
REGLAMENTO GENERAL DEL RETIRO APOSTÓLICO PROFÉTICO JUVENIL "RAPJUVE"

CAPÍTULO PRIMERO

OBJETO Y DEFINICIONES

ARTÍCULO. 1. (OBJETO).-El objeto del presente reglamento es el de regular y unificar todas las actividades que se desarrollan durante el Retiro Apostólico Profético Juvenil, más conocido por sus siglas RAPJUVE, el cual se desarrolla durante los días de semana santa en Quinta "La Creación", bajo la organización del Centro Cristiano Evangélico Casa de Oración en adelante CCECO bajo el lema SOY DE CRISTO, TODOS SOMOS RAPJUVE.

ARTICULO. 2 (FINALIDAD).- La finalidad de RAPJUVE es levantar un altar de adoración, evangelizar y consolidar almas. Esto a través de una generación de jóvenes que muestren un cambio de vida, venciendo cada adversidad y convirtiéndose en agentes de cambio en la sociedad en la que viven.

ARTICULO. 3 (DEFINICIONES)

1. **RAPJUVE.**- Retiro Apostólico Profético Juvenil.
2. **CCECO.**- Centro Cristiano Evangélico Casa de Oración.
3. **ESCUADRA:** Conjunto de creyentes a la cabeza de un líder designado por los pastores del ministerio de jóvenes.
4. **ESCUADRON:** Conjunto de las diferentes escuadras a la cabeza de un vocero, miembro del comité, designado por el pastor del Ministerio de jóvenes. Cada escuadrón representando a Efesios 4:11.
5. **VOCERO:** Referente del escuadrón quien es la máxima autoridad delegada por los pastores del ministerio de jóvenes en el escuadrón designado.
6. **CAPITAN:** Representante y veedor principal designado en cada escuadrón, quien no participara del recorrido de los juegos militares y Carrera 5K.
7. **PARADA MILITAR.**- Se trata de formaciones de tropas, de los distintos escuadrones con un motivo determinado para un evento específico, es un desfile con tinte militar.

8. **ACTO PROFETICO.-** Es ejecutar la orden de Dios para dar legalidad en lo terrenal a lo encomendado, es decir los propósitos de Dios. Lo que haremos en lo terrenal repercute en lo espiritual.
9. **FAIR PLAY.-** Juego Limpio (de acuerdo a normativa, Juego honesto,).
10. **DESLINDE:** Esclarecer, especificar, fijar, señalar, pero para efectos de RAPJUVE, es la inscripción firmada por el participante aceptando las condiciones del evento.
11. **HOSPITAL DEL ALMA.-** Está a cargo de la madre Espiritual de la casa, y son las distintas consejerías que se brindan a quienes participan del retiro, a través de la intercesión, pastores y líderes de los diversos ministerios que conforman la CCECO
12. **PONDERACION:** Valor porcentual que se da a cada punto de evaluación, los porcentajes deben sumar 100, mientras más alto el valor, mayor será la puntuación que tendrá en el total evaluado.

CAPITULO SEGUNDO ORGANIZACIÓN Y GENERALIDADES

ARTICULO.4.- (DE LOS COMITES).- Para fines de RAPJUVE, se tienen conformados los siguientes comités con competencia en diferentes áreas.

1. **COMITÉ RAPJUVE,** es el ente encargado para dictaminar las directrices de todas las actividades y la organización de RAPJUVE en cada gestión.
Se encuentra a la cabeza de los Pastores encargados del Ministerio de Jóvenes quienes trabajan juntamente con los voceros y líderes de cada escuadrón, los cuales se encargan de informar, hacer cumplir los lineamientos y la socialización de las disposiciones emitidas. Podrán delegar funciones a los distintos miembros que son parte de sus equipos de trabajo.
2. **COMITÉ EVALUADOR.-** Están encargados de que todas las actividades RAPJUVE sean realizadas de acuerdo al reglamento, velando que los participantes cumplan las normas de seguridad de cada juego y la integridad de los participantes, tendrán la potestad de penalizar solo en casos específicos. El Comité evaluador se encuentra conformado por:

- a. Representantes de los escuadrones quienes son responsables de elaborar los parámetros de calificación para cada actividad de RAPJUVE.
- b. La comisión de calificación conformada de personas designadas por los voceros de cada escuadrón, que son responsables del proceso de evaluación de las actividades señaladas expresamente en el presente reglamento,
- c. Personas designadas de los diferentes Ministerios del CCECO, para calificar cada actividad a través de las planillas de evaluación.
- d. Los capitanes de cada escuadrón.
- e. Los cien jueces (20 por cada escuadrón), que son activados durante el desarrollo de los juegos, los cuales no participaran de los mismos y ayudaran en la fiscalización.

TITULO PRIMERO DE LOS ESCUADRONES

ARTICULO. 5- (DE LOS ESCUADRONES).

- I. Al ser el C.C.E.C.O, una iglesia con la visión del ministerio quíntuple basada en Efesios 4:11, se estipula que los escuadrones participantes de RAPJUVE tendrán los siguientes nombres y colores, pudiendo ser modificados por la decisión del comité RAPJUVE:
 1. Apóstoles – Color Naranja
 2. Profetas – Color Rojo
 3. Evangelistas – Color Azul
 4. Pastores – Color Verde
 5. Maestros - Color Amarillo
- II. Cada escuadrón deberá presentar un perfil que lo identifique y contenga su: Misión, Visión, Objetivos, Arma de guerra, Versículo lema y su Grito de guerra, los cuales lo identificarán durante toda la competencia, todos acordes y adecuados a un tinte espiritual y militar, con la finalidad

instruir y enseñar al pueblo de Dios, podrán realizarlo a través de las redes sociales, spot y/o paradas militares.

TITULO SEGUNDO DE LOS PASTORES

ARTICULO. 6.- (SERVICIO PASTORAL EN LOS ESCUADRONES).- Cada escuadrón contará entre sus filas con Pastores miembros de C.C.E.C.O, los cuales serán reclutados por cada equipo, respetándose la cantidad asignada y la prelación a la hora del fichaje.

Para efectos o fines de RAPJUVE, se cuenta con Pastores de la Casa Central y Pastores de las Iglesia Hijas.

a) **PASTORES CASA CENTRAL:**

- I. La participación de los pastores en las distintas actividades significará una puntuación adicional de 50 puntos, que serán otorgados, de acuerdo a la reglamentación de asignación de puntos para cada actividad.
- II. Previo a RAPJUVE, los pastores de la casa central deberán brindar consejería, a los voceros, lideres, colaboradores directos y de las comisiones RAPJUVE de las listas presentadas por cada escuadrón, las cuales serán promediadas por el comité de evaluación para asignar la calificación correspondiente. La lista deberá estar firmada por el pastor consejero después de haber asistido y escuchado al aconsejado.
- III. Podrán participar de forma activa de los distintos discipulados de los escuadrones, recibiendo/llevando la palabra de Dios y de las diferentes actividades que forman parte de RAPJUVE.
- IV. Durante RAPJUVE formaran parte del hospital del alma para asistir mediante las consejerías a todos aquellos jóvenes sin importar el escuadrón al que pertenezcan, entendiéndose aplicado el lema, **SOY DE CRISTO, TODOS SOMOS RAPJUVE.**

- V. De los Pastores que son voceros y/o colaboradores de los escuadrones del ministerio de Jóvenes, su participación en las diferentes actividades durante Pre-Rapjuve, Rapjuve y Post-Rapjuve será contabilizada con un puntaje de un (1) punto, ya que son considerados como líderes del ministerio de Jóvenes.

b) **PASTORES DE LAS IGLESIAS HIJAS:**

- I. La participación de los pastores de las iglesias hijas en las distintas actividades significará una puntuación adicional, los cuales que serán otorgados, de acuerdo a la asignación de puntos para cada actividad según las planillas de evaluación.
- II. Podrán asistir en consejería durante el hospital del alma mediante las consejerías a todos aquellos jóvenes sin importar el escuadrón al que pertenezcan, entendiéndose aplicado el lema, SOY DE CRISTO, TODOS SOMOS RAPJUVE.

CAPITULO TERCERO (DE LAS REDES SOCIALES)

ARTICULO. 8.- (DEFINICION) Las redes sociales son un canal de comunicación tanto o más poderoso que cualquier otro, y como tal construye o destruye el posicionamiento de RAPJUVE. En este sentido, es necesario establecer algunos lineamientos y códigos de conductas para garantizar de no exponer ni hacer uso indebido del nombre de Cristo, RAPJUVE y CCECO. Se establece que todas las redes sociales de los escuadrones al manejar y llevar el nombre de RAPJUVE pasan a ser propiedad de CCECO

ARTICULO. 9.- (MISION Y VISION).-

La misión es ser una puerta de bendición llevando las buenas nuevas de salvación, dando a conocer a Cristo e instruyendo sobre los principios del cristianismo.

Previo al evento y hasta su finalización los escuadrones podrán manejar las redes sociales en actividades propias y captar adeptos a sus filas, todo acorde a los

parámetros establecidos por CCECO, a través del responsable de las Redes Sociales, de manera unificada con los demás Escuadrones.

La visión es poder llegar a las personas con un mensaje Cristo céntrico, trabajando la imagen consolidada de la casa, evangelizando, dando palabras de aliento y restauración.

Art. 10.- (LINEAMIENTOS PARA LAS REDES SOCIALES)

1. Las publicaciones deben tener un contenido de bendición, contando con un versículo textual o implícito.
2. Las páginas de cada escuadrón deben evitar incurrir en diversos temas que puedan tornarse conflictivos, como ser: Política, diferentes religiones, orientación sexual, raza, nivel económico, clase social, cultural o cualquier orden de discriminación.
3. No se mencionara diezmos y ofrendas en las páginas de los distintos escuadrones.
4. Las predicas no podrán utilizarse de manera incompleta en las publicaciones para evitar el uso indebido del mensaje o malas interpretaciones.
5. Las publicaciones de casa de oración deberán compartirse de forma obligatoria en las distintas páginas de los escuadrones.
6. La información relacionada a los diferentes invitados, adoradores y su biografía deberá ser lanzada primeramente a través de la página oficial de CCECO y después compartida por las páginas de los diferentes escuadrones.
7. Las publicaciones cuya finalidad sea invitar a las diferentes actividades como ser, fiesta juvenil, cultos especiales y otros, se deberá etiquetar la página de C.C.E.C.O detallando la dirección. (Av. Japón #3330)
8. Se podrá sacar fotografías en el templo siempre y cuando se realice en zonas que no interfieran con el ángulo de filmación de las cámaras. Durante las plenarias se debe evitar el movimiento con la finalidad de no causar distracción.

CAPITULO CUARTO

DE LAS AREAS DE COMPETENCIA Y PUNTUACIÓN

CAMBIOS

ACTIVIDADES NORMALES




- Se califica en base al 100%, y se paramétrica en % los rangos de 1er, 2do, 3er, 4to y 5to lugar.
- Se otorga como máxima puntuación 500 puntos para el 1er lugar, los demás tienen en relación a % la cantidad que merecen de 500.

ACTIVIDADES ESPECIALES

- Se califica en base al 100%, y se paramétrica en % los rangos de 1er, 2do, 3er, 4to y 5to lugar.
- Se otorga como máxima puntuación 1500 puntos para el 1er lugar, los demás tienen en relación a % la cantidad que merecen de 1500 puntos.

1. Propuesta "Metodología de competencias"

- Asignar rangos de medición, al comportamiento que quieres medir

1	2	3	4	5
MUY MALO	MALO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
				

- En base a un diccionario de comportamientos, que te ayude a clarificar el rango que estas puntuando, en base a tu realidad (eliminando la subjetividad o el criterio personal de lo que creen que significa ese comportamiento).
2. Objetivo: Crear una herramienta fácil de evaluar, fácil de comprender y eliminar la subjetividad.

La planilla contará con los siguientes datos:

- Logo de la actividad.
- Fecha.
- Escuadra a evaluar
- Mensaje de lo que se quiere evaluar (en caso de parada militar o acto profético, decoración de lobby y terreno).
- Nombre del evaluador
- Instrucciones para evaluar (el cómo tienes que llenar los campos)
- Las preguntas (comportamiento a medir)
- Los rangos (1 muy malo, 2 malo, 3 regular, 4 bueno y 5 muy bueno)
- Porcentaje % de ponderación (la sumatoria del total, siempre sumara 100%)
- Comentarios (fundamentar porque es muy malo o muy bueno)
- Aclaraciones

ARTICULO. 16.- (COMPETENCIA EN ACTIVIDADES DURANTE RAPJUVE).-

Son aquellas actividades evaluadas y puntuadas durante el evento.

1) COMISIONES DE TRABAJO.- Se organizan las siguientes comisiones de trabajo:

- a. Despacho de micros.
- b. Recepción.
- c. Armado de parqueo.
- d. Parqueo.

2) COMEDOR.-

- 2.1. Se calificara orden, limpieza y logística.
- 2.2. No se tomara en cuenta para fines de evaluación la cantidad de personas y decoración.
- 2.3. Se sancionara con cien (100) puntos, por el incumplimiento al escuadrón que no realice el trabajo en el horario establecido por el encargado de la comisión. Entendiéndose por no realizada la tarea, sino comenzare a realizar el oficio dentro de los primeros diez minutos. El responsable de evaluar la actividad indicara el ingreso del escuadrón que suplirá la tarea.
- 2.4. Un Bono Adicional de cincuenta (50) puntos se otorgara al escuadrón que realice la tarea de manera supletoria.

- 2.5. Es calificado por un Ministerio de CCECO, designado por el por el Pastor encargado del Ministerio de Jóvenes.

3) BAÑO.-

3.1. Se calificara la limpieza, orden y atención. Siendo preciso que al momento de finalizar el trabajo, se llame a la persona competente para emitir la calificación correspondiente.

1.2. No se evaluara la cantidad de personas, ni tiempo de permanencia para la supervisión de los baños.

1.3. No se calificara cantidad de personas asignadas para la elaboración del trabajo, ni la decoración.

1.4. Los utensilios de limpieza serán dotados por C.C.E.C. O. a través del Ministerio del Diaconado. Se sancionara con cien (100) puntos, por el incumplimiento al escuadrón que no realice el trabajo en el horario establecido por el encargado de la comisión.

Entendiéndose por no realizada la tarea, sino comenzare a realizar el oficio dentro de los primeros diez minutos. . El responsable de evaluar la actividad indicara el ingreso del escuadrón que suplirá la tarea.

1.5. Un Bono Adicional de cincuenta (50) puntos se otorgara al escuadrón que realice la tarea de manera supletoria.

4) TEMPLO:

1.1. No se tomara en cuenta para fines de evaluación la cantidad de personas y decoración.

1.2. Se calificara orden, limpieza y alineación de las sillas y/o bancas.

4.3. Se sancionara con cien (100) puntos, por el incumplimiento al escuadrón que no realice el trabajo en el horario establecido por el encargado de la comisión. Entendiéndose por no realizada la tarea, sino comenzare a realizar el oficio dentro de los primeros diez minutos. El responsable de evaluar la actividad indicara el ingreso del escuadrón que suplirá la tarea.

4.4. Un Bono Adicional de cincuenta (50) puntos se otorgara al escuadrón que realice la tarea de manera supletoria.

5) DEVOCIONALES Y PLENARIAS.- Se evaluara de la siguiente manera:

5.1. Plenarias: Las primeras cien personas por escuadrón que lleguen dentro del horario asignado para la plenaria. (Quince minutos de iniciada la Primer predica)

5.2. Devocionales: Mayor cantidad de personas por escuadrón que asistan al devocional, el puntaje se lo recabara al final del evento mediante promedio ponderado. Se evaluara a las 6:30 am.

6) SEGURIDAD.- Se calificará orden, disciplina y sujeción mediante la evidencia del escuadrón que tenga menos personas fuera de las plenarias, Orden, Disciplina y Sujeción del Escuadrón en el descanso de las plenarias y logística del equipo de seguridad del escuadrón. Se realizara por promedio ponderado y la evaluación se relevara por día.

7) ENTREGA DE PABELLONES- Se sancionara con 200 pts. del total, la falta de limpieza de los pabellones, que las sabanas, fundas, almohadas y colchones no se encuentren en su lugar.

8) LIMPIEZA DE SU TERRITORIO.- Se evaluara la limpieza del terreno al finalizar el Retiro de acuerdo a votación.

ARTICULO.17. (COMPETENCIA Y EVALUCION EN ACTIVIDADES ESPECIALES DE RAPJUVE).- Al implicar mayor esfuerzo, sacrificio e inversión por parte de los escuadrones, la puntuación de estas actividades se calificara con el triple del valor al asignado al resto de las actividades.

1. PARADAS MILITARES.-

1.1.-Cada escuadrón de acuerdo al rol de fechas asignadas presentara dos Paradas Militares o acto profético, respetando los siguientes lineamientos:

- Puesta en escena, (despliegue, manejo de escenario).
- Claridad del mensaje, declaración profética
- Creatividad
- Duración 10 minutos máximos.
- Al momento de pasar el mando a los pastores principales de CCECO se deja de cronometrar el tiempo.

Aclaratoria: Al momento de pasar el mando a los pastores principales de C.C.E.C.O. (Ap. Melitón Rosales, Prof. Gladys de Rosales, Ap. Moisés Rosales y Pra. Diana de Rosales) se deja de cronometrar el tiempo.

1.2.- Se califica en base al 100%, y se paramétrica en % los rangos de 1er, 2do, 3er, 4to y 5to lugar.

1.3.-Al finalizar la presentación de cada escuadrón, se entregara la planilla de calificación, que será guardado y entregada mediante sobre sellado y debidamente firmado por los evaluadores de turno, para ser puesto en custodia de C.C.E.C.O hasta la finalización de las rondas de las paradas militares.

1.4.- Concluida las dos ronda de paradas militares, el comité de evaluación procederá a la apertura de sobres de manera pública y mediante transmisión al vivo por la página oficial de CCECO para señalar la puntuación de cada escuadrón, según el promedio de las calificaciones asignadas en cada planilla.

2. TERRENO DE CADA ESCUADRON.-

2.1.- Cada equipo tendrá asignado un área para armar y levantar su campamento, que deberá limpiar y decorar según la creatividad de su escuadrón.

2.2.- Al ser de gran importancia para la llegada de las primeras personas inscritas, se evaluara el tener la fachada visible de cada campamento completamente terminado, la calificación se realizara el día de la apertura de RAPJUVE.

2.3.- La evaluación será realizada mediante la emisión de votos de la comisión de evaluación y por los padres espirituales de la casa, en el caso de los padres espirituales su votación será independiente, es decir, que se

contabilizara un voto por cada uno, que deberá realizarse en sobre cerrado y con la firma respectiva. Según la modalidad de votación del comité de evaluación contándose con los siete votos correspondientes.

- 3. NOCHE DE TALENTOS.-** Durante la primera noche cada escuadrón debe presentar sus especiales en tres categorías: Canto, Danza y Actuación. Se dará un único bono de cincuenta (50) puntos al escuadrón que cuente con la participación de uno o más pastores en cualquier categoría en la que se presenten. Solo se considerara para aficionados y no profesionales, manteniendo la normativa correspondiente de la noche de talentos de acuerdo a lo descrito en el TITULO I - DE LA NOCHE DE TALENTOS.

La evaluación noche de talentos, será mediante jueces competentes, designados por CCECO, quienes registraran la puntuación en la planilla de calificación respectivas, dichas planillas serán resguardadas en sobre cerrado y firmado por los mismos jueces hasta la noche de talentos.

- 4. JUEGOS MILITARES.-** Para participar es requisito haber presentado el deslinde antes de iniciar RAPJUVE Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios

1. Por participación con deslinde 10 %
2. Mayor cantidad de personas en concluir el circuito 55%
3. Pastores 35 %

Las manillas de participación se entregaran el día de la apertura del campamento en el stand de información de los escuadrones.

- 5. CARRERA 5K.-** Para participar es requisito esencial haber presentado el deslinde. Todo lo referente a la carrera del 5 k se tiene estipulado en el TITULO II CARRERA PEDESTRE 5K, del presente documento.

6. ACTIVIDADES EXTRA PRE-RAPJUVE.- Se considera en esta categoría aquellas actividades realizadas por los escuadrones que generan un movimiento e implican una inversión de tiempo y de recursos en todos sus ámbitos. Se evaluará la complejidad de la actividad, logística de la actividad, difusión de la misma e integración en la actividad con los otros escuadrones.

7. CONSEJERIAS PRE-RAPJUVE Y RAPJUVE:

- 7.1 PRE RAPJUVE.-** Se evaluará el grado de cumplimiento:

7.1.1.- El vocero de cada escuadrón pasara lista de los líderes de primera y segunda fila y los encargados de sus comisiones RAPJUVE, a los pastores encargados del ministerio de jóvenes, vía los pastores colaboradores del Ministerio de Jóvenes.

7.1.2.- El pastor consejero presentara la lista firmada por el aconsejado asistido, más la ficha técnica de consejería.

7.2 CONSEJERIA DURANTE RAPJUVE.-El hospital del alma registra la cantidad de personas asistidas en las consejerías durante RAPJUVE. En este sentido se evaluará:

- A)** La cantidad de personas por escuadrón que recibieron consejería, esto será independiente, si las consejerías fueron brindadas por los pastores, líderes del Min. de la familia e intercesores de la primera escuadra de cualquier escuadrón, valiendo exactamente el mismo puntaje.
- B)** La Participación en el hospital del alma con un mínimo de tres consejerías brindadas durante todo RAPJUVE, se puntura con cincuenta (50) puntos para los pastores integrantes de cada escuadrón y veinticinco (25) para los líderes del Ministerio de la familia y los intercesores de la primera escuadra.

ARTICULO. 18- (OTRAS FORMAS DE PUNTUACION): A consideración de los pastores encargados del Ministerio de jóvenes o de los evaluadores responsables, se podrá asignar de manera excepcional solo una puntuación adicional o comodín por escuadrón, como consecuencia de alguna situación muy sobresaliente durante el evento RAPJUVE.

TITULO I

DE LA NOCHE DE TALENTOS

ARTICULO. 19- (FINALIDAD DE LA NOCHE DE TALENTOS).- En RAPJUVE se organiza la Noche de Talentos con el único fin de levantar un altar de Adoración a través de distintos géneros, como ser: Danza, Actuación y Canto, todo lo que Glorifique el nombre de nuestro Padre Celestial. Cada escuadrón deberá presentar un especial por categoría. Cabe aclarar que la Noche de Talentos ha sido diseñada para la participación de solo aficionados en cada categoría y no así de profesionales.

ARTICULO. 20. (DE LA INSCRIPCION PARA LA NOCHE DE TALENTOS).

Cada líder de Escuadrón deberá inscribir tres especiales hasta el día designado por los pastores encargados del Ministerio de Jóvenes, en caso de duplicidad, se dará prioridad al primero en inscribirse.

ARTICULO. 21. (CASTING PARA LA NOCHE DE TALENTOS).-

- I. El día y hora del Casting será definido por los pastores encargados del Ministerio de Jóvenes.
- II. El día señalado para el casting, el responsable del especial dirá palabras introductorias explicando el sentido espiritual de su presentación.
- III. Los especiales se presentaran completos, incluyendo todos los implementos necesarios, vestuario, extras, utilería, pistas, videos, etc.
- IV. El día del casting podrá eliminarse el número que no cumpla los requisitos del reglamento o los jurados vean conveniente eliminar, en ese caso el Escuadrón no podrá presentar especial en esa Categoría durante RAPJUVE.

ARTICULO. 22. (DE LA CATEGORIA CANTO).-

- I. La Duración Máxima señalada para esta categoría es de cinco (5) minutos. La interpretación será realizada en español, pudiendo involucrar otros idiomas colocando en pantallas la traducción.
- II. Se considerará un bonus de 50 puntos adicionales, en caso que presenten alguna canción inédita.
- III. Se evaluara: técnica, interpretación, dominio de escenario, elección de la canción y vestuario según se establece en las planillas de calificación.
- IV. Siguiendo el sentido de las planillas de evaluación, en esta categoría se podrá contar con la ayuda de los músicos de los ministerios de alabanza, en los instrumentos musicales, sin que signifique alguna puntuación en beneficio para el escuadrón, en caso de que sea algún pastor quien toque los instrumentos, se aplica el mismo argumento antes mencionado.
- V. Se tiene como prohibición de esta categoría, la participación de los cantantes del ministerio de alabanza como vocalistas y/o coristas.
- VI. No se acepta la participación de Profesionales en esta categoría

ARTICULO. 23. (DE LA CATEGORIA DANZA).-

- I. La Duración Máxima señalada para la categoría danza es de cinco (5) minutos. Se podrá contar con imágenes de apoyo en las pantallas y en caso de tener canciones en otro idioma se deberá presentar la traducción en oficina.
- II. Se evaluara: técnica, coordinación, vestuario, expresión corporal y estilo, según se establece en las planillas de calificación.
- III. Se tiene como prohibición de esta categoría, la participación de los miembros del ministerio de danza y pandero de la casa y del grupo de danza del Ministerio de Jóvenes. En caso de que sea algún pastor quien dance y sea del ministerio de la danza y pandero o colabore en algún grupo de danza, no significará alguna puntuación en beneficio para el escuadrón.
- IV. No se acepta la participación de Profesionales en esta categoría.

ARTICULO. 24. (DE LA CATEGORIA DE ACTUACION).-

- I. La Duración máxima para esta categoría será de 8 minutos.
- II. Se evaluara: contenido del mensaje, puesta en escena, expresión corporal, dicción, vestuario, lenguaje.
- III. No podrá utilizarse dialectos o modismos si estos no son interpretados para conocimiento de los asistentes en general.
- IV. No deberá incurrir en escenas que insinúen burla, mofa, o cualquier forma de discriminación. Se exceptúa de este apartado los casos que impliquen que el personaje que se utilizara es llevado a una restauración en Cristo.
- V. Cada escuadrón es responsable de su producción en cuanto a video, teniendo un plazo como fecha límite de entrega hasta un día antes del casting. Si en el casting hubieran cambios al mismo, el departamento de Producción de CCECO podrá colaborar en aportar imágenes, pero no en la edición de los mismos. Este punto se aplicará de igual manera para las categorías de canto y danza.
- VI. No se acepta la participación de Profesionales en esta categoría

- VII. Un cantante profesional o de algún ministerio de alabanza no podrá participar en la actuación si la obra teatral fuere un musical y la interpretación que realice en la obra teatral fuere cantando.
- VIII. Un bailarín profesional o del ministerio de danza o grupo de danza del ministerio de jóvenes CCECO, no podrá participar en la actuación si la interpretación que realice en la obra teatral fuere danzando.

CAPITULO QUINTO DE LOS JUEGOS MILITARES Y CARRERA 5K GENERALIDADES

ARTICULO. 25. (PRINCIPIOS).- Los juegos que se desarrollan durante RAPJUVE son una actividad deportiva y recreativa que buscan:

1. Desarrollar el espíritu de unidad, trabajo en equipo, perseverancia, disciplina, igualdad y honestidad entre los jóvenes participantes.
2. Llevar a los participantes a vencer obstáculos del campo de juego a su vida diaria y vida espiritual.
3. Levantar jóvenes valientes que venzan obstáculos y superen límites aplicando la Palabra de Dios en sus vidas.

ARTICULO. 26. (DE LOS JUEGOS DE LA COMPETENCIA).- El circuito de competencia está compuesto por diversos juegos y obstáculos distribuidos en un campo abierto. Existen dos categorías de juegos:

- A) Circuito de juegos y obstáculos dentro de las instalaciones de Quinta "La Creación".
- B) Carrera pedestre 5KM en los alrededores de Quinta "La Creación".

ARTICULO. 27. (DEL DESLINDE).-

- I. Se constituye en un requisito indispensable para toda persona mayor de edad que quiera participar en los juegos de competencia RAPJUVE, presentar el deslinde de responsabilidad a través de cada escuadrón.
- II. Los menores de edad comprendidos entre los 14 y 17 años, requieren la autorización expresa del padre o tutor quien avala su participación con

- el llenado y firma del deslinde acompañando copia simple de su cedula de identidad firmada.
- III. Los menores de 14 años, no están habilitados para participar de la competencia.
 - IV. Cada escuadrón deberá presentar el deslinde de sus miembros inscritos a los juegos militares y 5k, pasando la lista en digital y en físico a las oficinas de C.C. E.C.O. hasta el domingo antes de RAPJUVE.
En caso, que el ultimo escuadrón agote sus cupos después de este plazo, tendrá como plazo límite 24 horas después de Agotado sus cupos.
 - V. Las oficinas de C.C. E.C. O entregaran y recibirán mediante acta firmada y contabilizada los formularios de deslinde a cada escuadrón.
 - VI. Se establece la sanción de 200 puntos al escuadrón que no hubiera realizado la entrega del deslinde en el plazo y forma establecida en el presente artículo.

ARTICULO. 28. (FAIR PLAY).-Uno de los objetivos importantes de la competencia es crear luchadores y ganadores en la vida, entendiendo que gran parte de convertirse en un ganador, consiste en hacer las cosas de manera correcta y sin vulnerar las normas. El Fair Play contempla el cumplimiento de las normas de juego así como también el trabajo en equipo y el buen comportamiento de cada participante en competencia.

ARTICULO. 29.- (DE LOS CAPITANES).- Cada escuadrón deberá presentar de manera obligatoria un capitán que será el representante y veedor principal en todo el recorrido de los juegos militares y Carrera 5K, el que no podrá jugar en ninguna de dichas categorías. Debiendo presentarse antes de: la largada y el acto de apertura de los juegos.

En caso de que algún equipo no presente su capitán será penalizado con el 10% de la puntuación final en la categoría juegos.

ARTICULO. 30. (FUNCION DE LOS CAPITANES).- La función de los capitanes es la siguiente:

- Acompañar el recorrido del circuito de juegos y carrera 5K, fungiendo como veedor principal de su equipo en caso de cualquier observación o situación conflictiva, brindando la ayuda necesaria a su equipo.
- Deberá acompañar al comité evaluador al finalizar la carrera y durante el conteo y puntuación final de ambos juegos, firmando constancia de aceptación de los resultados.

ARTICULO. 31.- (REQUISITOS PARA EL CIRCUITO DE LOS JUEGOS MILITARES).- Todos los participantes deben cumplir con los siguientes requisitos:

1. Los participantes deben encontrarse en buenas condiciones de salud, declarando que bajo su entera responsabilidad deciden competir al haber tomado por sí mismo las previsiones necesarias para el cuidado de su salud, llenando y firmando el deslinde correspondiente.
2. Llenar, firmar y entregar el deslinde en el plazo establecido. Sin esto no podrá participar del circuito de los juegos militares y carrera 5K.
3. Edad mínima para participar en el circuito y ser contabilizados dentro del puntaje es de 14 años, los menores a dicha edad no serán contabilizados
4. La autorización firmada por el padre o tutor de los participantes de 14 a 17 años por ser menores de edad.
5. Presentarse con el identificativo que representa a su equipo y/o color para ser tomado en cuenta en la puntuación.
6. Cada equipo debe respetar el orden de largada que señalen los organizadores (en cuanto a cantidad y orden de los equipos)
7. Concluir de inicio a fin el circuito de juegos y obstáculos.
8. Respetar la capacidad y funcionalidad de cada juego, no siendo permitido darle otro uso y/o rebasar su capacidad.
9. Cada equipo debe presentar un capitán y/o representante.
10. Los participantes deben usar un vestuario adecuado (ropa deportiva), no se puede participar descalzo, ni usar ropa transparente y/o poco decorosa, los hombres deben usar polera, no está permitido participar con el torso desnudo.
11. Respetarse en todo tiempo el Fair Play o juego limpio.

ARTICULO. 32.- (PROHIBICIONES GENERALES).-

1. No está permitido, obstruir, modificar y/o alterar la participación de los equipos contrincantes durante el desarrollo de los juegos.
2. Se prohíbe el juego sucio, hacer trampa.
3. No se permite generar basura en el recorrido.
4. Se prohíbe el uso de objetos de valor durante los juegos (joyas, celulares, accesorios), caso contrario la organización no se hace responsable por pérdidas o daños.

5. Es terminantemente prohibido generar disputas, riñas, insultos, enfrentamientos entre los participantes y equipos en competencia, los participantes que incurran en ello serán automáticamente descalificados

TITULO I

DEL CIRCUITO DE JUEGOS

ARTICULO. 33. (RECORRIDO DEL CIRCUITO DE JUEGOS MILITARES).- El recorrido está compuesto por una variedad de obstáculos cuya colocación sobre el terreno determina el grado de dificultad y velocidad.

Antes de comenzar con las pruebas, los capitanes o los jueces revisarán los obstáculos puestos a su disposición y después de haber verificado su buen estado

y conformidad, entregarán el recorrido a los organizadores para la largada de los competidores.

ARTÍCULO 34. (DESARROLLO DE LA COMPETENCIA).- Antes de comenzar con la competencia, se darán a los participantes las instrucciones, el criterio de puntuación y recordarán las reglas establecidas en el presente reglamento. No está permitido entrenar sobre el recorrido de la prueba antes del inicio de la competencia.

Se realizará un acto de apertura con palabras de los Padres Espirituales y Pastores líderes, donde se distribuirá el orden y lugar de los equipos.

ARTÍCULO 35.- (OBSTACULOS).- El circuito de juegos está compuesto por los siguientes obstáculos siendo estos de manera enunciativa y no de carácter limitativo.

1. **CANAL**, todos los competidores deben pasar por dentro del canal, está prohibido pasar por afuera, salirse, empujar a los demás competidores y todo contacto físico agresivo (jalones, patadas, manoteos).
2. **LAGUNA**, existen dos opciones para pasar la laguna, para efectos de puntuación:
 - a) Paso comando y
 - b) meterse a la laguna.

Durante este obstáculo los participantes deben respetar su turno de llegada, no empujarse, no orillar la laguna y no obstaculizar el paso de los demás competidores.

3. **CIMA TOBOGAN**, debe pasar por la cima deslizándose, no puede evadirla, ni pasar parado, es válido el trabajo en equipo.
4. **OBSTACULOS EN ARBOLES**, no puede evadir el circuito y se aplican las reglas generales.
5. **ESPALDA EN TIERRA**, debe pasar solo de espalda, otra forma no está permitida, debe concluir el obstáculo de inicio a fin, para no causar cuello de botella en los demás participantes de la fila.
6. **TUNEL CON BARRO**, se aplican las reglas generales.
7. **PECHO A TIERRA Y ROLLITO CON PENDIENTE**, la forma de bajar es en rollito, no parado, no sentado, cada participante debe respetar el turno para evitar golpes a los demás participantes.
8. **MURO**, en este obstáculo aplica el trabajo en equipo para ayudar a pasar los muros a los participantes de su equipo y las reglas generales.
9. **TRANSPORTE DE LLANTAS**, el participante debe atravesar el obstáculo de inicio a fin cargando una llanta, no está permitido arrastrarla, empujarla, ni rodarla, está permitido lapsos de descanso.
10. **OBSTACULO PASTO**, se aplican las reglas generales.
11. **PANTANO DESCALZO**, se aplican las reglas generales.
12. **LLANTAS COLGADAS**, no está permitido obstruir el paso de los otros participantes, ni golpear de manera violenta las llantas, esto para no causar daños a los demás participantes.
13. **PASO COMANDO**, debe respetarse el turno de llegada de cada participante, no está permitido mover la cuerda para obstruir y/o obstaculizar el paso de los demás participantes, los jueces deben controlar la cantidad de participantes por turno, para no exceder la capacidad de la cuerda.
14. **PUENTE DE DOS SOGAS**, se aplican las reglas generales.
15. **PUENTE DE MALLA**, se aplican las reglas generales.
16. **PUENTE DE DOS SOGAS**, se aplican las reglas generales.
17. **TELARAÑA**, se aplican las reglas generales.
18. **PUENTE DE TRONCO**, se aplican las reglas generales.
19. **TRAPESIO**, se aplican las reglas generales.
20. **TARZAN**, se aplican las reglas generales.

ARTÍCULO 36. (META).- Al pasar por todos los obstáculos, llegando a la meta los participantes deben dejar sus manillas distintivas de participación en la competencia para su respectivo conteo, lugar donde se encontrarán los capitanes representantes designados por sus voceros.

TITULO II

CARRERA PEDESTRE 5K

ARTÍCULO 37. (OBJETIVO).- La carrera pedestre 5k tiene como objetivo aprender a superar obstáculos, trabajar en equipo y mejorar la salud de los competidores. Se recomienda la preparación física previa para participar de la prueba, con la finalidad de evitar accidentes y malestares durante el recorrido; siendo responsabilidad de cada competidor el prever este punto.

ARTICULO 38. (RECORRIDO).- El recorrido tiene una distancia de 5 kilómetros, el lugar de Partida y Llegada será definida por el comité RAPJUVE

ARTICULO 39. (SISTEMA DE PUNTUACION).- Se utilizarán los siguientes criterios al momento de puntuación:

- a) Primero en llegar a la meta (individual). Tiene un peso de .10
- b) Segundo en llegar .06
- c) Tercero en llegar .04
- d) Primer equipo que llegue a la meta con 50 corredores. (trabajo en equipo) tiene un peso de .20
- e) Equipo con mayor cantidad de pastores en concluir la carrera (Integración). Tiene un peso de .30
- f) Equipo con mayor cantidad de participantes inscritos. (trabajo en equipo). Tiene un peso de .10
- g) Equipo con mayor cantidad de corredores en concluir la carrera.(trabajo en equipo). Tiene un peso de .20

ARTICULO 40. (INSCRIPCIONES).- Las inscripciones de los corredores deberán realizarse al momento de adquirir su entrada para RAPJUVE en planillas numeradas, esto con la finalidad de prever la logística necesaria el día de la competición. Deberán de la misma forma presentar el deslinde y se sujetan a los requisitos establecidos al momento de la inscripción y el deslinde de responsabilidades.

1. Todo el recorrido tendrá la señalización correspondiente, indicando la marcación de los kilómetros según el avance de los competidores.
2. Se contará con veedores a lo largo del recorrido para fiscalizar que los competidores cumplan el trayecto determinado.
3. Durante el recorrido se contará con ambulancia y primeros auxilios de profesionales capacitados a cargo de la organización.
4. Se tendrá diferentes puntos de hidratación.
5. Las manillas que diferencian a cada equipo permiten contabilizar la llegada de los participantes y elaborar la puntuación.
6. Los pastores de cada equipo, además de su manilla deberán tener otro identificativo que los distinga, esto con la finalidad de ser tomados en cuenta en la puntuación final sin lugar a confusiones.

CAPITULO SEXTO MEDIDAS DE PREVENION RAPJUVE

ARTICULO. 41.- La organización se dotará de ambulancias, además del equipo de profesionales médicos que harán el seguimiento a todas las competencias y carreras a desarrollarse dentro del Campamento.

Cada participante, al momento de adquirir su ticket de ingreso y/o inscribirse a las competencias, deberá llenar un formulario declarando las afecciones físicas que tenga, siendo de su absoluta responsabilidad si pese a ello persiste en participar de las competencias.

ARTICULO 42.- (PUNTOS DE HIDRATACION).-Durante el recorrido de la carrera de los 5k, se contará con diversos puntos de hidratación.

CAPITULO SEPTIMO DE LA ELIMINACIÓN Y DESCALIFICACIÓN EN TODA LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 43. (ELIMINACIONES).- Serán eliminados o descalificados de la competición los participantes que incurran en los siguientes actos:

- Modales irrespetuosos con los jueces y/o veedores (riñas o pleitos).
- Conducta violenta física y/o verbal entre los participantes.
- El participante que abandona el circuito será directamente descalificado.
- El participante varón que durante el recorrido intente ayudar de forma indecorosa a una mujer de algún equipo.
- El participante que se descubra su estado de ebriedad o drogadicción.

Todos los casos imprevistos serán resueltos por el jurado, quien obrará con el mismo rigor desde el principio hasta el fin de la competición.

DISPOSICIONES ABROGATORIAS

DISPOSICIÓN ÚNICA. (ABROGACIÓN) Quedan abrogadas todas las disposiciones reglamentarias anteriores al presente reglamento.

DISPOSICIONES FINALES

DISPOSICIÓN PRIMERA. (CAPACITACIÓN) El Comité de Evaluación a la cabeza de los pastores encargados del Ministerio de Jóvenes programará actividades orientadas a la difusión y capacitación para la correcta aplicación del presente Reglamento.

DISPOSICIÓN SEGUNDA. (VIGENCIA) El Reglamento RAPJUVE entrará en vigencia a partir de la firma de los miembros del comité de Evaluación. Quedan encargados del cumplimiento y ejecución del presente Reglamento, el comité

RAPJUVE y las personas designadas para calificar la puntuación de cada escuadrón.

DISPOSICIÓN TERCERA. (ANEXOS) Forman parte anexa del presente reglamento las planillas de evaluación del sistema de calificación.

Es dado en el Centro Cristiano Evangélico Casa de Oración, de la ciudad de Santa Cruz de la Sierra, a los treinta y un días del mes de Enero del año dos mil diecisiete.

Ap. Moisés M. Rosales Arroyo
PASTOR MINISTERIO DE JÓVENES

Pra. Diana M. Jándula de Rosales
PASTORA MINISTERIO DE JÓVENES

Pr. Luis Fernando Zema
**COLAB. DEL MIN. JÓVENES
COMITÉ DE EVALUACIÓN**

Pra. Vianka L. Melgar de Zema
**COLAB. DEL MIN. JÓVENES
COMITÉ DE EVALUACIÓN**

Gabriel Rosales Jándula
MANANTIAL PRODUCCIONES
COMITÉ DE EVALUACIÓN

Pra. Nashmy G. de Montoya
C.C.EC.O.
COMITÉ DE EVALUACIÓN

Pr. Karla Viruez
ESCUADRÓN APÓSTOLES
COMITÉ DE EVALUACIÓN

Pra. Ingrid Flores de Mallon
ESCUADRÓN APÓSTOLES
COMITÉ DE EVALUACIÓN

Pr. Robert Saavedra Roa
ESCUADRÓN APOSTOLES
COMITÉ DE EVALUACIÓN