



# IV JAZ 90

## JUEGO AMPLIO ZÁRATE 90

---

### REGLAMENTO GENERAL

Las presentes Bases Generales regirán durante el IV JAZ 90 - Juego Amplio Zárate 90, a realizarse en Noviembre del 2009

#### 1. Organización

“IV JAZ 90 – JUEGO AMPLIO ZÁRATE 90” es organizado por el Grupo Scout Zárate 90 siendo el responsable de la comisión organizadora los Dirigentes Edwin Jonathan Marin y José Ortega V.

##### 1.1. Comisión Organizadora

Son funciones de la Comisión Organizadora

- La organización general del juego.
- Designar las diferentes comisiones del IV JAZ 90 - Juego Amplio Zárate 90
- Salvar cualquier eventualidad que se presente durante el juego.
- Creación del Reglamento General.

##### 1.2. Comisión de Programa

Son funciones de la Comisión de Programa:

- Elaboración de las 15 bases del IV JAZ 90 - Juego Amplio Zárate 90
- Elaboración del sistema de puntajes que se empleará en el juego.

##### 1.3. Comisión de Puntajes

Son funciones de la Comisión de Puntajes:

- Recabar la totalidad de las cartillas de puntajes
- Elaborar el record de puntajes al culminar el IV JAZ 90 – Juego Amplio Zárate 90

##### 1.4. Comisión de Control

Son funciones de la Comisión de Control:

- Hacer la supervisión y control del cumplimiento de estas bases, y salvar cualquier eventualidad no contemplada en estas.
- Identificar a los responsables de cualquier indisciplina registrada durante el desarrollo del juego para su respectiva sanción.
- Dar solución a los reclamos realizados por las patrullas y/o equipos de caminantes.



# IV JAZ 90

## JUEGO AMPLIO ZÁRATE 90

---

La Comisión Organizadora no se responsabiliza por ningún accidente que ocurriese durante el inicio, desarrollo y clausura del Juego. Asimismo, la Comisión no se responsabiliza por las pérdidas de materiales de patrulla, equipo de caminantes y de los objetos personales de los scouts que participan en el Juego.

### 2. Participantes

- Patrullas Scout mixtas o no
- Cada patrulla es integrada con un máximo de 8 y un mínimo de 5 scouts.
- Equipo de caminantes (participación especial)

### 3. Inscripciones

- Las inscripciones se realizarán el mismo día del evento en el CAS Miguel Checa Solari – Mangomarca Baja - SJL
- Se deberá abonar un monto fijo de S/. 5.00 por participante.
- Las inscripciones se realizarán por cada scout anotando sus nombres completos (nombres, apellido paterno y apellido materno), el nombre de la patrulla, el grupo scout a la que pertenece e indicar quien es el Guía de Patrulla.
- Deben de llenar todos los requisitos que pide la ficha de inscripción.

### 4. Registro de participación

- El mismo día del evento, cada patrulla o equipo de caminantes debe acercarse al modulo establecido para el proceso de registro e inscripción, definiendo en forma clara en su cartilla si se trata de patrulla o equipo.
- Para que la patrulla inicie y participe en el juego, debe cumplir los siguientes requisitos:
  - Haber abonado el integro de su inscripción
  - No se aceptará la participación de patrulla o equipo de caminantes sin la presencia de un dirigente de su Grupo Scout al momento de la inscripción.

### 5. Reclamos

- Todos los reclamos serán revisados por la Comisión de Control, **cuyo fallo es INAPELABLE.**
- Los reclamos se califican de la siguiente manera:
  - PROCEDE
  - NO PROCEDE
  - INJUSTIFICADO
- La patrulla que acumule 3 (tres) reclamos injustificados, perderá automáticamente el derecho de reclamo a partir de ese instante.
- Los únicos responsables de efectuar los reclamos son el dirigente responsable registrado en la patrulla y el guía de patrulla.
- Los reclamos se deben presentar en forma escrita, en letra imprenta y firmada por los responsables del reclamo.
- Un reclamo puede ser presentado a partir del inicio del juego, hasta una tolerancia de 15 minutos después de culminado el mismo.



# IV JAZ 90

## JUEGO AMPLIO ZÁRATE 90

---

### 6. Sanciones

- La Comisión de Control es el único ente que determina si algún hecho es considerado como **Falta**.
- La Comisión Organizadora será la que ejecute la sanción correspondiente.
- Todo hecho que sea considerado como una **Falta** (realizado por un miembro de la patrulla o toda la patrulla) tendrá como sanción la **suspensión del juego sin derecho a reclamo**.

### 7. Puntajes

Cada actividad se le asignará un puntaje que variara según la complejidad del mismo. Los puntajes oscilaran entre los 5 y 0 puntos.

**NOTA:** Los Puntajes obtenidos por las patrullas anfitrionas, no calificará para los Premios Ofrecidos

Los puntajes, serán obtenidos de la siguiente manera:

Valor	Espíritu Scout	Conocimiento	Presentación
Bueno	3	5	2
Regular	2	3	1
Mínimo	1	1	0
Ausente	0	0	0

### 8. Premiación

- Los premios serán entregados para las patrullas que alcancen los mayores puntajes para lo cual exista empate este se disolverá de acuerdo al orden de entrega de su cartilla de puntaje.
- Para todos los participantes se le entregará Parche de evento y Certificado de Participación por Patrulla o Equipo de Caminantes

**1er Lugar:** Una carpa para 4 personas y Un Bordón con banderín de cuero del evento.

**2do Lugar:** Un lamparín de campamento y Un bordón con listón del evento.

**3er Lugar:** Un hacha de mano y Un bordón con listón del evento.

### 9. Uniforme

Cada patrulla participante, deberá portar el uniforme oficial de la Asociación de Scouts del Perú.



## IV JAZ 90

# JUEGO AMPLIO ZÁRATE 90

### 10. Área de la actividad

El juego se desarrollará en la Urb. Mangomarca – SJL en el perímetro establecido en gráfico N° 1, cuyo punto de concentración es el CAS Miguel Checa Solari – Jr Antepasados s/n

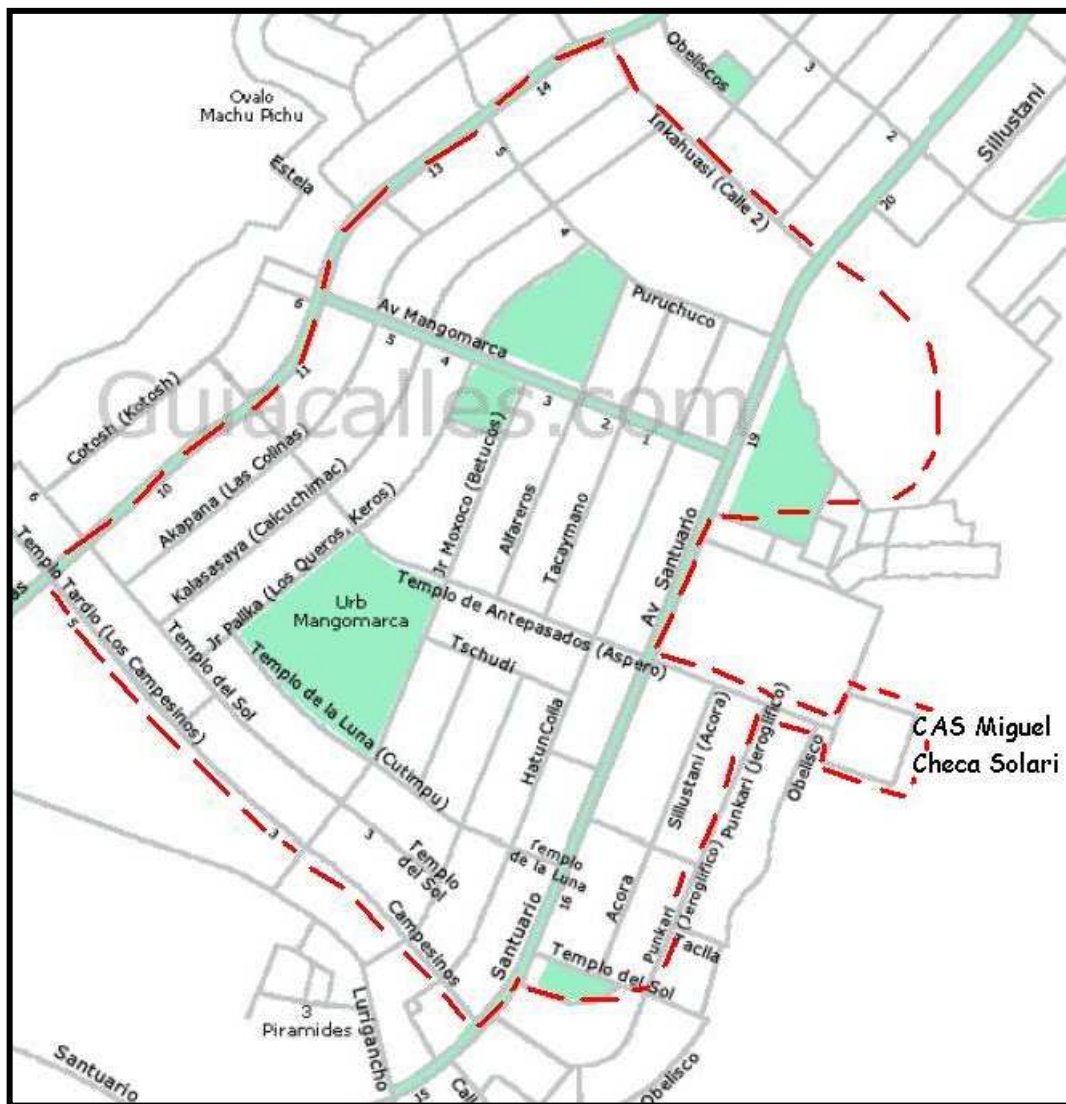


Fig N° 1, ( - - ) Perímetro del área de la Actividad

### 11. Reglas durante el juego

- La primera regla será nuestra Ley Scout.
- Para el cruce de calles o avenidas, se debe respetar las normas de tránsito para peatones.
- Hacer caso a las indicaciones de los dirigentes scouts que se ubicarán en puntos estratégicos. La labor de estos dirigentes es mantener el orden y buen desempeño del juego.



# IV JAZ 90

## JUEGO AMPLIO ZÁRATE 90

---

- Esta prohibido pasarse de los limites establecidos para el desarrollo del juego.
- Cualquier incumplimiento de la bases será considerado como una **Falta**.

### 12. Fecha

El IV JAZ90 – Juego Amplio Zárate 90, se realizará el domingo 29 de noviembre del 2009.

### 13. Programa

Hora	Actividad
10:00	Concentración de participantes.
11:00	Inicio del juego.
15:00	Fin del juego.
15:30	Entrega de resultado y premios.

*(\*) Cada patrulla es responsable de su alimentación.*

Zárate, Octubre 2009

**La Comisión Organizadora**