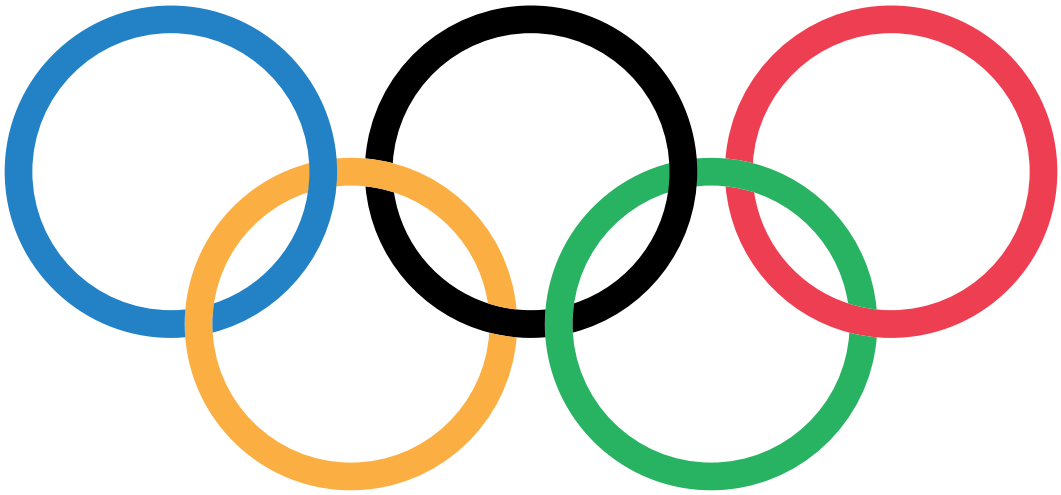


OLIMPIADAS BÍBLICAS

Juveniles

Filadelfia
Iglesia Bautista

Iglesia Bautista Filadelfia
Av. Baralt, Caracas - Venezuela

ibfiladelfia1

ibfiladelfia

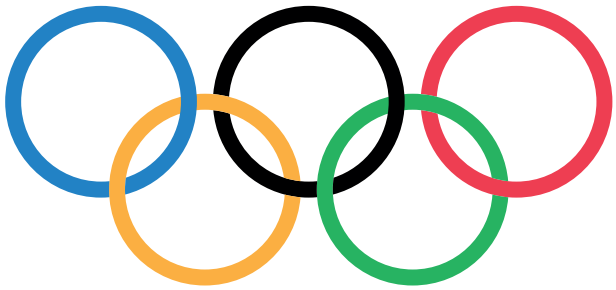
Olimpiadas Bíblicas Juveniles
Guía Oficial Completa de Organización, Categorías (1-6) y Desempate

1. Organización General y Logística

Estructura del Evento: Todos los participantes se dividen equitativamente en dos (2) equipos principales de igual número de integrantes (ejemplo: 52 jóvenes divididos en 2 equipos de 26). Cada reto otorga puntos acumulativos al ganador. Al finalizar las 6 categorías, el equipo con mayor puntaje total acumulado se corona campeón.

Materiales Básicos Requeridos Preparación Previa

Reproductor de audio / corneta
Cronómetro para control de tiempo
Hojas, marcadores y pizarras
2 Biblias físicas completas
Caramelos dulces y limones en rodajas
Cesta con tarjetas/papelitos preparados
Letreros: "Antiguo" y "Nuevo" Testamento
Cinta adhesiva o tiza para marcas en el piso



2. Categorías y Retos de la Competencia

Categoría 1: Himnos

Reto 1: Descubre el Himno Agilidad Musical
Ambos equipos se alinean detrás de la línea de salida. Se reproduce un fragmento o extracto corto de un himno conocido. El primer participante que corra a la línea marcadora y cante correctamente la canción otorga 1 punto a su equipo.

Reto 2: Canta con la Palabra Memoria Lógica
El moderador menciona una palabra clave. El primer equipo que cante en voz alta un himno que contenga dicha palabra exacta dentro de sus estrofas o coro suma 1 punto. Se repite la dinámica con una lista de varias palabras.

Categoría 2: Personajes de la Biblia

Reto 1: Salto de Testamento Todos los Jóvenes
Se colocan dos letreros grandes: "Antiguo Testamento" (izquierda) y "Nuevo Testamento" (derecha) con una línea central. Al mencionarse un personaje, saltan al lado correcto. Quien se equivoque se elimina. El último participante en pie suma el punto.

Reto 2: Descubre el Personaje Velocidad Mental
El moderador menciona una palabra clave o una pista muy específica relacionada con un personaje bíblico. El equipo que mencione primero el nombre correcto del personaje de forma clara suma 1 punto para su marcador.

Categoría 3: Preguntas Bíblicas

Reto 1: Cultura General Filas Representativas
Se forman filas de 10 a 15 participantes por bando. Se realizan preguntas de respuesta simple sobre cultura general bíblica alternando un turno para cada equipo. El equipo que logre acumular mayor número de aciertos gana los puntos del reto.

Reto 2: Jesús (Dulce o Limón) Vida de Jesús
Preguntas enfocadas en el ministerio de Jesús. Si el participante responde correctamente, recibe y se come un caramelo (suma 1 punto). Si responde incorrectamente, debe chuparse una rodaja de limón sin sumar puntos.

Categoría 4: Libros de la Biblia

Reto 1: Ordena el Libro Relevo de Descifrado
Se presentan listas con nombres de libros desordenados (ej: GENSEIS). Pasan por turnos. Si un joven no sabe la respuesta, cede el turno al siguiente de su equipo, quien deberá resolver el siguiente libro de la lista. Gana el equipo con más aciertos.

Reto 2: Libros con la Letra Agilidad Mental
El moderador da una regla específica (ej: "Libro que termine con S" o "Libro que comience con J"). El equipo que mencione primero y de forma correcta un libro que cumpla exactamente la condición establecida suma 1 punto.

Categoría 5: Versículos de la Biblia

Reto 1: Encuentra la Palabra Búsqueda Rápida
El moderador dicta una palabra clave. Todos los jóvenes buscan en sus Biblias un versículo que contenga dicha palabra. El primer participante en hallarlo y leerlo completo en voz alta otorga el punto correspondiente a su equipo.

Reto 2: Carrera de la Cita Relevos y Lectura
Se colocan 2 Biblias en una mesa central. Al dictar una cita bíblica, sale corriendo un participante por equipo. El primero en tomar la Biblia, encontrar el pasaje y leer el versículo correctamente otorga el punto a su bando.

Categoría 6: Creatividad

Reto 1: Pictionary Bíblico Dibujo en Pizarra (15 seg)
Un delegado saca un papel de la cesta y tiene 15 segundos para dibujar el concepto en la pizarra sin hablar ni usar letras. Solo sus compañeros de equipo intentan adivinar dentro del tiempo. Gana el equipo con más conceptos acertados.

Reto 2: Mímica Bíblica Señas e Interpretación
Representación exclusiva por turnos. El joven saca un personaje o pasaje de la cesta y debe realizar la actuación únicamente mediante señas y expresión corporal. Sus compañeros deben adivinar el concepto antes de que venza el tiempo.

Reglamento General
Olimpiadas Bíblicas Juveniles

1. Propósito de las Olimpiadas

Promover el estudio activo de la Sagrada Escritura en la juventud, fortaleciendo el crecimiento espiritual, la unidad, el trabajo en equipo y la sana competencia en un ambiente de fe y comunión cristiana.

2. Conformación de Equipos

Número de Equipos: Se conformarán dos (2) equipos.

Selección: Los integrantes de cada equipo serán seleccionados por sus respectivos capitanes el mismo día de la competición.

Identificación: Cada equipo se identificará con un color distintivo: Amarillo y Naranja.

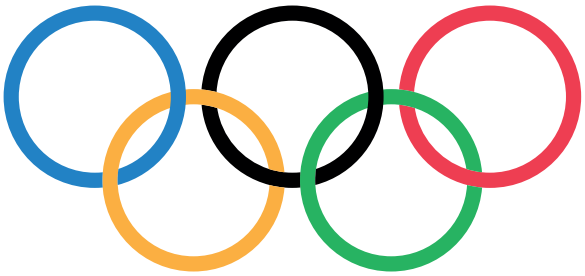
Liderazgo y Vocería: El capitán es el portavoz oficial del equipo ante la mesa técnica y los organizadores para consultas, reclamos o representación general.

Derecho de Respuesta (Mando): La oportunidad de responder la obtendrá directamente el participante del equipo que tome/accione primero el objeto de mando (pulsador, testigo u objeto asignado) para el reto.

3. Estructura y Formato de la Competencia

La competencia constará de seis (6) categorías principales. El encargado de cada estación o ronda explicará brevemente la dinámica específica a utilizar antes de iniciar el reto correspondiente.

Categorías:
Himnos
Personajes de la Biblia
Preguntas de la Biblia
Libros de la Biblia
Versículos de la Biblia
Creatividad



4. Sistema de Puntuación y Penalizaciones

Puntuación Base:
Respuesta correcta: 1 punto.
Respuesta incorrecta: 0 puntos.
Ganador: Se coronará vencedor el equipo que acumule la mayor cantidad de puntos al finalizar todas las rondas.

Penalizaciones:

Respuestas "sopladas" (ayudas del público o de miembros fuera de turno): Se restará 1 punto al equipo beneficiado.
Respuesta fuera de turno: Si responde un participante que no ha obtenido el mando en ese momento (sin haber ganado el turno correctamente), la respuesta valdrá 0 puntos y el equipo perderá el turno.

5. Criterio de Desempate

En caso de presentarse un empate al finalizar todas las categorías programadas, se recurrirá a una ronda de competencia extra, la cual se definirá con pruebas especiales dentro de las categorías de Preguntas Bíblicas y Libros de la Biblia.

6. Mesa Técnica y Arbitraje

Integración: Estará conformada por el Equipo Ministerial de Jóvenes.

Funciones:
Llevar el conteo oficial de la puntuación.
Velar por el cumplimiento estricto de las normas y el reglamento.
Guiar el desarrollo fluido de la competición.
Evaluar infracciones y determinar penalizaciones según la falta cometida.
Dictar el veredicto e informe final de los resultados.

7. Código de Conducta y Espíritu Cristiano

Actitud e Integridad: Se exige una actitud constante de respeto, humildad y fraternidad entre participantes, porra/barra de apoyo y organizadores.

Uso de Tecnología y Materiales: Queda estrictamente prohibido el uso de dispositivos electrónicos (teléfonos celulares, tablets, relojes inteligentes, etc.) y Biblias físicas durante las rondas de respuesta directa (a menos que la modalidad específica de la ronda lo requiera, como en el caso de espada bíblica).

Sanciones Especiales: Cualquier falta de respeto, conducta antideportiva o intento de trampa será evaluado por la Mesa Técnica y Arbitraje, la cual se encargará de determinar e imponer la penalización correspondiente según la gravedad de la falta cometida.

