



Skill Event MG4033 – Slingshot Cannon



Introducción

Los Guías Mayores demostrarán de manera segura sus habilidades de nudo y trabajo en equipo en este evento cronometrado.

Objetivo

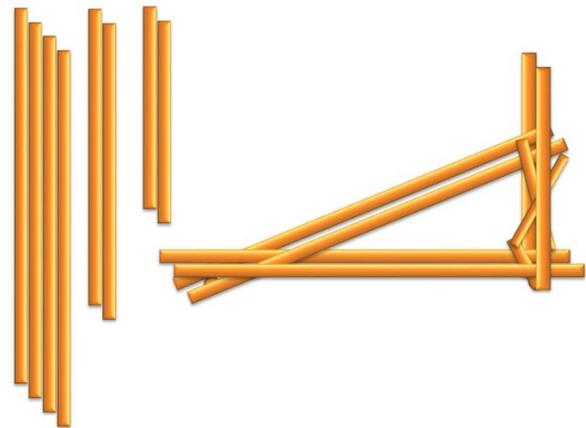
Los Guías Mayores deben conocer bien sus nudos y amarres. Este evento pone a prueba sus habilidades y conocimientos. Los Guías Mayores deben trabajar en equipo para construir esta estructura y golpear efectivamente al banderín del club opuesto.

Participantes

5 Guías Mayores. Cada participante debe usar casco y protección para los ojos.

Materiales

- 4 tablas de 2"x4" y 8' pies de largo
- 2 tablas de 2"x4" y 6' pies de largo
- 4 tablas de 2"x4" y 4' pies de largo
- 14 piezas de cuerda de 1/4 de diámetro de 16 pies
- 2 piezas de cuerda de 1/4 de diámetro de 8 pies
- Banderín del Club
- Base para el banderín
- Casco (uno por participante)
- Protección para los ojos (uno por participante)
- 20 globos llenos de agua.
- Lanzador de globos de agua (menos de 150 yardas)
 - Esto se puede comprar en Walmart, Academy o [Amazon](#)



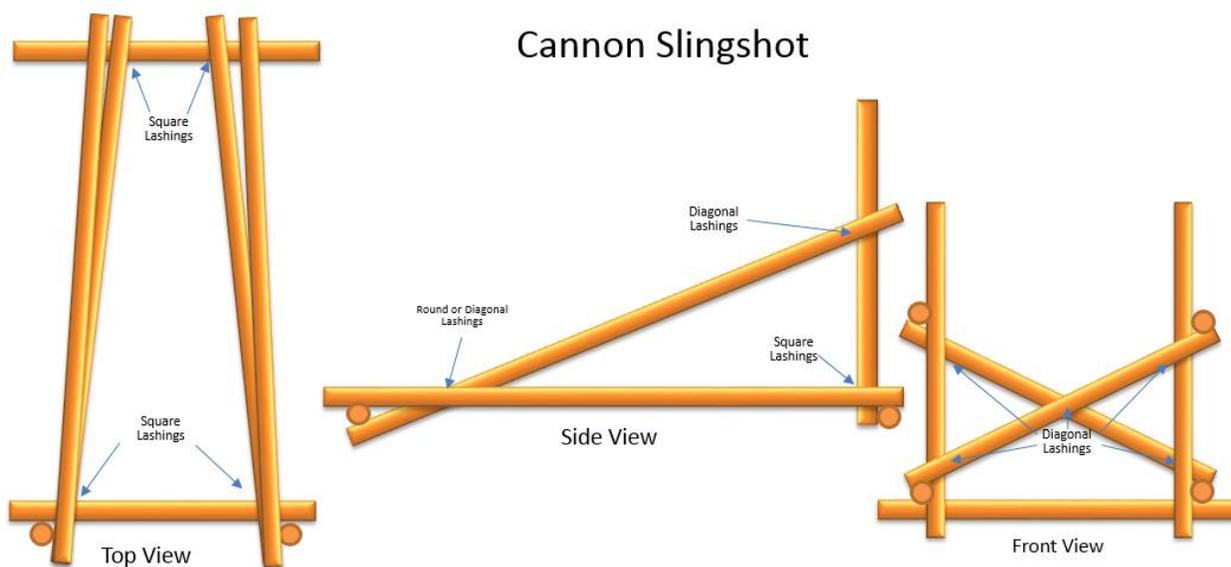


Ubicación del evento

Reúnase en la línea de salida junto al estanque, busque la bandera # 2.

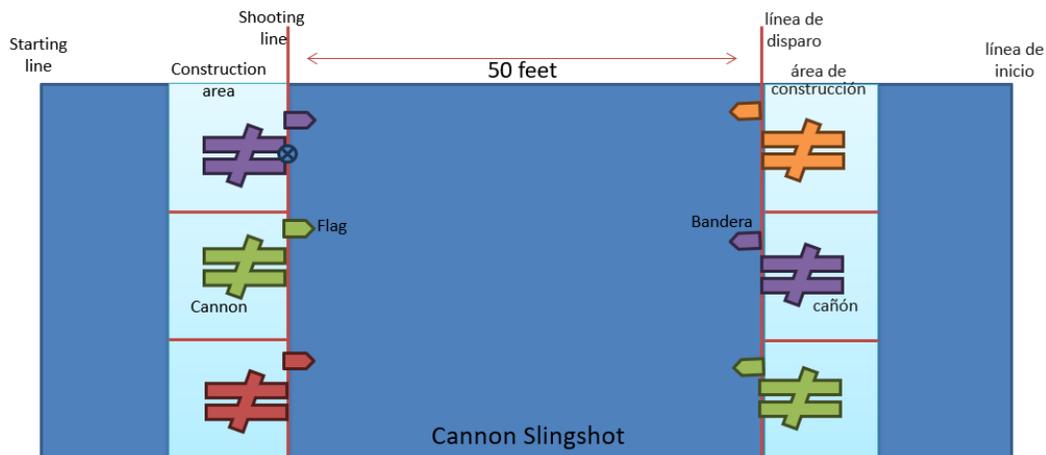
Procedimiento

1. Una línea marcará el área de inicio.
2. Una segunda línea marcará donde los clubes alinearan su cañón y también como área de construcción. Sobre esa línea, colocará el banderín del club a 1 pie de distancia de donde estará la estructura frontal del cañón.
3. Los clubes de Guías Mayores estarán alineados uno frente al otro.
4. Cuando el juez haga sonar el silbato, los participantes correrán al área de construcción y comenzaran a construir el cañón.
5. La parte inferior de la estructura se hará con amarres cuadrados.
6. Los laterales (patas) de la estructura se realizarán con amarres diagonales.
7. La parte de soporte de la estructura se realizará con amarres diagonales.
8. Las patas de apoyo se atarán a la parte inferior y se agregarán las barras de soporte y todos los Guías Mayores levantarán la estructura a una posición vertical.
9. Ate la honda a la parte superior de las patas de apoyo.
10. Coloque el banderín del club junto a la estructura frontal, a 1 pie de distancia.
11. Tan pronto como termine de construir la estructura y ate la honda, puedes comenzar a disparar los globos de agua. No puede comenzar antes de que la estructura esté terminada.
12. Usando los globos de agua, intenta derribar el banderín del club contrario.
13. El reloj se detendrá cuando se disparen todos los globos de agua, o el banderín contrario sea derribado.





MG4033 – Slingshot Cannon



Puntos

Máximo

200 puntos

Amarres

Amarre cuadrado

20 puntos

Amarre diagonal

20 puntos

Nota: Solo se inspeccionará un amarre de cada tipo.

El juez seleccionará un amarre por tipo y otorgará hasta 20 puntos utilizando los siguientes criterios:

- Comenzando con el nudo correcto 5 puntos.
- Terminando con el nudo correcto 5 puntos.
- El amarre se hace correctamente con estética 5 puntos.
- Amarre que sea fuerte 5 puntos.

Blanco

Golpear la estructura del equipo opuesto

20 puntos

Golpear a un miembro del equipo contrario

30 puntos

Derribar el banderín del Club

50 puntos

Tiempo

Menos de 20 minutos

60 puntos

Cada minuto después

- 3 puntos