

# BIBLE BOWL

## REGLAS & REGULACIONES

---



1. Cada iglesia puede registrar un equipo de Jóvenes (15-20 años) y uno en la categoría de Adultos (21-35 años). Obreros Bíblicos y Pastores no pueden participar en este concurso.
2. Los participantes del equipo de jóvenes estudiarán el libro de Luke. Los participantes del equipo de adultos estudiarán el libro de Hechos. The New King James Version Bible será usada para hacer todas las preguntas del libro de Luke. La Biblia Reina Valera 1960 será usada para hacer todas las preguntas de Hechos. Todas las respuestas deberán ser literales, y no de interpretación.
3. Cada equipo puede tener un máximo de 6 participantes, de los cuales uno debe ser el capitán y solo 4 participarán en cada ronda. Cada equipo podrá hacer el máximo de 2 cambios durante cada juego, los cuales se harán antes de iniciar las rondas, tanto en la semifinal como en la final.
4. El concurso consistirá de 2 rondas de 6 minutos c/u. Al terminar cada ronda se anunciará el puntaje. Al terminar la 2ª ronda, el equipo con el mayor número de puntaje pasará a la siguiente fase. Si hay un empate, habrá una ronda de 2 minutos durante la cual se harán preguntas para definir al ganador.
5. En caso que 3 equipos participen a la misma vez, el juego consistirá de 3 rondas de 6 minutos cada una. Los 2 equipos con mayor puntaje pasarán a la próxima ronda.
6. Puntaje: Cada pregunta tiene valor de 1 punto.
7. Si la respuesta del equipo que oprimió el botón primero es incorrecta se le dará la oportunidad al equipo(s) contrario de contestar solamente si han oprimido el botón. Si el equipo no responde correctamente, se pasará a la siguiente pregunta.
8. Si alguno de los participantes oprime el botón antes de que se termine de leer la pregunta, deberá contestar y no tendrá oportunidad de escuchar la pregunta completa. Si la respuesta es incorrecta la pregunta completa se le leerá al otro equipo, el cual tiene 4 segundos para contestar. NOTA: las preguntas se leerán solamente una vez y no se repetirán.
9. Si el tiempo se acaba mientras el Maestro de Ceremonias está leyendo la pregunta, este terminará de leer la pregunta y esta será la última pregunta de la ronda. Si el tiempo se acaba mientras el participante está contestando, se le dará 4 segundos para dar la respuesta antes de que se acabe la ronda.
10. Desafíos: Cada equipo tiene derecho a 2 desafíos por ronda. Los desafíos no son acumulables. Hay dos maneras de hacer un desafío:
  - A. Desafiar la validez de su respuesta: en este caso, la persona contesta y si su respuesta es considerada incorrecta o incompleta y el participante cree que hay un error puede desafiar la respuesta. El desafío debe hacerse en el momento que ocurre y antes de continuar a la siguiente pregunta. NOTA: el tiempo se detiene mientras se hace el desafío y continúa una vez se inicie de nuevo el concurso. La respuesta se determinará al final de la ronda.
  - B. Desafiar la respuesta del equipo contrario: en este caso, si un equipo ha dado su respuesta y es considerada correcta y el equipo contrario cree que hay un error, puede desafiar la respuesta. El moderador junto con el juez investigador tomarán la respuesta de ambos equipos y compararán las respuestas y aclararán el puntaje al final de la ronda. NOTA: el tiempo también se detendrá mientras se hace el desafío y continuará una vez que inicie la ronda.
11. Los oficiales del juego son:
  - Maestro de Ceremonias (Pastor que lee las preguntas)
  - Observadores (Observan que los participantes sigan las reglas y a la audiencia)
  - Jueces de Tiempo (Cuentan los 4 segundos por pregunta y 6 minutos de la ronda)
  - 2 personas de puntaje
  - Juez Investigador (Persona encargada de verificar cualquier desafío)
12. Si hay un mal entendido o algún imprevisto de fuerza mayor, lo resolverán el Presidente de Federación y el director del comité. Si ocurre durante el concurso lo hará el moderador, juez investigador, presidente de FJA, y director del Concurso Bíblico.

\*FJA se reserva el derecho de hacer algún cambio a estas reglas