

Evento de Marchas

INSTRUCCIONES:

- Al llegar al evento, los clubes deben acercarse a la mesa de inscripciones para recibir instrucciones básicas, pero si pierdes el lugar de la línea regresas hasta la parte de atrás.
- Debe estar presente TODO EL **CLUB**. Guías Mayores por que serán elegidos AL AZAR para cada sección en el evento, sin miembros repetidos (Un Guia solo puede unirse a una sección).
- Los Guías Mayores y el personal que no sean elegidos para participar en el evento deben ubicarse fuera del campo, incluido el personal que toma fotografías.
- Es OBLIGATORIO usar zapatos para correr, no se permiten converse/crocs por motivos de seguridad. Si los miembros del equipo necesitan abandonar el evento para cambiarse el calzado, el club perderá su lugar en la fila.
- Este evento NO permitirá intentos repetidos o rebicion del puntaje final por parte del club.
- PUNTOS TOTALES: 200 (BONO +5 específicamente para la rutina de ejercicios; ver más abajo); No se permiten medios puntos.

SECCIÓN 1: RUTINA DE EJERCICIOS

- **TIEMPO** : 7 min (+5 puntos de bonificación entre 5-6 min)
- **MIEMBROS DEL EQUIPO** : 10 Guías Mayores: (9 Guías Mayores + 1 Comandante)
- **PUNTOS TOTALES** : 100 (+5 puntos de bonificación por tiempo)
 - Drill solicitando permiso para entrar/salir: 10 puntos
 - rutina/ejercicio: 60 puntos (si todos los comandos se ejecutan correctamente)
 - Drill llamando rutina en orden: 20 puntos
 - Unidad dentro de los límites: 10 puntos
- **DEDUCCIONES** : Fuera de los límites: 1 punto por cada error o equivocación.
- **NOTA IMPORTANTE:** Drill Master le mostrará al Drill el punto de inicio de la rutina
- **MANUAL DE MARCHAS:** NAD Pathfinder Drill Manual 1989

SOLICITANDO PERMISO PARA INGRESAR AL ÁREA DESIGNADA DE MARCHA: 5 PUNTOS

1. Acérquese a Drill Master.
2. Ejecuta un **PRESENT ARMS** mientras dices:
3. “Señor/Señora, el [NOMBRE DEL CLUB], de [NOMBRE DE LA IGLESIA] en la CONFERENCIA DE TEXAS, de SOUTHWESTERN UNION, solicita permiso para tomar/ingresar al campo/piso, Señor/Señora”. (Sin excepciones de modificaciones)
4. Espere a que el Drillmaster haga el PRESENT ARM.
5. Ejecuta **ORDEN ARM** y **ABOUT FACE** .
6. El tiempo comenzará cuando el Drill del Club diga, **FALL IN** .

LISTA DE COMANDOS: (DEBE SER LLAMADO EN ORDEN)

- | | | |
|------------------|----------------------|----------------------|
| 1. Fall in | 13. About Face | 21. Column Right |
| 2. Dress Right | 14. Forward March | March |
| Dress | 15. Right Flank | 22. Change Step |
| 3. Ready Front | March | March |
| 4. Close Ranks | 16. Left Flank March | 23. Column Right |
| March | 17. Column Right | March |
| 5. Present Arms | March | 24. Ready Halt |
| 6. Order Arms | 18. To the Rear | 25. Left Face |
| 7. Parade Rest | March | 26. Right Step March |
| 8. Stand at Ease | 19. To the Rear | 27. Ready Halt |
| 9. At Ease | March | 28. Dismissed (After |
| 10. Rest | 20. Column Right | asking |
| 11. Attention | March | permission to exit |
| 12. Left Face | | the Drill Area” |

SOLICITANDO PERMISO PARA SALIR DEL ÁREA DE DEMOSTRACION : 5 PUNTOS

- Acérquese a Drill Master.
- Ejecuta un **PRESENT ARMS** mientras dices:
- “Señor/Señora, esto ha concluido nuestro simulacro, permiso para salir del campo, Señor/Señora”. (Sin excepciones de modificaciones)
- Espere a que el Drillmaster haga el **PRESENT ARM**
- Ejecuta **ORDEN ARM** y **ABOUT FACE** .
- El tiempo terminará cuando TODO EL CLUB esté COMPLETAMENTE FUERA de los límites del área designado .

SECCIÓN 3: DOBLAR LA BANDERA

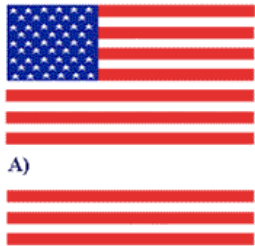
- Tiempo: 3 minutos
- Miembros del equipo: 3 Guía Mayores
- Puntos totales: 100
 - Doblar la Bandera firme: 75 puntos
 - Bandera que no toca el suelo: 25 puntos
- Deducciones: Colocación incorrecta: 1 punto por cada Fallo.

REFERENCIAS AL PLEGADO/DESPLEGADO DE BANDERAS

VÍDEO DE REFERENCIA: <https://www.youtube.com/watch?v=2Seknm1avVg>

El método tradicional de desdoblar de la bandera es el siguiente: (Proceso de desplegado realizado a la inversa)

(A) Estire la bandera en toda su longitud y dóblala a lo largo una vez.



(B) Dóblalo a lo largo por segunda vez para encontrar el borde abierto, asegurándose de que la unión de estrellas en el campo azul permanezca a la vista. (Es posible que una bandera grande debe doblarse a lo largo por tercera vez).



(C) Luego se inicia un pliegue triangular llevando la esquina rayada del borde doblado hacia el borde abierto.



(D) Luego, la punta exterior se gira hacia adentro, paralela al borde abierto, para formar un segundo triángulo.

D)



(E) El pliegue diagonal o triangular se continúa hacia la unión azul hasta llegar al final, mostrando solo el azul y la forma es la de un sombrero de tres picos (de tres picos).



E)



