







Guía de Reglas para Participantes

Todo lo que necesitas saber antes de jugar

Deportes y Juegos Incluidos

	Fútbol — 7 vs 7
	Voleibol — 6 vs 6
	Quemados (Dodgeball) — 6 vs 6
	Jalar la Cuerda (Tug of War)
	Captura la Bandera
	La Carrera del Caos (Chaos Rally Race)

NOTAS IMPORTANTES:

Los jugadores pueden participar en todos los deportes y juegos; sin embargo, solo se les permite jugar una vez por deporte. Si el equipo de un jugador tiene programado jugar en varios deportes al mismo tiempo, el jugador deberá elegir en cuál participar en ese momento.

Cada equipo puede incluir hasta 2 visitantes y 2 jugadores TLT. Todos los visitantes deben ser asistentes legítimos de la iglesia y deben ser avalados por un pastor o anciano, así como por el Director de Conquistadores. El Director es responsable de garantizar que todos los participantes cumplan con las pautas del evento y nuestro Código de Conducta.

Se espera que todos los participantes demuestren un comportamiento cristiano en todo momento. Esto incluye: no decir groserías, no tener comportamiento agresivo, no faltar al respeto y no cometer ningún tipo de conducta inapropiada. Cualquier comportamiento que no refleje estos valores puede resultar en la descalificación inmediata de todo el equipo, sin excepción.

Recuerda que este evento es más que una competencia; es una oportunidad para confraternizar, hacer amistades y disfrutar juntos de un día significativo como cristianos. Ante todo, la seguridad es nuestra prioridad.

Fútbol

Formato 7 vs 7 | Campo: 110ft x 200ft | Un jugador por equipo en el registro

Jugadores en campo	7 por equipo (incluido el portero)	Tamaño del equipo	Hasta 9 registrados — solo 7 juegan
Regla del jugador	Registrado en UN solo equipo	Duración del juego	1 tiempo por juego de grupo; 2 tiempos en la Final

Reglas Principales

Regla	Qué significa
Inicio del juego	El juego comienza con un saque de centro. El saque de centro también reinicia el juego después de cada gol.
Fuera de juego	No se aplica en el juego recreativo 7 vs 7 — ¡que sea simple y divertido!
Faltas	No se permite empujar, zancadillear, agarrar ni hacer entradas peligrosas. Se concede tiro libre al equipo afectado.
Mano	Tocar el balón intencionalmente con la mano o el brazo = tiro libre para el rival.
Tiro libre	Los rivales deben estar al menos a 3 metros del balón. El ejecutante no puede volver a tocar el balón hasta que otro jugador lo haga.
Saque de meta	Cuando el equipo atacante manda el balón fuera por la línea de fondo: el portero coloca el balón dentro del área y lo pone en juego.
Saque de banda	Cuando el balón sale por la línea de banda: ambas manos en el balón, pies en o detrás de la línea, lanzar por detrás de la cabeza.
Penalti	Falta grave dentro del área penal: disparo de 1 vs 1 desde el punto penalti contra el portero.
Sustituciones	Se permiten sustituciones rotativas — jugador sale, jugador entra, notificar al árbitro. Máximo 5 cambios por partido.
Sin doble registro	Un jugador registrado en un equipo no puede jugar por otro equipo. Violación = partido perdido por incomparecencia.

Posiciones Básicas

Posición	Función
Portero (1)	Defiende el arco. Es el único jugador que puede usar las manos — solo dentro de su área.
Defensas (2)	Se quedan atrás para evitar que los rivales se acerquen al arco. Marcan, interceptan y despejan.
Mediocampistas (2)	Unen la defensa con el ataque. Recuperan el balón en el centro y distribuyen a los compañeros.
Delanteros (2)	Avanzan para marcar goles. Presionan defensas, crean oportunidades y definen cuando surge la ocasión.

Recuerda: puedes jugar el balón con cualquier parte del cuerpo excepto los brazos y las manos (a menos que seas el portero dentro de tu área). Los cabezazos, controles con el pecho y voleas están permitidos.

SPORTS DAY
LIVE THE CHALLENGE



Voleibol

Formato 6 vs 6 | Cancha: 50ft × 90ft | Nóminas exactas de 6 jugadores

Jugadores en cancha	6 por equipo — todos juegan, sin banco	Tamaño del equipo	Exactamente 6 registrados
Regla del jugador	Registrado en UN solo equipo	Puntuación	Puntos corridos — cada rally = 1 punto

Reglas Principales

Regla	Qué significa
Objetivo	Ganar sets alcanzando el puntaje objetivo antes que el rival.
Puntos corridos	Se anota un punto en cada rally — sin importar qué equipo sacó. No hay sistema de lado-out.
Saque	El sacador se coloca detrás de la línea de fondo y golpea el balón sobre la red para iniciar el rally. El equipo rota cuando GANA el saque del rival.
Rotación	Cada vez que tu equipo gana el saque, TODOS los jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador saca en su turno.
Regla de 3 toques	Cada equipo puede tocar el balón hasta 3 veces antes de que cruce la red. Secuencia habitual: recepción → colocación → remate.
Doble contacto	El mismo jugador no puede tocar el balón dos veces seguidas. Falta — punto para el rival.
Toque de red	Tocar la red durante el juego es falta. Punto para el rival.
Balón dentro/fuera	Balón que cae sobre o dentro de las líneas de límite = DENTRO. Balón que toca la antena o cae fuera = FUERA.
Cruzar la red	Los jugadores no pueden cruzar por debajo de la red al lado del rival durante el juego.
Bloqueo	Los jugadores de la fila delantera pueden alcanzar sobre la red para bloquear un remate. El toque de bloqueo NO cuenta como uno de los 3 toques.
Falta de saque	Si el saque toca la red y cae del lado contrario = punto a repetir (saque nulo — usa esta regla en juego recreativo). Si cae fuera = punto del rival.
Sin doble registro	Un jugador registrado en un equipo no puede jugar por otro. Violación = partido perdido por incomparecencia.

Consejo clave: ¡comúnicate! Di 'MÍO' cuando vayas por el balón para evitar choques con tus compañeros. El error más común en voleibol es que dos jugadores vayan por el mismo balón — o que ninguno vaya.

Quemados (Dodgeball)

Formato 6 vs 6 | Nóminas exactas de 6 jugadores | Al mejor de 3 rondas

Jugadores por lado	6 en el campo en todo momento	Tamaño del equipo	Exactamente 6 — sin sustitutos
Balones en juego	6 en total (3 por lado al inicio)	Formato del partido	Al mejor de 3 rondas; la Final es al mejor de 5

Reglas Principales

Regla	Qué significa
Objetivo	Eliminar a los 6 jugadores del equipo contrario para ganar una ronda. El primer equipo en ganar 2 rondas gana el partido.
Carrera inicial	6 balones se colocan en la línea central (3 por lado). Al silbato, los jugadores corren a recoger balones de su mitad de la línea central. No puedes cruzar la línea central para recoger balones.
Línea central	Los jugadores NO pueden cruzar la línea central en ningún momento. Cruzarla = quedas eliminado.
Eliminado — golpe	Si un balón lanzado en vivo te golpea en cualquier parte del cuerpo (excepto la cabeza — ver abajo), quedas ELIMINADO. Sal a la banda.
Golpe en la cabeza	Un balón que golpea a un jugador en la CABEZA NO lo elimina. El LANZADOR queda eliminado. Siempre lanza al cuerpo.
Atrapar = invertir	Si ATRAPAS el lanzamiento de un rival (antes de que rebote), el lanzador queda eliminado Y recuperas a un compañero eliminado a tu elección.
Bloqueo	Puedes bloquear un lanzamiento con un balón que tengas en la mano. Si sueltas el balón con el que bloqueas, quedas ELIMINADO.
Fuera de límites	Salir del campo = quedas ELIMINADO. El balón va al equipo que te sacó.
Balón muerto	Un balón que rebota en el suelo o en otro balón antes de golpearte está MUERTO — no te elimina.
Tiempo por ronda	Cada ronda tiene un máximo de 3 minutos. Si el tiempo expira: gana la ronda el equipo con más jugadores en pie. Igualdad = muerte súbita (1 vs 1, 1 balón).
Entre rondas	1 minuto de reinicio. Todos los jugadores regresan a su lado, los 6 balones vuelven a la línea central.
Sin doble registro	Un jugador registrado en un equipo no puede jugar por otro. Violación = partido perdido.

La regla del golpe en la cabeza es la más importante en los quemados. Siempre lanza al torso o las piernas — nunca apuntes a la cara o la cabeza. Los árbitros la aplicarán con firmeza. El lanzador queda eliminado en cualquier golpe a la cabeza, sin excepciones.

Estrategia Básica

- Sostén un balón para bloquear — nunca estés con las manos vacías si puedes evitarlo.
- Apunta bajo — los lanzamientos a las piernas son más difíciles de esquivar y evitan el riesgo de golpe en la cabeza.
- Coordina los lanzamientos — un lanzamiento simultáneo de varios compañeros es muy difícil de esquivar.
- Prioriza atrapar sobre esquivar — atrapar te devuelve un compañero Y elimina a un rival.



SPORTS DAY
LIVE THE CHALLENGE

Jalar la Cuerda (Tug of War)

Edición Zona de Agua | 7 jugadores por equipo | ¡El que pierde se moja!

Jugadores por equipo	7	Regla del equipo	Un solo equipo — sin cambios
Formato del partido	Al mejor de 3 jaladas (grupo); jalada única (eliminación)	Límite de tiempo	2 minutos por jalada; muerte súbita de 30 seg si hay empate

Reglas Principales

Regla	Qué significa
Objetivo	Jalar la cuerda hasta que el listón central cruce tu marcador de victoria (2 metros del centro). Gana 2 de 3 jaladas para ganar el partido.
Posición inicial	Todos los jugadores deben estar detrás de su línea de salida sujetando la cuerda antes de que el árbitro inicie la jalada.
El inicio	El árbitro dice '3 — 2 — 1 — ¡JALEN!' y toca el silbato. No se puede jalar antes del silbato — salida en falso = se repite.
Condición de victoria	Jalar el listón central más allá de tu marcador de 2 metros = ganas esa jalada.
Límite de tiempo	2 minutos por jalada. Si nadie gana a tiempo: muerte súbita de 30 segundos — gana el equipo que consiga más terreno.
Soltar la cuerda	Si algún jugador suelta intencionalmente la cuerda = pérdida inmediata de esa jalada.
Reglas de agarre	Puedes agarrar la cuerda como prefieras. No está permitido enroscarse la cuerda alrededor del cuerpo, la muñeca o el brazo.
Faltas	No está permitido sentarse en el suelo, arrodillarse ni apoyar los pies en objetos. Permanece de pie.
Equilibrio de equipo	Si un equipo tiene más de 2 jugadores extra, el equipo más grande debe retirar miembros (ellos eligen quién no participa).
La piscina de agua	El equipo perdedor se mojará.
Sin doble equipo	Los jugadores no pueden competir por más de un equipo en el mismo evento.

¡Te mojarás si pierdes — vístete apropiadamente o trae ropa de cambio!

Consejos para Jalar

- Inclínate hacia atrás — el peso de tu cuerpo es tu mayor ventaja, no la fuerza de los brazos.
- Mantén la espalda recta y jala con las piernas, no solo con los brazos.
- Mantén el ritmo — jaladas cortas y coordinadas juntos son más efectivas que jalar individualmente.
- El ancla (el último de la cuerda) clava los talones y se inclina más hacia atrás para anclar al equipo.



SPORTS DAY
LIVE THE CHALLENGE

Captura la Bandera

Versión Manual PE | Banderas + Aros Hula Hoop | 7 Jugadores

Jugadores	7 por equipo	Banderas por equipo	3 banderas dentro de un aro hula hoop
Zona Segura	Aro de 4 conos alrededor de cada hula hoop	Cárcel	Tapete cerca de la línea de fondo de cada equipo

Reglas Principales

Regla	Qué significa
Objetivo	Roba todas las banderas del aro del equipo contrario y llévalas a tu propio aro. El primer equipo en tener todas las banderas gana.
Tu propio lado	Estás SEGURO en tu propia mitad del campo. No te pueden tocar en ningún momento mientras estés en tu lado.
Territorio enemigo	En el momento en que cruces la línea central al lado del rival, cualquier contrario puede tocarte.
Ser tocado	Toque con una mano en el cuerpo. Si te tocan en territorio enemigo: camina directamente a su Cárcel. No corras después de ser tocado.
La Zona Segura	El área dentro del aro de conos alrededor del hula hoop del rival. NO te pueden tocar dentro de ella. Una vez ahí, toma UNA bandera.
Tu propia Zona Segura	Tu equipo NO puede entrar a su propia Zona Segura. Los defensores guardan el perímetro de los conos desde afuera — al menos a 1 metro.
Tomar una bandera	Solo puedes llevar UNA bandera a la vez al salir de la Zona Segura. En cuanto salgas, vuelves a estar en juego y pueden tocarte.
Tocado con bandera	La bandera regresa al hula hoop del rival. Vas a la Cárcel. NO conservas la bandera.
Cárcel	Espera en la Cárcel del rival hasta que un compañero te rescate. No puedes escapar por tu cuenta.
Rescatar compañeros	Cruza al territorio enemigo y llega a su Cárcel sin ser tocado → tú y UN compañero encarcelado regresan caminando libremente a tu lado.
Una misión por cruce	En cada cruce eliges UNA misión: tomar una bandera O rescatar a un compañero. No puedes hacer ambas cosas en el mismo cruce.
Varios en la cárcel	Solo se rescata a UN compañero por viaje. Si hay varios compañeros en la Cárcel, se deben hacer varios viajes de rescate.
Victoria	El primer equipo en tener todas las banderas del rival en su propio hula hoop gana la ronda.

Los toques son un contacto suave con una mano en el hombro o la espalda — sin agarrar ni empujar. Las decisiones del árbitro son definitivas. Toques en disputa: el jugador tocado va a la Cárcel y el juego continúa.

Roles que Puedes Jugar

Rol	Qué Haces
Atacante	Cruza al territorio enemigo para tomar banderas o rescatar compañeros encarcelados. La velocidad y el momento son clave.
Defensor	Permanece en tu lado, patrulla la línea central y toca a los invasores antes de que lleguen a tu Zona Segura.
Guardia de Cárcel	Vigila la Cárcel para evitar intentos de rescate. También puede tocar a los atacantes que se acerquen a la Zona Segura.

SPORTS DAY
LIVE THE CHALLENGE

La Carrera del Caos

Carrera de Equipos por Estaciones | Hasta 7 jugadores por equipo | Completa las 8 estaciones para ganar

Tamaño del equipo	7 jugadores (flexible)	Recorrido	8 estaciones en circuito
Para avanzar	TODO el equipo completa el desafío de la estación	Ganador	Primer equipo en terminar todas las estaciones

La Regla de Oro

NO puedes pasar a la siguiente estación hasta que CADA miembro de tu equipo haya completado el desafío actual. Nadie se queda atrás en la última estación y nadie puede correr adelante solo. El corredor puede ser el mismo.

Reglas Generales

Regla	Qué significa
Inicio escalonado	2 equipos comienzan en modo competencia pero gana quien tenga más puntos. 4 de los jugadores son corredores.
Completar la estación	El Maestro de Estación juzga si tu equipo completó el desafío. Su decisión es definitiva — no se discute.
Intentos fallidos	Si tu equipo falla un desafío, lo intenta de nuevo inmediatamente. Sin penalización — solo tiempo perdido.
Línea de meta	Después de completar 7 estaciones, todo el equipo hará la última estación junto. No cuentan los equipos parciales que crucen.
Puntos	1.º lugar = 15 pts, 2.º = 10 pts, 3.º = 7 pts, 4.º = 5 pts, 5.º = 3 pts, 6.º+ = 1 pt. (Si hay empate en puntos, gana 1 punto adicional quien haya terminado primero en cada juego).

Las 8 Estaciones — Qué Esperar

#	Estación	Desafío — Lo que tu equipo debe hacer
1	Corredor	Un jugador debe comenzar a correr hacia la siguiente estación.
2	Cornhole	Cada miembro debe anotar 3 saquitos en el agujero. Intentos ilimitados.
3	Corredor	Un jugador debe correr hacia la siguiente estación.
4	Carretilla Humana	Se dividen en parejas. Una persona camina en sus manos mientras la otra le sostiene las piernas. Van en carretilla 5 metros hasta un cono y regresan. Todas las parejas deben completarlo.
5	Corredor	Un jugador debe correr hacia la siguiente estación.
6	Nudos	Hacer 5 nudos rápidos. Deben lograr 3 de 5 correctos. Se descontarán puntos por errores. Se proveerán 3 cuerdas de 4 pies y una barra para los nudos que requieran estructura fija.
7A	Corredor	Un jugador debe correr hacia la siguiente estación.
7B	Tobogán de Lona	Deslizarse en la lona.
8	Estación Final	Todo el equipo completa las 4 sub-estaciones juntos.
8.1	Aro Hula Hoop en Cadena	Tómense de las manos en círculo. Pasen un aro hula hoop alrededor del círculo entero sin soltarse. Cada persona debe pasar a través del aro. Soltarse = reiniciar.
8.2	Brigada de Esponja	Formen una cadena. Pasen una esponja de mano en mano desde un balde lleno para llenar un balde vacío hasta la línea marcada. No se puede correr con la esponja.
8.3	Carrera de Cuchara con Huevo	Cada miembro lleva un huevo en una cuchara hasta un cono y regresa, pasando sobre 4 obstáculos de tubo de piscina. Si el huevo cae = reinicia tu vuelta. Todos deben terminar.
8.4	Desafío Misterio	¡Se revela solo cuando llega tu equipo! Cambia cada ronda. Ejemplos anteriores: Carrera de Costales, Reventar Globos en el Tobillo, Pirámide Humana y más.

Nudos

Se proveerán tres cuerdas de 4 pies por equipo, disponibles en la estación de actividad para completar los nudos requeridos. También se proveerá una barra (poste) para cualquier nudo que deba atarse en una estructura fija.

Nudo	Descripción	Nombre en inglés
Nudo Cuadrado	Une dos cabos del mismo grosor. Se hace cruzando derecha sobre izquierda, luego izquierda sobre derecha.	Square Knot
Nudo Ballestrinque	Ata una cuerda a una barra o poste. Se forman dos medios codos en la misma dirección alrededor del objeto.	Clove Hitch
Nudo de Rizo (Bowline)	Forma un lazo fijo que no se aprieta. Útil para asegurar sin que el lazo se cierre.	Bowline Knot
Nudo de Pescador	Une dos cuerdas de forma segura. Cada extremo forma un nudo simple alrededor del otro cabo.	Fisherman's Knot
Nudo de Vuelta de Guía	Acorta una cuerda sin cortarla. Se forman dos lazos en el centro de la cuerda.	Sheepshank Knot

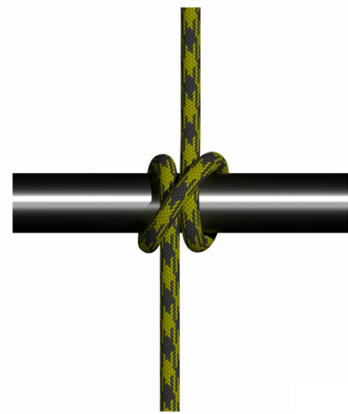
Este desafío no se trata de ser el corredor más rápido. Cada estación pone a prueba una habilidad diferente — coordinación, trabajo en equipo, equilibrio, conocimiento o simplemente la habilidad de cada uno para terminar rápido. ¡Cualquiera puede ganar esto



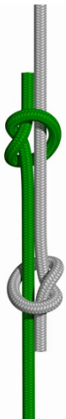
SQUARE KNOT
CUADRADO



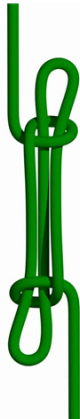
BOWLINE KNOT
AS DE GUÍA



CLOVE HITCH KNOT
BALLESTRINQUE



FISHERMAN'S KNOT
PESCADOR



SHEEPSHANK KNOT
VUELTA DE GUÍA