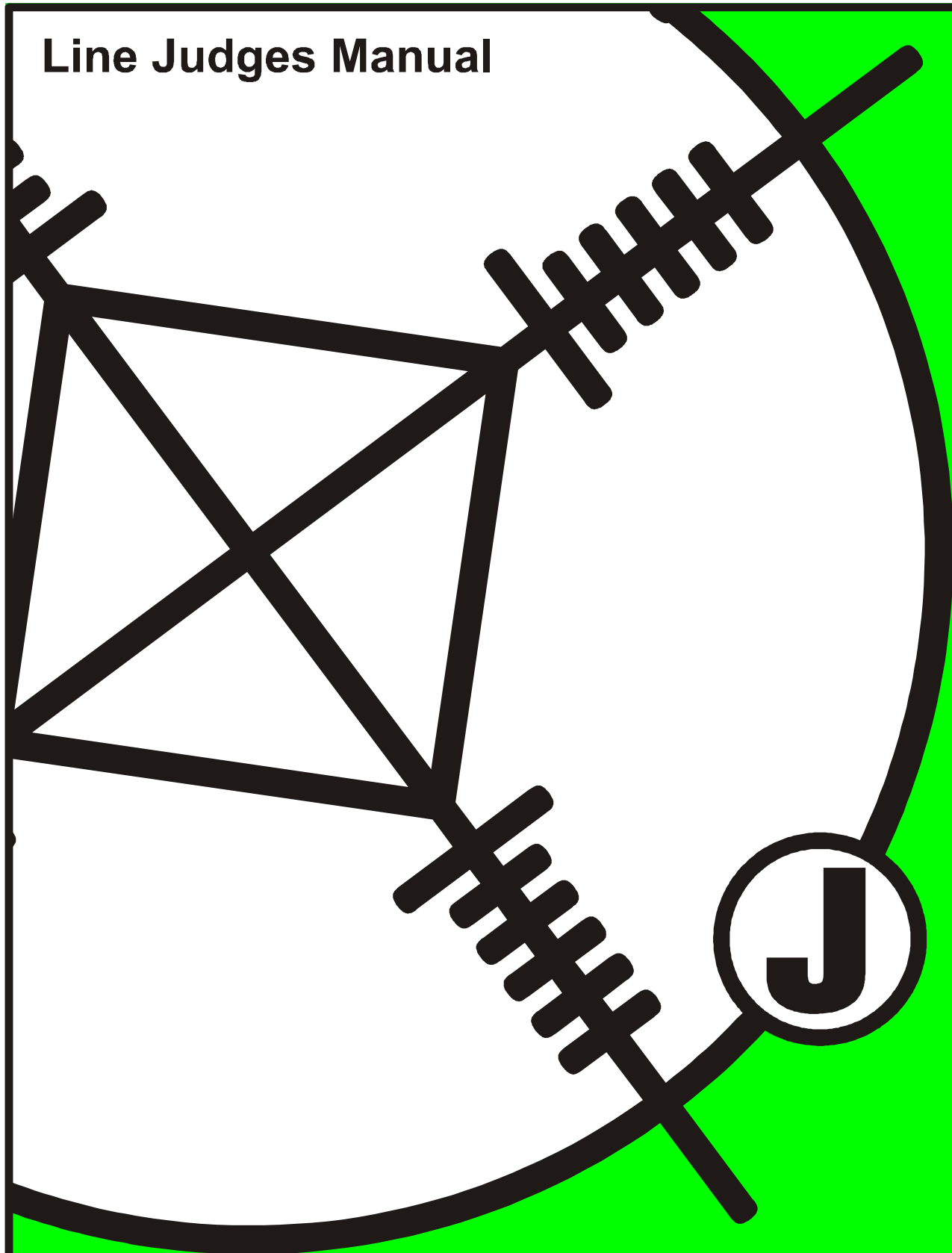


# Line Judges Manual



**Sparks-a-Rama & AwanaGames™**  
Official Rules and Regulations



# Sparks-a-Rama & AwanaGames Line Judges Manual

© 2002 Awana® Clubs International

1 East Bode Road • Streamwood, IL 60107-6658 U.S.A.

Awana Youth Association Canada

178 Highway 20 W. • Fonthill, Ontario L0S 1E0 Canada

Awana Clubs International Australia

1000 Old Windsor Road • Parklea, N.S.W. 2155 Australia

All rights reserved. Printed in U.S.A. The text and images of this web site may not be copied for distribution in any way, directly or indirectly, without express written permission from Awana® Clubs International unless otherwise stated or granted.

# INTRODUCCIÓN A LAS TAREAS DE LOS JUECES DE LÍNEA

## ¿QUÉ ES UN JUEZ DE LÍNEA?

Es una de las cuatro autoridades que tiene conocimiento de los eventos y reglas de AwanaGames o Sparks-a-Rama; asiste al director del círculo en la administración de los juegos en el círculo. Para oficiar AwanaGames se necesita ser eficiente y detallista. Preste atención a los cuatro roles primarios que un juez debe asumir.

**(1) JUEZ** — Un juez de línea decide si los jugadores violan las reglas o no.

**(2) SIERVO** — Un juez de línea es siervo de los participantes del club y los entrenadores por medio de su actitud y acciones. Su objetivo es que el evento(s) sea lo más positivo para ellos.

**(3) TESTIGO** — Un juez de línea debe esforzarse, por medio de emociones, actitudes y acciones, por ser un buen testimonio del poder que cambia vidas cuando confiamos en nuestro Salvador Jesucristo para aquellos padres y participantes del club.

**(4) LIDER** — Un juez de línea es un líder, un ejemplo en situaciones de presión para los entrenadores, los participantes del club, y los espectadores.

GRACIAS por aceptar el desafío de oficiar en un evento de AwanaGames o Sparks-a-Rama. Oramos para que pueda reconocer el valor de nuestro ministerio. El Señor puede usarnos a ambos en gran manera para acercar gente inconversa a ÉL y para alentar a niños.

## ¡La clave — COMUNICACIÓN CORRECTA!

Los jueces de línea, también como el personal de AwanaGames y Sparks-a-Rama, DEBEN seguir la cadena de mando como está diagramada en el Libro de Reglas. Recuerde que los jueces de línea son responsables de comunicarse primeramente con el director del círculo y con los entrenadores. Los jueces de línea nunca “entrenan” a los jugadores. Cualquier entrenador tiene el derecho de pedirle al juez de línea que lo acompañe para discutir una situación con el director del círculo. Sin embargo, un entrenador no tiene el derecho de discutir ninguna situación con el director del círculo sin que usted esté presente.

**Cada juez debe darse cuenta de la importancia de una comunicación precisa.** Aquí están los principios más importantes:

- 1. Relaje a los entrenadores,** hable con ellos y SONRÍALES!
- 2. Comprenda a sus entrenadores.** Recuerde todo por lo que pasaron para lograr reunir a un equipo para este evento; póngase en sus lugares. Así comprenderá la tensión.
- 3. Nunca se disguste u ofenda** cuando un entrenador se queje o haga una pregunta. Concéntrese en lo que el entrenador está preguntando, no en sus sentimientos o emociones.
- 4. Permanezca siempre calmo y no discuta.** Nuestra mayor responsabilidad es mantener un testimonio positivo para nuestro Señor. Mostrar su mal genio podría arruinar su testimonio.
- 5. Nunca sea prepotente.** Si hay algún tipo de confusión, ayude al director del círculo a que se calmen las cosas, para poder de este modo aclarar la situación.
- 6. Aliente a los entrenadores que puedan estar teniendo un problema.** Si puede, diga algo que pueda calmar la tensión.
- 7. Asegúrese de que los jugadores tengan en claro lo que están haciendo** (especialmente en Sparks-a-Rama) antes de que comience un evento. No obstante, nunca los entrene.
- 8. No ADIVINE!** Si no sabe cómo conceder una jugada, dígame al director del círculo lo que sepa y deje que él tome la decisión.
- 9. Sea servicial.** Algunas autoridades sienten que deben tener una cara de piedra para poder mostrar objetividad. Pero, queremos mostrar a los participantes del club que nos importan, así que DEBEMOS tratarlos como miembros del equipo con gentileza e interés. No

obstante, nunca se involucre con un entrenador o miembros del equipo para que no lo consideren imparcial.

10. **Mientras se preparan para comenzar**, dígame a los jugadores, “Den lo mejor,” o alíentelos de forma imparcial.
11. **Mantenga informados a los entrenadores**. Dígame la razón por cualquier descalificación o concesión de una nueva jugada.
12. **Felicítelos y agradezca al entrenador después de que termine el evento**. Tómese el tiempo para atraer la atención de todos los participantes del club mientras entrega los premios y agradézcales por todos sus esfuerzos.
13. **Nunca piense que su responsabilidad es estar en contra de los entrenadores** o dispute con ellos en ningún modo. ¡Somos socios en este ministerio para el Señor! Permanezca profesional, amistoso y colaborador, pero nunca se involucre emocionalmente.

Recuerde. ¡Usted es una herramienta importante que Dios usa para crear un testigo positivo para Su evangelio en los corazones de los participantes del club y los padres inconversos!

### ***ANTES DEL DIA DEL EVENTO...***

1. **Relea el manual y el (los) libro(s) con el reglamento varias veces**.
2. **Practique oficiar como juez** en las prácticas de su club. Lo ayudará a usted y también a ellos.
3. **Seleccione un atuendo adecuado**. AWANA RECOMIENDA QUE TODOS LOS JUECES USEN PANTALONES OSCUROS (NO VAQUEROS) Y ZAPATILLAS. Awana le dará su camisa y otro material necesario en el evento.
4. **Ore con nosotros para que la bendición de Dios** sea sobre nuestro ministerio.

### ***EL DIA DEL EVENTO...***

1. **Llegue por lo menos con una hora de anticipación**.
2. **Vaya a la mesa de empleados** y el coordinador de empleados le dirá donde retirar su camisa de juez de línea.
3. **Cambie su camisa por la de juez de línea**. **Regrese** con el líder de los jueces de línea o el director del círculo para poder revisar juntos las reglas antes de que vaya a la cancha.
4. **Esté preparado para ayudar a los equipos a tomar su lugar**. Esta responsabilidad puede involucrar ayudar a los participantes del club en la cancha o ser parte de la ceremonia de la bandera.
5. **Si fuera necesario, retire la hoja con los jugadores de los entrenadores; y controle la edad** de los niños en la competencia.
6. **Asegúrese que todos los miembros del equipo y sus entrenadores estén usando zapatillas deportivas**. Si no lo están, infórmele al entrenador.
7. **Reunión de los entrenadores**: Los directores del círculo y los jueces de línea deben reunirse con los entrenadores a la hora y lugar indicados por el misionero o coordinador del evento.

### ***INSTRUCCIONES GENERALES***

Debe estar al tanto de los siguientes procedimientos:

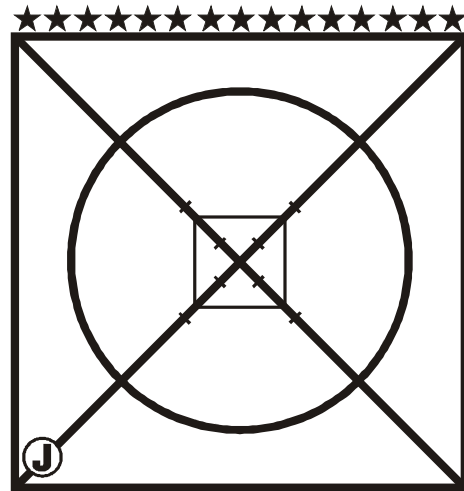
1. **Pónganse en su línea para la ceremonia de la bandera**. Vaya con el próximo equipo para el primer evento, en sentido contrario a las agujas del reloj. Continuará rotando en sentido contrario a las agujas del reloj para cada evento. En el juego Balloon Relay, usted rotará con cada eliminatoria.
2. **Levante su mano cuando su equipo esté listo para comenzar el evento**. El director del círculo entonces levantará su mano para indicar que el círculo está listo.
3. **Ayude al director del círculo a determinar el orden en el que los equipos terminan**. Siempre recuerde el lugar donde termina su equipo. Si su equipo es descalificado, mire a los otros equipos para determinar a qué equipo se le dará el puntaje.

- 4. Cuando hay una salida falsa en un juego donde se corre, salte inmediatamente en frente de los corredores con sus brazos abiertos** para prevenir que continúen avanzando. Luego prepare al equipo para comenzar de nuevo. Awana no recomienda tocar a los participantes del club.
- 5. Notifique al director del círculo cualquiera sea la razón por la descalificación.**
- 6. Informe cualquier razón por sacar puntos por espíritu deportivo al director del círculo** y deje que él tome la decisión.
- 7. Ayude a los entrenadores durante la presentación del orador sentándose con los participantes del club** y ayudándoles a que presten atención.

# PROCEDIMIENTOS PARA SPARKS-A-RAMA

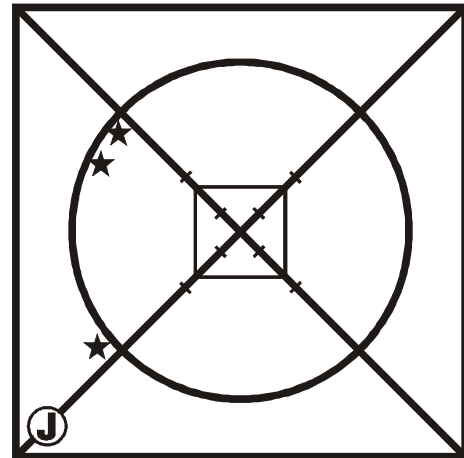
## EVENTO 1 — JUEGO SPARKY CRAWL

- A. Ubicación del juez: En la esquina del cuadrado sobre la línea diagonal de color de su equipo.
- B. Antes del evento:
1. Asegúrese que todos los miembros del equipo estén detrás de su línea.
  2. Ayude a que el equipo se extienda a lo largo de toda la línea.
  3. Prepárese para observar la línea del equipo que le asignaron.
- C. Durante el evento:
1. Evalúe el equipo que le asignaron.
  2. Asegúrese de que todos los miembros del equipo hayan cruzado la línea antes de que el entrenador mande un corredor nuevo.
  3. Fíjese en qué puesto terminó su equipo.



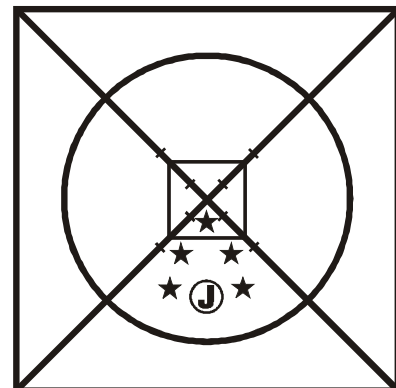
## EVENTO 2 — JUEGO SPARKY SAFARI

- A. Ubicación del juez: de pie en la diagonal de comienzo del equipo fuera del área de juego.
- B. Antes del evento:  
Cuando los corredores están en su posición, déle una bolsa rellena al primer corredor.
- C. Durante el evento:
1. Controle que cada miembro del equipo corra una vuelta.
  2. Mire que las manos de los participantes del club no toquen la bolsa rellena mientras que el jugador esté en movimiento.
  3. Si a un participante se le cae la bolsa rellena, asegúrese que toque el piso antes de que el jugador la toque, y que el jugador se detenga antes de levantar la bolsa y que se la ponga sobre su cabeza antes de continuar.
  4. Si el participante no deja que la bolsa toque el piso, deténgalo brevemente para sacarle la ventaja.
  5. Asegúrese que se pase la bolsa y que sea colocada sobre la cabeza del participante dentro de la zona de paso.
  6. Fíjese en qué puesto terminó su equipo.



## EVENTO 3 — JUEGO BALLOON BATTLE

- A. Ubicación del juez: Párese fuera de la zona del equipo así puede ver el área por completo.
- B. Antes del evento:
1. Ayude a colocar la cuerda en su lugar. Haga que un entrenador de cada equipo sostenga la cuerda.
  2. Cuente el número de jugadores.



C. Durante del evento:

1. Ayude a los entrenadores a que la cuerda esté tirante, formando una barrera que hará que los participantes permanezcan en su área.
2. Cuente la cantidad de veces que el globo toca el piso en su cuadrante.
3. No permita que se detenga el juego.
4. Retire los globos que toquen el piso y/o salgan del área de juego de su equipo, después suelte el globo desde el centro.
5. Los equipos pueden “hacer picar” el globo.

**EVENTO 4 —JUEGO RABBIT HUNT**

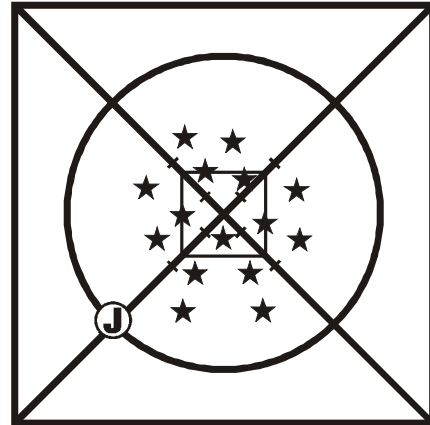
A. Ubicación del juez: En el círculo en la línea de la diagonal.

B. Antes del evento:

1. Asegúrese que el equipo no tenga más de 15 jugadores en el centro.
2. Ayude a equilibrar los otros equipos de forma equitativa alrededor del círculo.

C. Durante el evento:

1. Mire con atención aquellos jugadores que sean golpeados (en cualquier lugar del cuerpo) y retírelos del círculo.
2. Ayude a retirar la pelota fuera del centro para que el juego pueda continuar.
3. Asegúrese que los jugadores estén detrás de la línea del círculo cuando tiren la pelota.
4. Asegúrese que los jugadores permanezcan en su lugar cuando alguien que entre al círculo los golpee con una pelota.
5. Al final del encuentro, ayude rápidamente al director del círculo a reunir a todos los “Conejos” (los jugadores que no hayan sido tocados) al centro del cuadrado para que se los cuente.



**EVENTO 5 —JUEGO SPARKY TRAIN**

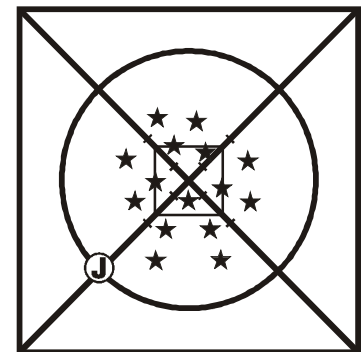
A. Ubicación del juez: Justo detrás de la diagonal de comienzo del equipo fuera del círculo.

B. Antes del evento:

1. Asegúrese de que los jugadores estén agarrados de las manos.
2. Asegúrese que todos los participantes estén en fila uno detrás del otro (espíritu del juego). Si no lo están, pídale al entrenador que los alinee.

C. Durante el evento:

1. Mire con atención el equipo en su **cuadrante** para asegurarse que los jugadores estén juntos.
2. Si un equipo se desconecta en su cuadrante, pare al primer jugador. Espere al resto del equipo hasta que se conecten otra vez antes de dejarles continuar.
3. Asegúrese que el último jugador cruce la línea de comienzo del equipo y que vaya al centro por el bolo o bolsa rellena del centro.

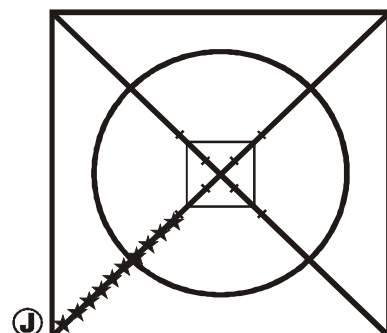


**EVENTO 6 —JUEGO SPARKY BALLOON POP**

A. Ubicación del juez: Comienza al lado del jugador #1, luego se mueve junto con el globo.

B. Antes del evento:

1. Cuente el número de jugadores (15).



2. Asegúrese que el equipo esté sobre la línea diagonal.
3. Asegúrese que el #15 esté sobre la marca de los ocho-pies.
4. Cuando los jugadores estén en su lugar, déle el globo al jugador #1.
5. Tenga preparado el 2do globo.

C. Durante el evento:

1. Asegúrese que el globo pase entre las piernas de los jugadores.
2. Asegúrese que el jugador #15 vaya a su triángulo interior para sentarse en el globo para reventarlo. Se debe reventar el globo en este triángulo.
3. Asegúrese que no se revienten los globos con las uñas.
4. Tenga preparado un 2do globo en caso de que el primero se rompa antes de que el jugador #15 intente romper el globo por primera vez.

**EVENTO 7 — JUEGO SPARKY BEANBAG - IN AND OUT**

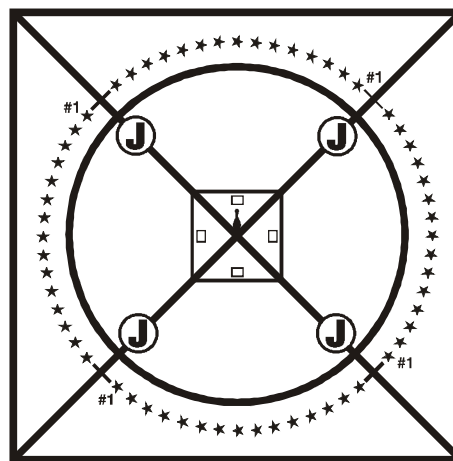
A. Ubicación del juez: Comienza dentro del círculo, entre el bolo del círculo y el jugador #1, siguiendo el desarrollo del juego a lo largo de la zona del equipo.

B. Antes del evento:

1. Cuente que no haya más de 15 jugadores en la línea.
2. Asegúrese que cada jugador esté en su posición.
3. Cuando el equipo esté preparado, déle la bolsa rellena al jugador #1.

C. Durante el evento:

1. Mire con atención que los jugadores no pasen la línea hasta que sean tocados o reciban la bolsa rellena.
2. Asegúrese que cada jugador tenga su turno.
3. Tome nota en qué puesto termina su equipo.



**EVENTO 8 — JUEGO SPARKY BOWL**

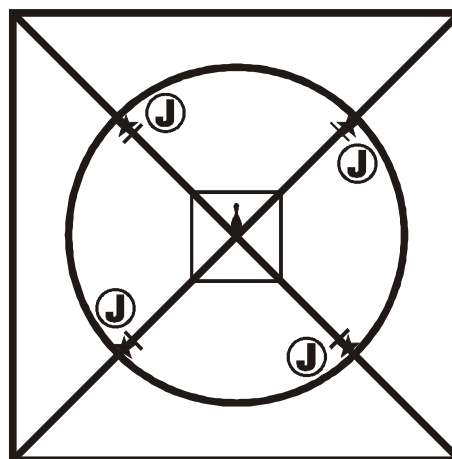
A. Ubicación del juez: Párese en la diagonal de comienzo del equipo fuera de la pista. Cuando el jugador haya completado una vuelta y esté listo para tirar, acérquese a la línea interior de las 12 pulgadas.

B. Antes del evento:

Cuando los corredores estén en su posición, entréguales la bolsa o la pelota.

C. Durante el evento:

1. Controle que cada corredor corra una vuelta.
2. Asegúrese que estén detrás de la marca de 12 pulgadas cuando tiren.
3. Mire con atención para ver cuál equipo tira el bolo del centro.



**CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS**

1. Vaya a la mesa de premios. Lleve los parches a su equipo y distribúyalos.
2. Felicite a cada participante del club con un apretón de manos y una sonrisa.
3. Devuelva los parches de más a la mesa de premios.

RECUERDE: SPARKS-A-RAMA NO DEBE TENER LA INTENSIDAD DE AWANAGAMES.  
¡ESTÉ ATENTO Y VEA QUE PUEDE HACER PARA QUE CADA NIÑO DISFRUTE Y  
VUELVA A CASA SINTIÉNDOSE UN GANADOR!



2. Mire el cuadrante a su izquierda en caso de violación de reglas.
3. Asegúrese cada vez que se pase la posta sea en la zona correcta.
4. Asegúrese que el último corredor tenga la posta cuando llegue al centro.
5. Fíjese en qué puesto termina su equipo.

### **EVENTO 3 — JUEGO BEANBAG GRAB**

A. Ubicación del Juez: Parado justo dentro del círculo en la línea diagonal del equipo.

B. Antes del evento:

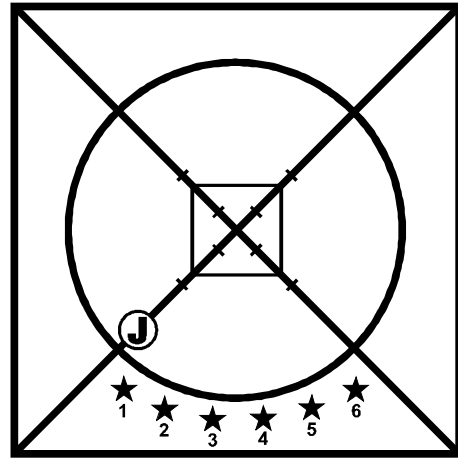
1. Asegúrese que el entrenador haga parar en fila a sus jugadores correctamente.
2. Pregunte a los jugadores sus números para asegurarse que los sepan correctamente.
3. Asegúrese que los pies de los jugadores estén detrás de la línea del círculo.

C. Después del evento:

1. Asegúrese que vaya el jugador correcto cuando llamen un número.
2. Verifique que el jugador cuyo número no fue llamado pise la línea del círculo con ambos pies.
3. Mire si el jugador toca con alguna parte de su cuerpo, aparte de sus manos o pies, la pista dentro del cuadrado de siete pies cuando entre. ¿Y si toca el piso, es por circunstancias fuera de su control?
4. Vigile que los jugadores no roben las bolsas que estén ya en manos de otros jugadores. Cualquier jugador que intente tomar una bolsa de otro jugador violará la regla de “no robar”.
5. Vigile que los jugadores no crucen la línea del círculo del equipo. Todas las bolsas en posesión de los jugadores serán contadas para su equipo.
6. Cuide que las bolsas no crucen la línea del círculo – éstas no se contarán.
7. Obtenga las bolsas de los jugadores después de que hayan terminado (cruzado la línea del círculo de el/ella) y de a conocer las unidades válidas al director del círculo. Párese fuera del círculo cuando reciba las bolsas de los jugadores.
8. Asegúrese que cada jugador vuelva a la línea de su equipo después de jugar.
9. Ayude al director del círculo a volver a poner las bolsas en la posición de comienzo.

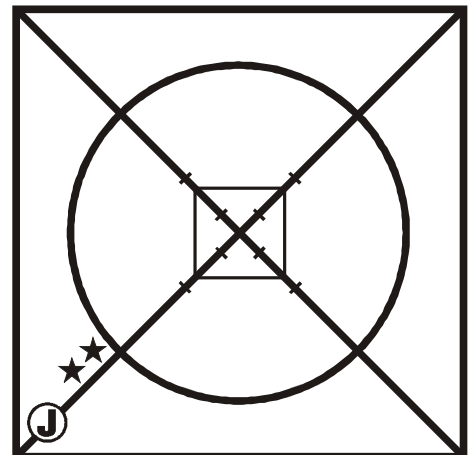
D. Descalificación de unidades:

1. Un jugador que no es llamado se acerca a la línea con ambos pies.
2. Ninguna parte del cuerpo del jugador, menos las manos o los pies, puede tocar el piso dentro del cuadrado de siete pies hasta que el jugador cambie de dirección, a no ser que haya una violación por circunstancias fuera del control del jugador.
3. Robar bolsas que ya estaban en posesión de otro jugador.
4. Cuando se tiran las bolsas del otro lado de la línea del círculo.
5. Cuando el director del círculo pide tiempo por las bolsas que están que todavía están en el círculo.



### **EVENTO 4 — JUEGO THREE-LEGGED RACE**

A. Ubicación del juez: Parado en la diagonal fuera del área de juego.



**B. Antes del evento:**

1. Ayude a colocar los bolos de puntuación en las marcas de los cinco pies.
2. Asegúrese que los lazos de las piernas estén en los tobillos. No ajuste el elástico de las piernas, permita que el entrenador haga los ajustes necesarios.
3. Asegúrese que los corredores estén detrás de la línea de comienzo.

**C. Después del evento:**

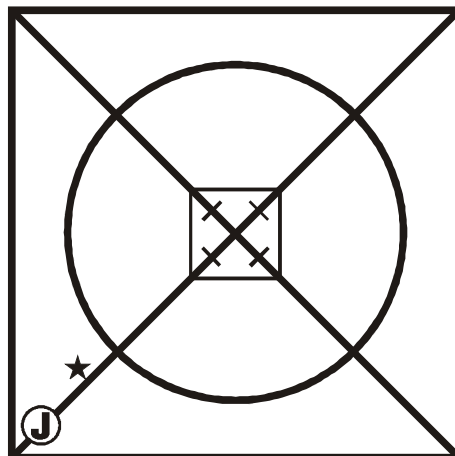
1. Si hay un comienzo falso, salte rápidamente al área de juego con los brazos abiertos para parar a los jugadores.
2. Mire el cuadrante a su izquierda por cualquier violación de reglas.
3. Si sus corredores son tocados o pasados, sáquelos del círculo.
4. Si algún corredor se cae cerca de usted, ayúdelos para salir de la pista SOLAMENTE si son tocados o pasados, y SÓLO si usted no está en el camino de otros. Es mejor mover a los corredores hacia fuera. Dígalos que deben retirarse del paso de los otros corredores.
5. Fíjese en qué puesto termina su equipo.

**EVENTO 5 — JUEGO SPRINT**

A. Ubicación del juez: En la diagonal del equipo fuera del área de juego.

**B. Antes del evento:**

1. Ponga los bolos del círculo en la posición de inicio.
2. Dígame algo al jugador para tratar de relajarlo mientras éste se acerca a la línea.
3. Si los pies del corredor están sobre la línea de comienzo, avísele al entrenador.
4. Marque la mano de los jugadores sólo en los eventos especificados – si esta regla se implementara.



**C. Durante del evento:**

1. Mire que no haya salidas falsas; si esto sucediera, pare al corredor que viene en su dirección.
2. Mire a su corredor, contando las vueltas que éste de.
3. Si alguien toca o pasa a su corredor, sáquelos/la del círculo.
4. Fíjese en qué puesto termina su jugador. Si el/ella está fuera de la competencia, fíjese en qué posición terminan los otros jugadores.
5. Mire el cuadrante a su izquierda por cualquier violación de las reglas.

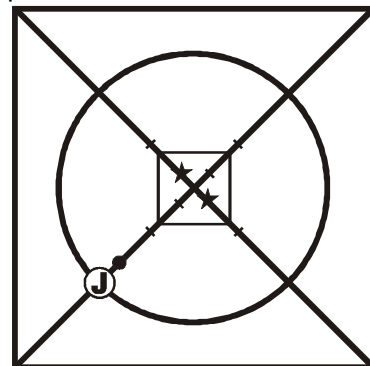
**EVENTO 6 — JUEGO FOUR-WAY TUG**

A. Ubicación del juez: Detrás de la marca correcta de la diagonal del equipo.

**B. Antes del evento:**

1. Posicione las manos de cada jugador en cada lado de las posiciones marcadas por la soga.
2. Posición de comienzo: tenga la soga tirante.
3. Asegúrese que la bolsa esté en la línea correcta. 3er- 4to grado — línea de los 11 pies; 5to-6to grado — línea de los 12 pies.

**C. Durante el evento:**



1. Cuando el juez de salida oficial de la señal, mueva la bolsa un lugar, rápidamente con su mano. Mantenga las bolsas parejas con las líneas mientras se mueve a la próxima línea.
2. Verifique inmediatamente que cada juez a su lado haya movido las bolsas.
3. Si se mueve la bolsa de la línea diagonal, no la mueva adelante hasta que sea el momento de hacerlo. No le saque la ventaja ganada a los jugadores.
4. Asegúrese que el jugador que agarre la bolsa también tenga la soga al mismo momento.
5. Si el equipo del otro lado del círculo deja de tirar la soga de repente, trate de atajar a los jugadores para que no se caigan.

### **EVENTO 7 — JUEGO BALLOON VOLLEY**

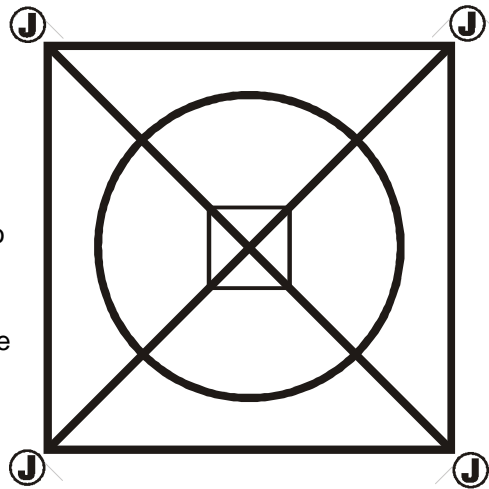
A. Ubicación del juez: Parado en la esquina del cuadrado del juego.

B. Antes del evento:

1. Verifique que dos jugadores de su equipo estén preparados y en el campo de juego.
2. Mueva al equipo detrás de la línea del equipo uno o dos pies.

C. Durante el evento:

1. Preste atención que no sea un juego brusco o que los jugadores no mantengan el espíritu del juego.
2. Cuide ambas líneas del equipo a ambos lados de usted. Indique moviendo su brazo cuando explote un globo en el plano de la línea del equipo.



### **EVENTO 8 — JUEGO MARATHON RELAY**

Las reglas para este evento son exactamente las mismas que para el juego Sprint Relay, con el siguiente agregado:

C. Durante el evento:

Asegúrese de **contar** dos vueltas para cada corredor.

### **EVENTO 9 — JUEGO MARATHON**

Las reglas para este evento son exactamente las mismas que para el juego Sprint Race, con el siguiente agregado:

C. Durante el evento:

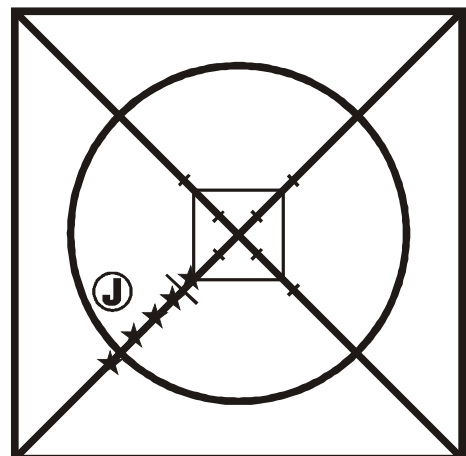
**Cuente** que sus corredores den seis vueltas.

### **EVENTO 10 — JUEGO BALLOON RELAY**

A. Ubicación del juez: Cada lado del jugador debe estar adyacente a la Zona 2.

B. Antes del evento:

1. Coloque la pulsera en el jugador #1.
2. Asegúrese que cada jugador esté en la posición de inicio correcta como lo especifica el Libro de Reglas.
3. Entregue el globo al primer jugador cuando el equipo esté listo.



4. Asegúrese de que el globo toque la parte trasera del cuello del jugador y de que lo sostenga con ambas manos.

C. Durante el evento:

1. Asegúrese que el globo pase por entre las piernas del jugador en cada viaje.
2. Preste atención a la lista de descalificaciones detalladas a continuación.
3. Si su equipo es descalificado, **detenga inmediatamente a los jugadores.**
4. Fíjese en qué puesto termina su equipo y recupere la pulsera del jugador #1.

D. Se descalifica cuando:

*Zona 1:*

- a. El jugador que tiene el globo en la mano cruza con los pies la marca del piso.
- b. El jugador se sienta en la línea diagonal mientras se pasa el globo.
- c. No se pasa el globo entre las piernas.

*Zona 2:*

- a. No se pasa el globo entre las piernas de cada jugador en esta zona.

*Zona 3:*

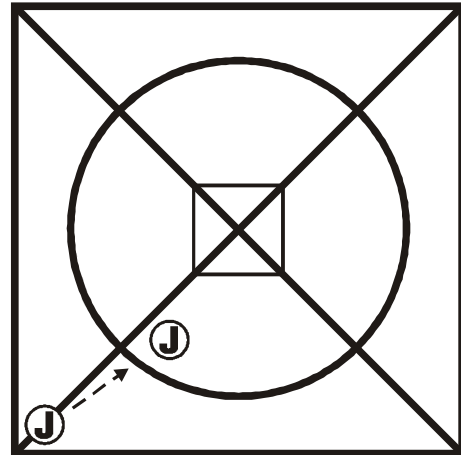
- a. Se cruza la línea del círculo con los pies (o pie) antes de tocar el globo.
- b. Se sienta en la línea diagonal al recibir el globo.

*En general cuando:*

- a. Se rompe el globo en cualquier momento.
- b. Un jugador no tenga el globo cuando toca el bolo del centro o la bolsa del centro.

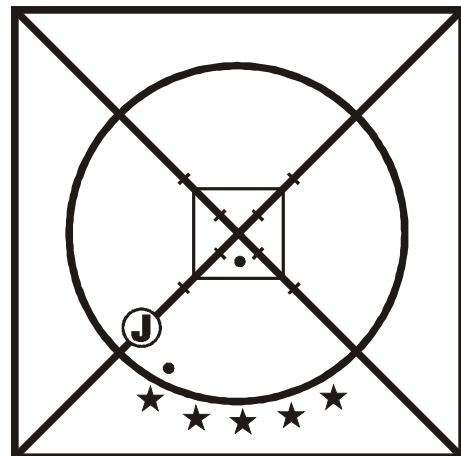
**EVENTO 11 — JUEGO KNOCK IT DOWN**

- A. Ubicación del juez: Parado en la diagonal de comienzo del equipo fuera del área de juego. Cuando el jugador haya completado una vuelta y este listo para tirar, párese a la derecha de la marca de color de los cuatro pies de su equipo.
- B. Antes del evento: Cuando los corredores estén preparados, entréguales las bolsas.
- C. Durante el evento:
  1. Fíjese que no haya un comienzo falso.
  2. Fíjese que el corredor de una vuelta.
  3. Asegúrese que el/ella esté detrás de la línea de su equipo y en la zona de su equipo cuando tiren.
  4. Fíjese cual es el equipo que tira el bolo del centro.



**EVENTO 12 — JUEGO BEANBAG BONANZA**

- A. Ubicación del juez: Dentro del círculo en la diagonal del equipo.
- B. Antes del evento:
  1. Asegúrese que la bolsa de color este en el centro del triángulo interior en una posición que concuerde con todas las otras bolsas del equipo.
  2. Entregue la bolsa rayada al jugador #1 (el jugador que esté más lejos de la línea diagonal de comienzo).



3. Asegúrese que sus jugadores estén desplegados a lo largo de la línea del círculo de los equipos, a un brazo de distancia.

**C. Durante el evento:**

1. Fíjese si hay jugadores pisando la línea del círculo antes de recibir la bolsa del jugador anterior. Si alguno de estos jugadores pisara la línea, vea que se corran para atrás de la línea antes de ir al centro.
2. Haga que ciertos jugadores se pasen las bolsas unos con otros.
3. Asegúrese que las bolsas estén en el triángulo interior, no tiradas.
4. Asegúrese que ninguna bolsa vaya fuera del triángulo interior cuando se las coloque en su sitio, y que ninguna bolsa abandone la zona del equipo.
5. Los jugadores deben quedarse en su posición, sin agruparse o amontonarse.

***CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS***

**Semifinales:**

1. Los jueces de línea se acercan a la mesa de entrega de premios tan pronto como el evento número 10 finalice.
2. Cuando se anuncie en qué puesto quedó su equipo, recoja los premios correspondientes y repártalos a los participantes del mismo.
3. Devuelva los premios que sobren a la mesa de premios.

**Finales:**

1. Los jueces de línea se acercan a la mesa de entrega de premios tan pronto como el evento número 10 finalice.
2. Los jueces de línea darán los premios de 2do a 4to lugar cuando se anuncie a su equipo y entonces en ese instante los repartirán.
3. Los jueces de línea de los equipos con el primer lugar ayudarán al director del círculo asistiendo a los miembros del equipo a que se acerquen al centro del círculo. Primero el entrenador, seguido de los participantes del club - del más alto al más bajo- para recibir sus medallas.
4. Devuelva los premios que sobren a la mesa de premios.

# PROCEDIMIENTOS PARA JV AWANAGAMES

## EVENTO 1 —JUEGO BASKETBALL RELAY

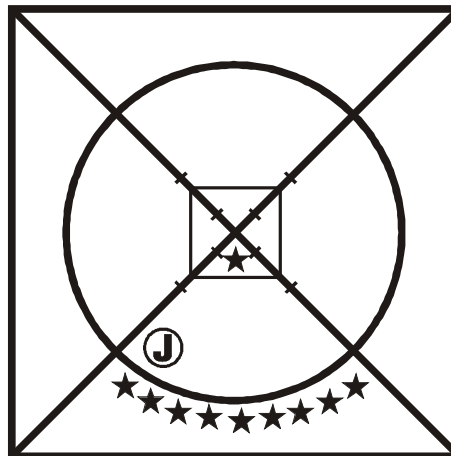
A. Ubicación del juez: Dentro del círculo, pero no en el medio de los equipos que vienen hacia el centro.

B. Antes del evento:

1. Cuente que tenga el número correcto de jugadores en la línea del círculo.
2. Asegúrese que cada jugador este en el lugar correcto.
3. Cuando este preparado su equipo, entréguele al líder del equipo la pelota de básquet.

C. Durante el evento:

1. Asegúrese que el líder del juego:
  - a. Tenga ambos pies dentro de la casilla.
  - b. Cuando pase la pelota, no permita que su pie pase por sobre el plano imaginario extendiéndose desde la línea de los siete pies.
  - c. No salga de la casilla para recuperar la pelota de básquet.
  - d. Tenga posesión de la pelota de básquet antes de salir de su casilla para correr alrededor del bolo del círculo.
  - e. Tenga posesión de la pelota de básquet cuando el/ella llegue al bolo de puntuación.
2. Asegúrese que todos los jugadores:
  - a. No pisen la línea del círculo.
  - b. Atajen y devuelvan la pelota de básquetbol en sucesión. Si el jugador pierde o se le cae la pelota, cualquier miembro del equipo puede recuperarla, siempre y cuando no pise dentro del círculo o fuera de la zona del equipo. Sin embargo, el jugador que perdió o al que se le cayó la pelota debe arrojar la misma al líder del juego.
  - c. No se permite batear o cachetear la pelota de básquetbol.
  - d. Asegúrese que todos los jugadores estén parados con ambos pies apoyados en el piso.
  - e. Se queden en su puesto, no “avancen”.
3. Fíjese en qué lugar termina su equipo.



## EVENTO 2 —JUEGO SPRINT RELAY

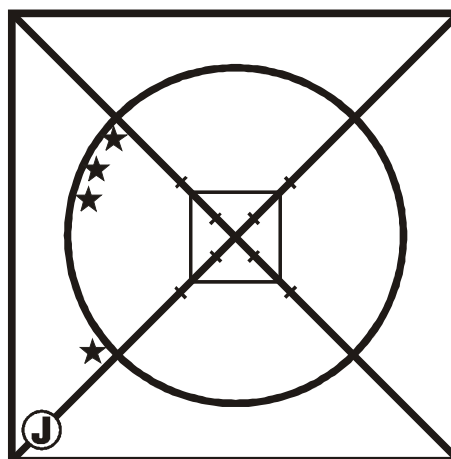
A. Posición del juez: En la diagonal de comienzo fuera del área de correr/pista.

B. Antes del evento:

1. Fíjese que el bolo del círculo este en la posición correcta.
2. Asegúrese que los pies del primer corredor estén detrás de la línea de comienzo.
3. Pase la posta al primer corredor.
4. Marque la mano del/ los jugador(es) para asegurarse que los jugadores sólo corran en los eventos especificados – si se implementan.

C. Durante el evento:

1. Fíjese que no haya un inicio falso, y si esto ocurre, salte a la pista con sus brazos abiertos y pare la jugada.
2. Mire el cuadrante a su izquierda para verificar cualquier violación de las reglas.



3. Asegúrese que cada vez que se pase la posta sea dentro de las zonas correspondientes.
4. Asegúrese que el último corredor todavía tenga la posta cuando llegue al bolo de puntuación.
5. Fíjese en qué lugar termina su equipo.

**EVENTO 3 — JUEGO THREE-LEGGED RACE**

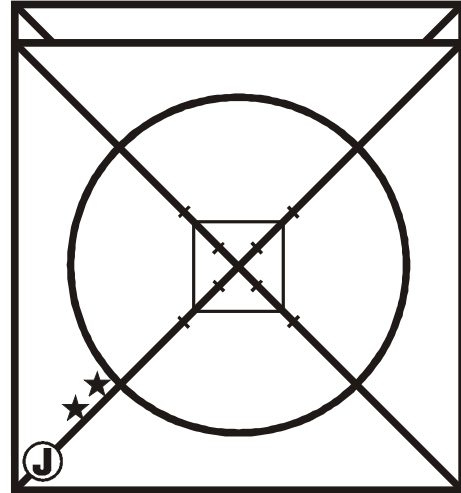
A. Ubicación del juez: de pie en la diagonal fuera de la zona de juego.

B. Antes del evento:

1. Controle que el bolo del círculo del equipo esté en la posición correcta.
2. Controle que las piernas estén sujetadas por los tobillos. No ate ni ajuste las bandas de las piernas. Deje que el entrenador lo haga.
3. Asegúrese de que los corredores se encuentren detrás de la línea de partida.

C. Durante el evento:

1. En el caso de una salida falsa, entre rápidamente a la zona de juego con los brazos extendidos para detener a los jugadores.
2. Observe el cuadrante a la izquierda para violaciones del reglamento.
3. Si tocan o pasan a sus corredores, hágales señas para que salgan del círculo.
4. Si algún corredor cae cerca suyo, ayúdelo fuera de la zona de juego SÓLO si lo tocaron o pasaron y SÓLO si Ud. no obstruye el camino. Es mejor sacar a los jugadores de la zona de juego, pero puede correrlos por un momento al centro, en caso de que estén obstruyendo el paso a los otros corredores.
5. Fíjese en qué puesto termina su equipo.



**EVENTO 4 — JUEGO FOUR-WAY TUG**

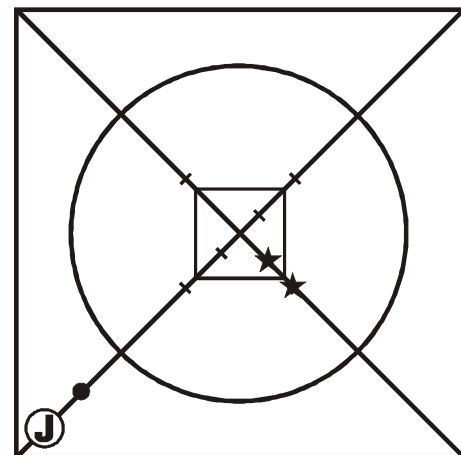
A. Ubicación del juez: en la diagonal del equipo, detrás de la bolsa rellena.

B. Antes del evento:

1. Asegúrese de que los jugadores estén posicionados entre las líneas de cinco y ocho pies.
2. Asegúrese de que ningún jugador se enrosque la cuerda alrededor de ninguna parte del cuerpo.
3. Asegúrese de que la bolsa rellena esté en la marca de los 17 pies.
4. Póngase en cuclillas detrás de la bolsa rellena con la mano cerca de ésta.

C. Durante el evento:

1. Con la señal de comienzo, rápidamente suba la bolsa una línea con la mano.
2. Inmediatamente, observe a los jueces junto a Ud., para asegurarse de que hayan movido su bolsa.
3. Si se mueve la bolsa rellena fuera de la línea diagonal, no la mueva hacia adelante hasta que sea momento de hacerlo, en tanto no perjudique al equipo. Ver Reglamento.



4. Cuando un jugador agarra la bolsa rellena, asegúrese de que ambos jugadores sostengan la cuerda; de no ser así, el juego continúa.
5. Si el equipo del lado opuesto del círculo suelta la cuerda demasiado rápido, colóquese en posición tal que evite que sus jugadores caigan.

### **EVENTO 5 — JUEGO BEANBAG GRAB**

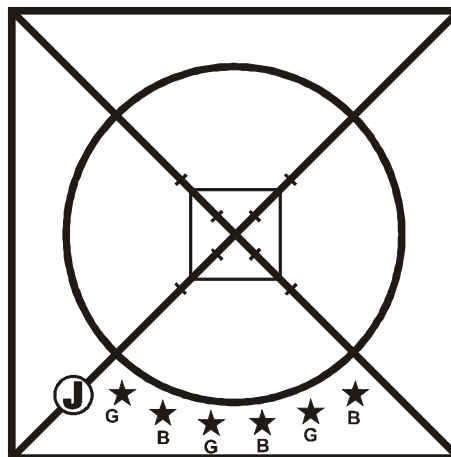
A. Ubicación del juez: de pie en el círculo, en la línea diagonal del equipo.

B. Antes del evento:

1. Asegúrese de que los jugadores se alineen correctamente.
2. Pregunte a los jugadores sus números para asegurarse de que los sepan bien.
3. Observe que los pies de todos los jugadores estén detrás de la línea del círculo.

C. Durante el evento:

1. Cuando se llama un número, fíjese que salga corriendo el jugador indicado.
2. Fíjese si un jugador que no fue llamado pasa la línea del círculo con ambos pies.
3. Observe si su jugador/a se toca otra parte del cuerpo, que no sea las manos o pies, en el piso, dentro del cuadrado de siete pies durante el movimiento inicial. Si el/la jugador/a toca el piso, ¿se debió a circunstancias que van más allá de su control?



4. Observe que los jugadores no roben bolsas rellenas de otros jugadores.
5. Observe si algún jugador cruza con el pie la línea del círculo de su equipo. Las bolsas que posea este jugador, pasarán a contarse para su equipo. Las bolsas en juego las gana al equipo cuyos jugadores crucen la línea con el pie.
6. Preste atención a las bolsas arrojadas al otro lado de la línea del círculo, ya que las bolsas arrojadas no se cuentan.
7. Pida la bolsa rellena del jugador cuando él/ella haya terminado e informe las unidades válidas al director del círculo.
8. Asegúrese de que los jugadores regresen a la línea de su equipo después de jugar.

D. Se anulan las unidades obtenidas cuando:

1. Un jugador, no el que fue llamado, pasa la línea con ambos pies.
2. Una parte del cuerpo, que no sean ni las manos ni los pies, toca el piso dentro del cuadrado de siete pies (hasta que el jugador cambia de dirección), excepto a causa de circunstancias que van más allá de su control.
3. Robar bolsas rellenas de otro/a jugador/a.
4. Las bolsas rellenas son arrojadas del otro lado de la línea del círculo.
5. El director del círculo suspende las bolsas que aún están en el círculo.

### **EVENTO 6 — JUEGO SPRINT**

A. Ubicación del juez: en la diagonal del equipo, fuera del área de juego.

B. Antes del evento:

1. Ubique los bolos en su posición.
2. Diga algo para relajar al corredor.
3. Si los pies del corredor pasan la línea de largada, avise al entrenador.

4. Marque las manos de los jugadores para asegurarse de que corran solamente en ciertos eventos (si se implementa la regla).

C. Durante el evento:

1. Preste atención a las salidas falsas. En caso de que suceda, detenga al corredor que viene en su dirección.
2. Observe a su corredor y cuente las vueltas que da (tres vueltas).
3. Si tocan o pasan a su corredor/a hágale señas con las manos para que salga del círculo.
4. Observe en qué puesto sale su jugador/a. Si él/ella está fuera de la competencia, observe en qué puesto salen los otros jugadores.
5. Observe el cuadrante a la izquierda para violaciones del reglamento.

**EVENTO 7 — JUEGO MARATHON**

Las reglas para este evento son exactamente las mismas que para el juego Sprint Race, con la siguiente adición:

C. Durante el evento:

Observe a su corredor y cuente las vueltas que da (siete vueltas).

**EVENTO 8 — JUEGO BEANBAG BONANZA**

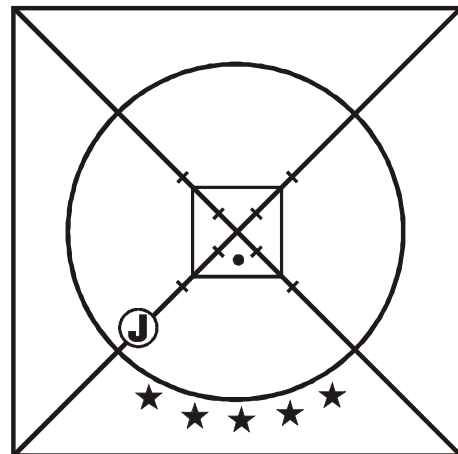
A. Ubicación del juez: Dentro del círculo, en la diagonal del equipo.

B. Antes del evento:

1. Asegúrese de que la bolsa de color esté colocada en el centro del triángulo central, igual que la de los otros equipos.
2. Dé la bolsa rayada al jugador #1 (el jugador más alejado de la diagonal de inicio).
3. Asegúrese de que los jugadores se encuentren a lo largo de la línea de círculo del equipo, a un brazo de distancia.

C. Durante el evento:

1. Preste atención a los jugadores que pisen la línea del círculo antes de tener la bolsa del jugador anterior. Si el jugador pisa la línea antes de recibir la bolsa, él/ella debe volver detrás de la línea del círculo con ambos pies, antes de entrar al centro.
2. Asegúrese de que los jugadores se entreguen las bolsas rellenas.
3. Asegúrese de que apoyen y no tiren las bolsas rellenas dentro del triángulo central.
4. Asegúrese de que ninguna parte de la bolsa quede fuera del triángulo central al apoyarla, y de que ninguna bolsa salga de la zona del equipo.
5. Los jugadores deben permanecer en sus posiciones, no está permitido agruparse o rotar.



**EVENTO 9 — JUEGO MARATHON MEDLEY**

Las reglas para este evento son exactamente las mismas que para el juego Sprint Race, con la siguiente adición:

D. Durante el evento:

1. Asegúrese de contar las vueltas de cada corredor. G-1; B-2; G-3; B-4;

### EVENTO 10 —JUEGO BALLOON RELAY

A. Ubicación del juez: A ambos lados de los jugadores, adyacente a la Zona 2.

B. Antes del evento:

1. Coloque la pulsera en el/la jugador/a #1.
2. Asegúrese de que los jugadores estén en la posición de inicio correcta, como se indica en el Reglamento.
3. Entregue el globo al primer jugador cuando el equipo esté listo.
4. Asegúrese de que el globo toque la parte trasera del cuello del jugador y de que lo sostenga con ambas manos.

C. Durante el evento:

1. El globo deberá pasar a través de las piernas de cada jugador.
2. Preste atención a la lista de descalificaciones que encontrará más abajo.
3. Si su equipo es descalificado, detenga inmediatamente a los jugadores.
4. Fíjese en qué puesto sale su equipo y devuelva la pulsera del/la jugador/a #1.

D. Se descalifica cuando:

*Zona 1:*

- a. Se cruza con el/los pie/s las marcas en el piso en posesión del globo.
- b. Se pisa la línea diagonal mientras se pasa el globo.
- c. No se pasa el globo entre las piernas.

*Zona 2:*

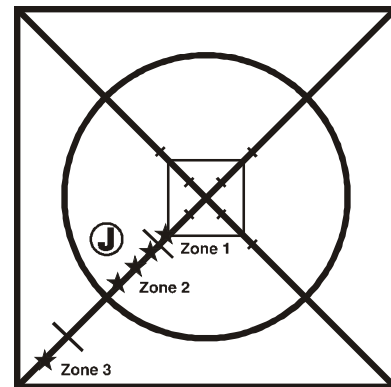
- a. No se pasa el globo entre las piernas de los jugadores, cada vez que se pasa de vuelta el globo.

*Zona 3:*

- a. Se cruza la línea del círculo con el/los pie/s, antes de recibir el globo.
- b. Se pisa la línea diagonal mientras se recibe el globo.

*En general cuando:*

- a. Se rompe el globo, en cualquier momento.
- b. El jugador no tenga el globo cuando toca el bolo de puntuación.



### EVENTO 11 —JUEGO AGILITY RACE

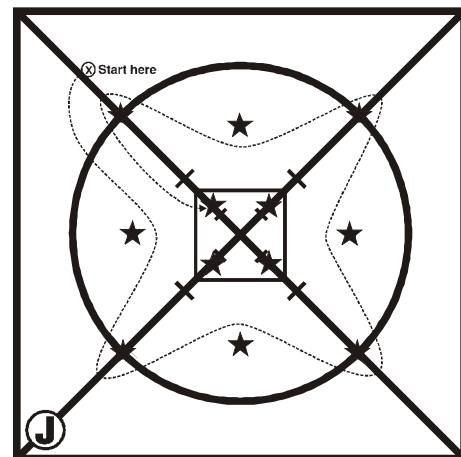
A. Ubicación del juez: En la diagonal del equipo, fuera del área de juego.

B. Antes del evento:

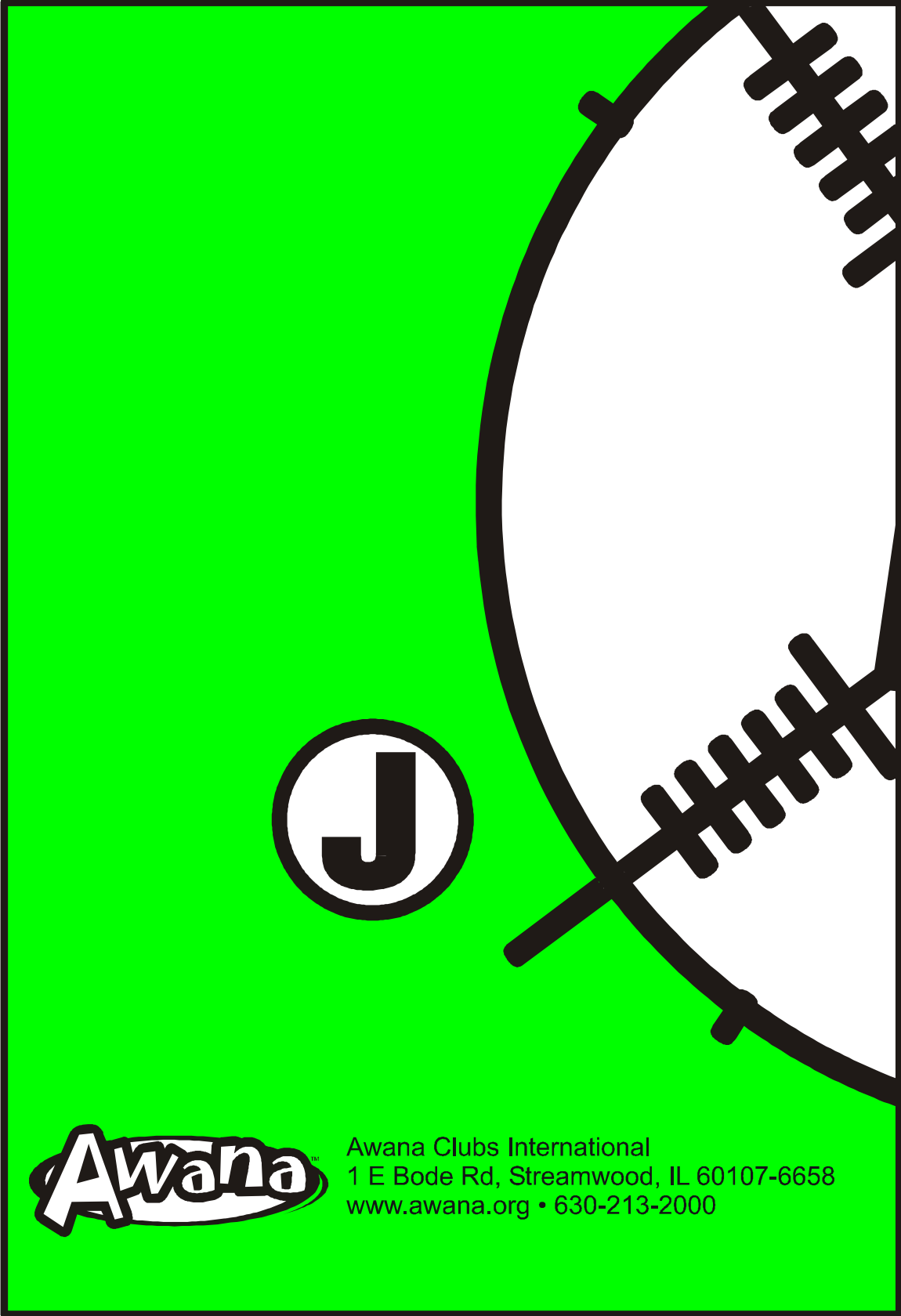
1. Colocar los bolos en las marcas de cinco pies. Ubicar en su posición los bolos del círculo y los bolos de puntuación.

C. Durante el evento:

1. Preste atención a las salidas falsas. En caso de que suceda, detener al corredor que viene en su dirección.
2. Observe que el/la corredor/a de línea de su equipo cumpla las reglas.
3. Fíjese en qué puesto sale su jugador. Si él/ella está fuera de la competencia, fíjese los puestos de los otros jugadores.
4. Fíjese en qué puesto sale su equipo.



*CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS*  
Siga las pautas de T&T AwanaGames.



Awana Clubs International  
1 E Bode Rd, Streamwood, IL 60107-6658  
www.awana.org • 630-213-2000