreto hasta el momento y lugar de su realización. Además, cambian en cada edición, lo que garantiza un tablero completamente diferente y añade emoción e imprevisibilidad al juego, siendo uno de los grandes alicientes para los equipos participantes.
- Estas pruebas se realizarán de manera colectiva o individual, según determine la normativa de la prueba y las realizarán los seis componentes del equipo que el capitán decida.
- El objetivo no es llegar el primero, sino completar todo el recorrido del tablero en el menor tiempo acumulado posible, sumando los tiempos empleados en cada prueba y el transcurrido en el desplazamiento de oca a oca.  
Además, el equipo puede verse afectado por casillas especiales de penalización como la cárcel, la posada, el pozo o la muerte, las cuales añaden tiempo extra al marcador del equipo, dificultando su clasificación. **Ganará el equipo con el tiempo total más bajo al finalizar el recorrido completo.**

- En las semanas previas a la realización de la actividad, se organizarán dos reuniones de asistencia obligatoria con el capitán de cada equipo para detallar el mecanismo del juego, hacer hincapié en las novedades y resolver dudas.
- La no asistencia a estas reuniones supondrá la expulsión directa del equipo, salvo que la distancia del equipo participante sea un impedimento para asistir a la misma. En ese caso se habilitará de manera excepcional la asistencia por videoconferencia.
- Las decisiones de la organización en cuanto a descalificación, puntuación o no puntuación en cada una de las pruebas será inapelable. Aunque ante cualquier disputa prevalecerá la tomada por la Junta Directiva que organiza este evento.

## Requisitos de

# EQUIPOS

- Cada equipo participante estará compuesto de **nueve personas**.



### 8 JUGADORES

Donde estará incluido un capitán que será el que a partir de la inscripción del equipo representará al mismo en todo momento.

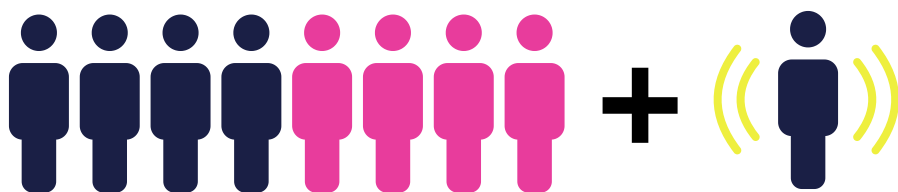


### 1 OCAMUNITY MÁNAGER

Es la mente creativa, el ojo fotográfico y los dedos rápidos detrás del perfil de un equipo en El Gran Juego de la Oca. Es la persona encargada de capturar la emoción, la locura y la diversión del juego... ¡y compartirlo con el mundo!

- Los equipos serán mixtos y no podrán tener menos de tres jugadores del mismo sexo.

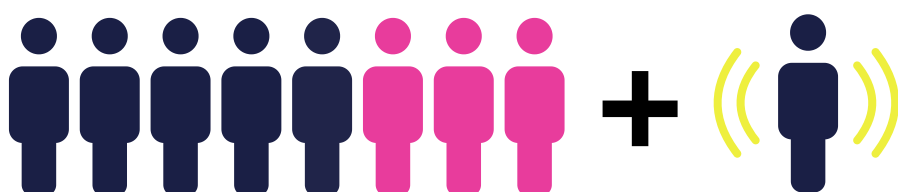
## MODELO DE EQUIPO A



## MODELO DE EQUIPO B



## MODELO DE EQUIPO C



- La cuota de inscripción por cada equipo será de **120 EUROS** que deberán ser abonados en los días siguientes a que se confirme su participación en la edición.
- Participarán hasta un máximo de **65 equipos**, quedando cinco en la reserva por si alguno de los seleccionados fuese previamente descalificado.
- La edad mínima para participar será de 18 años cumplidos, aunque de manera excepcional podrán participar los jugadores que aún no hayan cumplido esta edad (si los hubiese) de los siguientes equipos participantes en la pasada edición:

**Impatables**

**Cariocas**

**Pipinori**

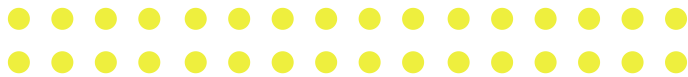
**Patozetas**

Que en caso de acceso deberán presentar autorización firmada por sus tutores legales.

-  Cada equipo deberá de tener un nombre identificativo para poder participar y **no es obligatorio** que contenga la palabra OCA en él.
-  Los equipos participantes en pasadas ediciones deberán conservar el mismo nombre de equipo.
-  Los participantes no se opondrán a que se tomen imágenes y grabaciones durante la actividad, que se utilizarán para fines promocionales.
-  Desde el momento de la inscripción de equipo, los jugadores aceptan toda la normativa de este juego y se comprometen a cumplirla.



## Proceso de INSCRIPCIÓN



-  El plazo de inscripción permanecerá abierto durante las fechas que detallamos a continuación:

**01 Junio**

**Inicio plazo de inscripción.**

El formulario habilitado en la web [www.elgranjuegodelaoca.es](http://www.elgranjuegodelaoca.es) estará activo a partir de las 15:00 horas.

**15 Junio**

**Fin plazo de inscripción.**

A las 23:59 horas quedará cerrado el formulario.

-  El listado oficial de equipos seleccionados saldrá a la luz los días **23 y 24 de junio**.
-  Los colores y patrocinadores de cada uno de los equipos seleccionados se darán a conocer en el mes de julio.

 Para la inscripción será necesario aportar los siguientes datos de cada uno de los integrantes del equipo:



- ☒ **Nombre y apellidos**
- ☒ **Fecha de nacimiento**
- ☒ **Número de D.N.I**
- ☒ **Teléfono de contacto**
- ☒ **Localidad**
- ☒ **Talla de camiseta**

# Acceso de EQUIPOS

 Los equipos podrán acceder a esta edición por dos vías:

**38 equipos**

**POR BAREMO**

Los equipos sumarán puntos de la siguiente manera:

**+2 puntos**

Si el equipo ha participado en alguna de las ediciones anteriores. (min. 3 jugadores)

**+2 puntos**

Por tener un perfil activo en INSTAGRAM y hacerse eco de las publicaciones del evento.

**24 equipos**

**POR SORTEO**

Que se realizará públicamente una vez que se hayan elegido las plazas por baremo.

**2 equipos**

**POR INVITACIÓN**

\*Elegidos en Junta Directiva

**1 equipo**

**EQUIPO INCLUSIVO**

# EVENTOS ESPECIALES

para sumar puntos al baremo

Explosión  
de neuronas



Podrás sumar al baremo:

+7 puntos

+5 puntos

+3 puntos

+2 puntos

+1 puntos

Disparate  
musical



Podrás sumar al baremo:

+7 puntos

+5 puntos

+3 puntos

+2 puntos

+1 puntos

Revelado  
a ciegas



Podrás sumar al baremo:

+7 puntos

+5 puntos

+3 puntos

+2 puntos

+1 puntos

Además se tendrán en cuenta los puntos extra de la edición anterior:



## FAST PASS

+1 punto

Las pruebas Fast Pass son desafíos especiales dentro del tablero. Aunque durante el evento se realizan como cualquier otra prueba, su carácter especial no se revela hasta que finaliza el juego, donde tras revisar todos los tiempos el equipo que haya realizado cada una de estas pruebas en el menor tiempo y de forma correcta bonifica con un punto para la siguiente edición.



## CORAZÓN DE VOLUNTARIOS

+0'5 puntos por persona

A los equipos que participaron en la anterior edición como voluntarios se les premiará con puntuación extra de cara al baremo.

**Únicamente para equipos que NO PARTICIPARON en la anterior edición.**

# RESOLUCIÓN DEL JUEGO

■ Ganará el equipo que menos tiempo invierta en completar el tablero, teniendo en cuenta que existirán una serie de bonificaciones y penalizaciones en el recorrido.

## LOS PREMIOS DE ESTA EDICIÓN



### PRIMER PREMIO

- Fin de semana mágico para todo el equipo.
- Premio en metálico (consumo local)



### SEGUNDO PREMIO

- Escapada rural para todo el equipo.
- Premio en metálico (consumo local)



### TERCER PREMIO

- Cesta ibérica 'Gran Gourmet'
- Premio en metálico (consumo local)



### CUARTO PREMIO

- Mariscada 'Gran Gourmet'
- Premio en metálico (consumo local)

## PREMIOS ESPECIALES

### PUPAS



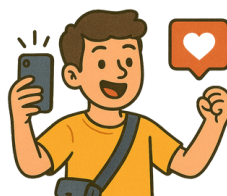
Equipo más pupas de la edición.

### AFICIÓN



Equipo con mejor afición.

### INSTAGRAMERS



Equipo mejor perfil de instagram.

### FASHION WEEK



El equipo mejor disfrazado en el tablero.

■ La organización podrá declarar desierto alguno de los premios especiales si ningún equipo fuera merecedor de él.

■ La organización se reserva el derecho de alterar cualquiera de los apartados contemplados en estas bases de inscripción.

# ¿LISTO PARA JUGAR PERO TIENES ALGUNA DUDA?

**¡Contacta con nosotros!**



**Máندانos un email**

Puedes escribirnos a nuestro correo:  
**info@elgranjuegodelaoca.es**



**Estamos en Instagram**

Siempre operativos en nuestro perfil para ayudarte  
**@ElGranJuegoDeLaOca**



**¿Whatsapeamos?**

Todo el mundo tiene whatsapp... ¡Nosotros también!  
**621.336.326**

**Bienvenidos  
disfrutones**  
www.elgranjuegodelaoca.es