

ANEXO 1

PRUEBAS CALLE 7 BOLIVIA Y REGLAS DE COMPETIDORES

I. PRUEBAS

1.- ARMADO DE PUENTE

Los competidores tendrán que cruzar por debajo de unos obstáculos, sacar dos mariposas e ir en busca de un peldaño para armar el puente y apernar con las mariposas los peldaños. El puente se arma de a un peldaño por competidor. El primer equipo que arme completamente el puente y toque la campana será el ganador de la competencia.

2.- ARMADO DE PUENTE 2.0

Los competidores se subirán a una estructura y utilizando 2 peldaños cruzaran la estructura, una vez que cruzan la estructura sacaran 2 mariposas y pondrán un peldaño del puente, para luego hacer el circuito de vuelta pero esta vez pasando la estructura por debajo y tocar campana. El equipo que logre poner la mayor cantidad de peldaños del puente ganara la competencia

3.- ESCALERA VERTICAL

1. Los competidores cruzan la piscina arriba de una estructura utilizando manos y pies, O colgándose de una liana, o introduciéndose a una estructura, para luego saltar los obstáculos, para luego dirigirse al parrón, enganchar el mosquetón de seguridad a la cuerda y subir el parrón siguiendo el camino de la cuerda. Una vez que el competidor llega a la cima, saca un pañuelo y hace el mismo circuito de vuelta para realizar campanada. El equipo que obtenga más campanadas ganara la competencia.
2. Los competidores tendrán que pasar unos obstáculos para luego engancharse a la cuerda e ir en busca de un pañuelo en la cima de la escalera, para luego realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

4.-PASARELA CON MARTILLO

1. Los competidores parten a la orden de los animadores, tendrán que cruzar la piscina arriba de una estructura utilizando manos y pies, o colgándose de una liana o introduciéndose a una estructura para luego cruzar el parrón colgándose con sus manos, sin tocar el suelo, para luego martillar un clavo a fondo que está en un madero. El competidor que realice primero esta acción gana un punto para su equipo. el equipo que obtenga más puntos en esta competencia gana.
2. Los competidores tendrán que pasar unos obstáculos para luego, colgarse del parrón utilizando sus manos, para luego martillar completamente un clavo y tocar campana.

3. Los competidores tendrán que saltar unos obstáculos para luego martillar un clavo en un madero

5.-LOS TRONCOS EN EQUILIBRIO

Los competidores parten a la orden de los animadores, tendrán que cruzar unos troncos colgantes haciendo equilibrio, el primer competidor que logre tocar la campana gana el duelo. El equipo que gane más duelos gana la competencia

6.-LOS TRONCOS ACUATICOS

A la orden de los animadores los competidores tendrán que saltar unos troncos que están sobre la piscina. Tendrán que dar una vuelta de 180° alrededor del tronco para avanzar, para luego tocar campana y marcar el punto. El equipo que realice mayor cantidad de campanadas en un tiempo determinado gana la competencia.

7.-LA CAJA ACUATICA

Los participantes tendrán que introducirse a la piscina, saltar la escalera acuática o pasar unos obstáculos para luego dirigirse a sacar las mariposas de una caja, el primer equipo que logre sacar lo que hay dentro de la caja, ganara la competencia. Los competidores sacan solo de a una mariposa.

8.-ULTIMO ALIENTO

Los participantes deben entrar y salir de la piscina, entrar y salir por la ratonera, pasar el obstáculo tomar un pañuelo y comenzar a realizar el mismo recorrido de vuelta a tocar la campana, solo en ese momento un compañero más se debe enganchar al siguiente y comenzar a realizar el mismo recorrido de ida y vuelta.

9.-LA TRENZA

Cada equipo tiene 4 competidores, que estarán amarrados cada uno, a una cuerda que esta trenzada, el primer equipo que desarma la trenza y haga caer las mariposas gana la competencia.

10.-TUNEL ELASTICO

Primero pasa un equipo, luego otro, el competidor se mete a la piscina para pasar por entremedio del túnel elástico, el competidor puede salir a tomar aire las veces que quiera. Va en busca de pañuelo para luego hacer el mismo recorrido de vuelta y tocar campana.

11.-FUERZAS OPUESTAS

Los participantes con arnés estarán enganchados, de este con una cuerda elástica, a otro integrante del equipo contrario. La dinámica es que deberán rescatar una bandera o pañuelo realizando la mayor cantidad de fuerza contraria para poder recuperarla (arrastrando a su contrincante).

12.-ESCALERA CON GIRO

Los participantes deberán cruzar la piscina sobre una escalera de cuerdas y fierros intentando llegar al otro extremo de esta, salir por la zona señalada y tocar la campana.

13.- EL ELIMINADOR

Los participantes deberán cruzar la piscina sobre un puente de flotadores, para ir en busca de un pañuelo y tocar campana para marcar el punto y darle la posibilidad de relevo al siguiente participante, el equipo que realice la mayor cantidad de campanadas será el vencedor.

14.-LA CINTA

Los competidores estarán ubicados en un extremo de la piscina, deberán esperar la señal del conductor para comenzar, tienen que cruzar la piscina de un extremo a otro sobre una cinta haciendo equilibrio, una vez que cruzan la piscina los participantes deberán salir por la colchoneta amarilla, para luego tocar campana. El competidor que salte directamente afuera de la piscina a los bordes le dará la derrota a su equipo.

15.-LA CINTA EN DUELO

Cada equipo estará en un extremo de la piscina, a la orden de los animadores tendrán que hacer equilibrio e ir a tocar campana que estará al medio de la piscina el primero que toque campana ganara el duelo

16.-LAS PLATAFORMAS

1. Los participantes tendrán que pasar por unas plataformas colgantes, para luego cruzar la piscina con una liana, recoger un pañuelo, realizar el circuito de vuelta y tocar campanada. El equipo que reúna la mayor cantidad de campanadas, gana la competencia.
2. Los competidores tendrán que pasar por unas plataformas colgantes, para ir en busca de un pañuelo, realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana

17.- LABERINTO INFERNAL

Los competidores tendrán que introducirse a un laberinto y cruzarlo de manera agachada, una vez que salen del laberinto tendrán que tocar campana para dar el turno al siguiente competidor. El equipo que reúna más campanadas ganara la competencia.

18.-PESO PESADO

Dos competidores por lado deberán sostener una cuerda que está amarrada a una canasta con peso, a medida que pasa el tiempo se le agregara más peso, el equipo que logre aguantar el peso designado en un perímetro marcado, ganara la competencia.

19.-LA TUBERIA

Los competidores deben cruzar la tubería, sin despegar el pecho de los tubos. Solo podrá pasar otro participante si el competidor que está cruzando la tubería logre tocar campana. Si un competidor cae al agua, el siguiente tiene que esperar que salga de la piscina para cruzar la tubería. Si el último participante de la lista cae al agua este deberá hacer los intentos hasta que se acabe el tiempo determinado o hasta que logre cruzarla.

20.- AMARRADOS

Los participantes que estarán amarrados de los pies o de la cintura, deberán subir su propio peso ayudado sólo de una cuerda para tocar la campana con las manos. La posición inicial es; acostado completamente con el cuerpo boca arriba sobre la colchoneta.

21.-AMENAZA 7

Los participantes estarán amarrados de un mosquetón a una cuerda y deberán seguir la ruta trazada por esta sobre la estructura de fierro, para llegar a la zona delimitada, desengancharse de la cuerda y tocar la campana, sólo en ese instante podrá hacer ingreso a la competencia otro participante del equipo.

22.- LOS PENDULOS

Los participantes tendrán que cruzar la piscina a lo largo o por el estudio, pasando por unos tubos colgantes, para conseguir la campanada y dar el punto a su equipo, el equipo que reúna la mayor cantidad de campanadas en un tiempo determinado ganara la competencia. Esta competencia podrá ser de ida y vuelta.

23.-PRESISION 7

1. Los participantes deberán cruzar la piscina arriba de una estructura utilizando manos y pies, o colgándose de unas lianas, o introduciéndose a una estructura, para luego cruzar el estudio arriba de unas cajas, al llegar a la última caja, los participantes deberán sacar una pelota, tomar el mástil y embocar la pelota en la zona indicada. Una vez que la pelota es encestanda en la zona solicitada el competidor deberá volver al punto de partida tal cual lo hizo para llegar y tocar campana para ceder el turno a su próximo compañero.
2. Los competidores tendrán que cruzar el estudio arriba de unas cajas, al llegar a la última caja, los participantes deberán sacar una pelota, tomar el mástil y embocar la pelota en la zona indicada. Una vez que la pelota es encestanda en la zona solicitada el competidor deberá volver al punto de partida tal cual lo hizo para llegar y tocar campana para ceder el turno a su próximo compañero.

24.- LOS ANILLOS

1. Cada equipo tendrá que cruzar la piscina a lo largo pasando por el interior de unos anillos colgados en la piscina, el equipo que logre hacer la mayor cantidad de campanadas en un tiempo determinado ganara la competencia.
2. Los competidores tendrá que cruzar a lo largo del estudio pasando por el interior de unos anillos colgados en la piscina, el equipo que logre hacer la mayor cantidad de campanadas en un tiempo determinado ganara la competencia.

25.-ESCALERA ZIG ZAG

1. Los participantes deben cruzar la piscina con una liana o al agua, o pasar por arriba de una estructura utilizando manos y pies o introduciéndose a una estructura para luego, salir de esta para cruzar la escalera entrando y saliendo según las etapas de esta la determinen (ZIG-ZAG) sin tocar el piso del estudio a tocar la campana, sólo en ese minuto puede hacer ingreso a la competencia otro participante. Gana el equipo que más campanadas tenga o que más lejos haya llegado según lo estime el tiempo de la competencia. La entrada y salida de la competencia es por el centro ambas estructuras.
2. Los participantes tendrán que subirse a la escalera en zigzag y hacer el recorrido sin tocar el suelo, si lo hace tendrá que volver al inicio. Tocar campana para darle el paso al siguiente.

26.-LA TIROLESA

Los participantes deberán pasar por unos obstáculos para luego subir enganchados a una cuerda que esta inclinada y tensada en un Angulo de 35° aprox. para tocar campana, realizar el mismo circuito de vuelta, chocar la mano con el compañero para dar relevo y marcar el punto. el equipo que realice la mayor cantidad de campanadas gana la competencia.

27.-EQUILIBRIO AL CUBO

Los participantes deberán tomar un cubo con sus manos, sortear unas cajas que deben tocar con ambos pies su base, tomar un pañuelo sumar un cubo y trasladar de un extremo a otro sin soltar el cubo, dejar el cubo y tocar la campana, inmediatamente ingresa a la competencia otro jugador quien debe sumar otro cubo y realizar el mismo circuito de ida y de vuelta, e ir sumando cubos a su torre.

28.-POTENCIA FINAL

Los participantes se lanzan a la piscina, pasan por una ratonera para luego introducirse a otra, sacar un pañuelo, realizar el mismo circuito de vuelta. y tocar campanada. el equipo que haga la mayor cantidad de campanadas gana la competencia.

29.- LOS ESTRIBOS

Los competidores tendrán que cruzar el parrón con unos ganchos que tienen pisaderas, el participante que cruce primero el parrón pasando por todos los peldaños y toque campana primero ganara el punto. El equipo que haga más puntos en esta competencia gana.

30.- PRO CIRCUIT

Los participantes deben cruzar la piscina sobre un puente que tendrá sólo dos peldaños, y la manera de hacerlo es ir ubicando uno a uno los peldaños en la zona que corresponde sin saltarse ningún espacio, descender al piso y comenzar a saltar la estructura de tal manera que ambos pies deben pisar uno a uno los espacios de la escalera, será ganador el equipo que realice más campanadas.

31.-TRONCOS EN ESPIRAL

Los participantes se lanzaran a la piscina para luego engancharse a una cuerda deberán seguir el camino de otra cuerda que pasa por unos troncos, llegar al final del camino de esta tocar campana y dar el paso al siguiente competidor, el equipo que realice más campanadas gana la competencia.

32.-VIADUCTO 7

Los participantes tendrán que pasar de un turril a otro utilizando un tablón, una vez que lleguen al final del camino sacaran un pañuelo para hacer el camino de vuelta y tocar campanada. El equipo que haga la mayor cantidad de campanadas en un tiempo determinado gana la competencia.

33.-PASILLO INFERNAL

Los competidores tendrán que colocar los tubos en su lugar y en el orden definido, a medida que va completando etapas, el pasillo se vuelve laberinto, una vez que el competidor ponga todos los tubos en su lugar, tendrá que ir en busca de la bandera. el competidor que logre armar primero el laberinto y tocar la campana con el pañuelo en su poder ganar la competencia.

34.-PUNTO DE QUIEBRE

Los competidores tendrán que trasladar 6 cajas, para construir una escalera y rescatar un pañuelo en las alturas, para luego desarmar la escalera de cubos y trasladarla hacia otro punto demarcado para construir una escalera y depositar el pañuelo rescatado en las alturas, las cajas se trasladan de una a la vez y n se deben arrastrar, tendrán que alzarlas, los competidores que rescaten la mayor cantidad de pañuelos, ganaran la competencia.

35.-LAS RATONERAS

Los competidores cruzaran la piscina con una cuerda o haciendo equilibrio o pasaran por una ratonera lisa, luego pasaran a través de una ratonera con obstáculos para ir en busca de un pañuelo, una vez que tiene el pañuelo en su poder tendrá que hacer el mismo circuito de vuelta y tocar la campana para marcar el punto.

36.-ESCALERA SUBMARINA

El competidor tendrá que introducirse a la piscina, pasar por arriba de la escalera luego por abajo, así sucesivamente hasta llegar al final sacar un pañuelo realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

37.-LOS TRAPECIOS

Los competidores deberán cruzar la piscina o el estudio pasando por unos trapecios, es obligación tocar y colgarse de cada uno de los trapecios, ir en busca de un pañuelo, realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

38.- LOS TRAPECIOS INVERTIDOS

Los competidores deberán cruzar por arriba de unos trapecios que estarán de manera paralela a la piscina, el competidor tendrá que pasar por todos los trapecios para tocar campana

39.-ESPIRAL ACUATICO

Los competidores tendrán que meterse a la piscina engancharse a una cuerda y seguir el camino de esta haciendo espiral en el agua. Una vez que llegan al fin salen de la piscina pasan la escalera en zigzag a piso, sacan un pañuelo y hacen el mismo circuito de vuelta para tocar campana

40.-ESCALERA AL CIELO

Los participantes cruzaran la piscina arriba de unas paralelas utilizando manos y pies, o lanzándose al agua, o colgándose de una liana, o pasando una estructura utilizando 2 peldaños, para luego engancharse al mosquetón y subir la escalera al cielo siguiendo el camino de la cuerda, los competidores tendrán que ir en busca de un pañuelo, al sacar el pañuelo tendrán que estar en el último espacio de la escalera, sacar el pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana, el equipo que rescate la mayor cantidad de pañuelo ganara la competencia

41.- ESCALERA AL CIELO 2.0

Los participantes tendrán que cruzar un puente utilizando dos peldaños, para luego introducirse a una ratonera, salir de esta, engancharse al mosquetón y subir la escalera siguiendo el camino de la cuerda, para ir en busca de un pañuelo, el competidor una vez que saca el pañuelo realizara el mismo circuito de vuelta y tocara campana

42.-EL ARRASTRE

Los participantes estarán amarrados de la cintura 1 rojo – 1 amarillo / 1 amarillo – 1 rojo y de esta forma el participante deberá correr a recuperar una vadera, mientras que el otro participante del equipo contrario, impedirá que este participante puede avanzar usando las manos y el peso de su cuerpo. El jugador que tira, NO PUEDE USAR LAS MANOS.

43.-EXFIT

1. Los competidores tendrán que pasar la piscina sobre unas estructuras utilizando manos y pies, o cruzar colgándose de una liana o introduciéndose a una estructura para luego mover un neumático grande de un punto a otro para ir en busca de un pañuelo hacer el mismo recorrido de vuelta y así poder tocar campana y dar el paso al siguiente competidor
2. Los competidores tendrán que mover, levantando un neumático grande y dejarlo caer de un punto a otro para ir en busca de un pañuelo hacer el mismo recorrido de vuelta y así poder tocar campana y dar el paso al siguiente competidor

44.- PRO CIRCUIT 2.0

1. Los competidores cruzaran una estructura utilizando dos fierros, una vez que cruzan la estructura tendrán que pasar unos obstáculos por arriba luego por abajo, una vez que hagan eso tocaran campana para que salga el otro competidor.
2. Los competidores cruzaran la estructura utilizando dos fierros, una vez que cruzan la estructura, pasaran unos obstáculos por arriba luego por abajo hasta llegar a sacar pañuelo, deberán realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana y dar el turno al siguiente competidor.

45.-RESISTENCIA SIN LÍMITES

1. Los competidores cruzaran la piscina colgándose de una liana o pasando por una estructura utilizando manos y pies o la ratonera que estará sobre la piscina, para luego pasar por debajo de la escalera colgada sin tocar el suelo, una vez que llegan al final de la escalera tendrán que devolverse por arriba de esta cruzar la ratonera y tocar campana.
2. Los competidores tendrán que pasar por debajo de la escalera colgada sin tocar el suelo, una vez que llegan al final de la escalera tendrán que devolverse por arriba de esta cruzar la ratonera y tocar campana.

46.-POTENCIA FINAL 2.0

Los competidores tendrán que realizar la escalera submarina, pasar por arriba y luego por abajo, para luego salir de la piscina y introducirse a las ratoneras para ir en busca de un pañuelo, hacer el mismo circuito de vuelta y tocar campana

47.-FUSION EXTREMA

Los competidores cruzaran la piscina introduciéndose a una ratonera, o utilizando una cuerda o pasando sobre unas estructuras utilizando manos y pies, para luego saltar la escalera a piso a pies junto, y realizar zig zag, sacar pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campana

48.-ALERTA MAXIMA

1. Los competidores tendrán que cruzar la piscina utilizando manos y pies pasando por arriba de una estructura, para luego introducirse a una ratonera con obstáculos, una vez que cruzan la ratonera tendrán que engancharse a la cuerda de la escalera y ir en busca de un pañuelo, hacer el mismo recorrido de vuelta para tocar campana.
2. Los competidores tendrán que introducirse a una ratonera con obstáculos, una vez que cruzan la ratonera tendrán que engancharse a la cuerda de la escalera y ir en busca de un pañuelo, hacer el mismo recorrido de vuelta para tocar campana.

49.-POTENCIA EXTREMA

1. Los competidores cruzaran la piscina utilizando manos y pies pasando la estructura o colgándose de una liana o introduciéndose a una estructura, para luego cruzar la escalera colgando, por arriba, por abajo, por arriba y por abajo. Para luego tocar campana.
2. Los competidores cruzaran la escalera colgando, por arriba, por abajo, por arriba y por abajo. Para luego tocar campana. O hacer el mismo circuito de vuelta y traer pañuelo

50.- LAS PASARELAS

1. Los participantes deberán cruzar arriba de una estructura utilizando sus 4 extremidades O COLGANDOSE DE UNA LIANA, para luego comenzar a pasar el parrón con las manos hasta llegar al último fierro de este. **ES OBLIGACIÓN TOCAR CON LAS DOS MANOS EL ULTIMO FIERRO Y NO SALTARSE NINGUN PELDAÑO** y luego tocar la campana.
2. Los participantes deberán pasar el parrón con las manos hasta llegar al último fierro de este. **ES OBLIGACIÓN TOCAR CON LAS DOS MANOS EL ULTIMO FIERRO Y NO SALTARSE NINGUN PELDAÑO** y luego tocar la campana.

51.-ACELERACION MAXIMA

Los competidores en pareja y unidos por una cuerda, tendrán que lanzarse a la piscina salir de esta, para luego pasar por arriba, por abajo, arriba y abajo de unos obstáculos, sacar un pañuelo, realizar el mismo circuito de vuelta, tocar campana y que salga la siguiente dupla.

52.- LÍMITE VERTICAL

Los competidores tendrán que cruzar la piscina, arriba de una estructura o colgándose de una liana, para luego saltar unos muros, engancharse a una cuerda de seguridad y subir una escalera de cuerdas para ir en busca de un pañuelo, realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

53.-ARMADO DE PUENTE EXTREMO

Los competidores tendrán que cruzar la piscina introduciéndose a una ratonera, o colgándose de una liana o pasando sobre una estructura utilizando manos y pies para luego sacar dos mariposas tomar un madero y subir a las vigas que están en altura para armar el puente, cada competidor pone un peldaño, una vez que se ponga el último peldaño, el competidor sacar la bandera y volver por el mismo circuito a tocar campana, el primer equipo que toque la campana con la bandera en su poder gana la competencia.

Esta competencia se podrá hacer por tiempo, el que arme mas peldaños del puente en el tiempo determinado gana

54.- LOS ELEVADORES

Los competidores cruzaran la piscina introduciéndose a unas ratoneras o pasando por unas estructuras de fierro, utilizando manos y pies o colgándose de una liana, para luego pasar por arriba y por abajo de unos obstáculos, llegar a los elevadores, subir e ir en busca de un pañuelo, el pañuelo se lo mostraran al juez para descender y realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana

55.-EL PUENTE COLGANTE 2.0

Los competidores cruzaran la piscina introduciéndose a una ratonera o haciendo equilibrio o cruzando sobre una estructura utilizando manos y pies, o colgándose de una liana, para luego cruzar el puente colgante 2.0 utilizando solo dos peldaños, sacar pañuelo y devolverse introduciéndose a la ratonera con obstáculos, cruzar la piscina por la ratonera lisa y tocar campana con el pañuelo en su poder.

56.-ARMADO DE PUENTE COLGANTE

Los competidores cruzaran la piscina haciendo equilibrio o pasando por una estructura utilizando manos y pies o introduciéndose a una ratonera o colgándose de una liana, para luego sacar dos mariposas, dirigirse al puente colgante y armarlo, cada competidor colocara solo un peldaño, una vez que se arme todo el puente el primero que saque la bandera o el pañuelo y toque la campana con la bandera o el pañuelo en su poder gana.

Esta competencia se podrá hacer por tiempo, el que arme mas peldaños del puente en el tiempo determinado gana

57.- FUSION ESPIRAL 7

Los competidores se introducirán a la piscina realizaran espiral acuático siguiendo la ruta de la cuerda para luego, desengancharse salir del agua y engancharse en la estructura de amenaza 7, seguir el camino de la cuerda y tocar campana.

58.- FUERZA BRUTA

Los competidores enganchados a una cuerda tendrán que ir en busca de testimonios con peso que depositaran en un contenedor que estará amarrado a la cuerda que está unida a los participantes, a medida que ellos tengan que ir a buscar los sacos los contenedores subirán, a mayor sacos de arena más pesado se volverá el contenedor, el competidor que más saco deposite dentro del contenedor ganara.

59.-EL PUENTE TIBETANO

Los competidores tendrán que pasar por arriba y por abajo de unos obstáculos para luego llegar al puente engancharse a la cuerda de seguridad y ir en busca de un pañuelo una vez que tienen el pañuelo en su poder tendrán que hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

60.-FUSION PUENTE RATONERA

1. Los competidores tendrán que cruzar la piscina introduciéndose a una ratonera, o colgándose de una liana, para luego subir al puente en altura cruzarlo solo con dos peldaños bajar sacar pañuelo y hacer el mismo recorrido de vuelta.
2. Los competidores tendrán que subir a la estructura y avanzar utilizando solo dos peldaños, no podrán pisar otra cosa que no sean los dos peldaños, una vez que llegan al final tendrán que subir por la ratonera sacar un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta hasta tocar campana y dar el turno al siguiente competidor

61.-FUSION DE PUENTES

Los competidores tendrán que cruzar la piscina utilizando solo dos peldaños, para luego subir al puente en altura, sacar dos maderos y cruzar el puente con solo dos maderos, una vez que los maderos estén en los últimos peldaños del puente los competidores tendrán que bajar del puente introducirse a las ratoneras, salir de estas, cruzar la piscina solo con dos peldaños y tocar campana.

62- EL TRANSPORTADOR

El competidor tendrá que cruzar la piscina con una liana o pasando por unas paralelas utilizando solo manos y pies, para luego subirse a unos turriles y transportarse solo con los dos turriles hasta la zona demarcada, sacar pañuelo y devolverse haciendo el mismo sistema, llegar a la zona marcada y cruzar la piscina con liana o por las paralelas utilizando manos y pies para tocar campana.

63.- DOBLE OPUESTO

4 competidores amarrados a una cuerda, tendrán que ejercer fuerza para ir a buscar un testimonio. El primer competidor que tome el testimonio gana.

64.- LA MONTAÑA

Los competidores tendrán que cruzar la piscina utilizando manos y pies o ayudados de una liana o introduciéndose a una estructura, para luego engancharse a la cuerda y seguir el camino de la cuerda, para luego desengancharse del mosquetón, sacar un pañuelo y volver y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana. La campana se tocara sin en mosquetón en su poder, el mosquetón debe quedar en la cuerda. La campanada debe ser con el pañuelo en su poder.

65.-EL CAÑO

Los competidores cruzaran la piscina arriba de unas paralelas utilizando manos y pies, o impulsados por una liana o introduciéndose a una estructura, para luego introducirse a una ratonera con obstáculos, para luego subir por un péndulo y sacar el pañuelo que está en las alturas, una vez que el competidor saca el pañuelo realizara el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

66.- EL MASTIL

Los competidores tendrán que levantar un mástil agarrándolo con ambas manos, solo podrán sostenerlo del lugar demarcado en el mástil. El mástil no puede estar apoyado en sus muslos, a la cuenta de los conductores los competidores deberán sostener lo mas que puedan el mástil, el ultimo competidor que quede de un color ganara la competencia.

67.- CUERDAS PARALELAS

Los competidores tendrán que pasar de a uno por las cuerdas paralelas utilizando manos y pies, para ir en busca de un pañuelo para luego realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

68.-LA RED

1. Los competidores tendrán que cruzar una red a lo largo de la piscina, cada equipo parte en cada extremo, una vez que cruzan de un extremo a otro, tendrán que pasar la escalera saltando cada peldaño tocando el suelo con ambos pies, para luego tocar campana.
2. Los competidores tendrán que cruzar una red a lo largo del estudio, cada equipo parte en cada extremo, una vez que cruzan de un extremo a otro, tendrán que pasar que sacar pañuelo y hacer el recorrido de vuelta para tocar campana.

69.- ELIMINADOR 2.0

Los competidores tendrán que cruzar la piscina pisando unas plataformas flotantes en la piscina para luego pasar por arriba de la red y seguir el camino de las plataformas flotantes, para conseguir un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta, si el competidor cae al agua y toca por lo menos con un pie el fondo de la piscina tendrá que salir para que siga el siguiente competidor.

70.-PRECISION EQUILIBRADA

Los competidores tendrán que cruzar la piscina utilizando manos y pies o pasando utilizando una liana, para luego subirse a dos cubos y trasladarse sin tocar el suelo utilizando solo los dos cubos, para llegar al lugar demarcado y desde ahí intentar encestar una pelota en un cilindro utilizando un mástil. El competidor una vez que encesta la pelota en el cilindro tendrá que transportarse con los cubos hasta la zona demarcada cruzar la piscina y tocar campana.

71.- LAS ARGOLLAS

1. Los competidores cruzaran la piscina utilizando una liana o pasando por una ratonera o arriba de unas paralelas utilizando manos y pies, para luego cruzar por entre medio de todas las argollas colgadas sin tocar el suelo, sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana con el pañuelo en su poder.
2. Los competidores cruzaran a lo largo del estudio por entremedio de todas las argollas colgadas sin tocar el suelo, sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana con el pañuelo en su poder.

72.- PASARELA SIMPLE

Los competidores tendrán cruzar la piscina arriba de una cuerda, utilizando una segunda cuerda como pasamano, esta cuerda que sirve de pasa mano será sostenida y tensada por alguien de su equipo, una vez que el competidor cruce la piscina deberá sacar un pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta, si el competidor cae al agua tendrá que partir del principio. Una vez que cruza la piscina ida y vuelta tendrá que tocar campana.

73.- BAJO PRESION

Los competidores deberán cruzar la piscina arriba de una cuerda, haciendo el paso comando, una vez que el competidor toca la parte demarcada podrá salir de la cuerda y tocar campana para darle el paso al siguiente compañero.

74.-ALTA TENSION

Los competidores tendrán que cruzar la piscina utilizando una cuerda que esta tensada, y cruzaran solo utilizando sus manos y brazos, para ir por una campanada, si el competidor cae al agua, le da el turno al siguiente competidor, si todo su equipo cruzo el competidor repetirá hasta que cruce la prueba

75.-LA PESCA

1. Los competidores cruzaran la piscina con liana, o pasando por una ratonera, o utilizando manos y pies arriba de unas paralelas, para luego, pasar por arriba de los turriles utilizando un madero, pisar las cajas, tomar el mástil y lograr encajar la pieza con el mástil en el lugar demarcado, una vez que encaja bien la pieza el competidor volverá haciendo el mismo circuito de vuelta, para tocar campana.
2. Los competidores tendrán que pasar por arriba de los turriles utilizando un madero, pisar las cajas, tomar el mástil y lograr encajar la pieza con el mástil en el lugar demarcado, una vez que encaja bien la pieza el competidor volverá haciendo el mismo circuito de vuelta, para tocar campana.

76.- CARRERA ENTRE CUBOS

Los competidores tendrán que introducirse a un cubo para luego salir por arriba de este, pasar la piscina utilizando dos peldaños, para ir en busca de un pañuelo, una vez que saca el pañuelo realizara todo el circuito de vuelta.

77.- LA TELARAÑA

1. Los competidores cruzaran la piscina arriba de unas paralelas utilizando manos y pies, o introduciéndose a una ratonera, o utilizando una liana, para subirse a la telaraña cruzar completamente la telaraña, para conseguir un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.
2. Los competidores tendrán que subirse a la telaraña cruzar completamente la telaraña, para conseguir un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

78.- LOS MUROS

1. Los competidores cruzaran la piscina introduciéndose a una ratonera, o pasando la piscina con una liana, o utilizando manos y pies pasando por unas paralelas para luego saltar unos muros e ir en busca de un pañuelo, para realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana
2. Los competidores tendrán que saltar unos muros e ir en busca de un pañuelo, para realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana

79.-COLGADOS

Los participantes partirán colgados con sus manos sosteniéndose de un fierro el ultimo participante en caer será el ganador.

80.-FUSION PENDULOS TRAPECIOS

Los participantes tendrán que cruzar la piscina o el estudio, pasando por trapecios y péndulos para tocar campana, es obligación que pase por todos los trapecios y todos los péndulos sin saltarse ninguno. Esta competencia podrá ser ida y vuelta o solo ida.

81.-ESCALERA MARINERA

Los participantes tendrán que cruzar la piscina pasando por una ratonera, o unos péndulos, o unas argollas, o colgados de una liana, o utilizando manos y pies pasando por una estructura, para luego saltar un muro o escaleras para engancharse a la cuerda de seguridad, y subir la escalera para ir en busca de un pañuelo, descender por la misma escalera y realizar el mismo recorrido de vuelta para tocar campana

82.-ESCALERA DE CUERDAS EN DUELO

Los participantes partirán enganchados a una cuerda de seguridad a la orden de los animadores subirán una escalera de cuerdas, el primero que toque campana ganara el duelo.

83.- LAS ESTACAS

Los competidores deberán cruzar la piscina utilizando un péndulo o pasando por unas paralelas utilizando manos y pies, o colgándose de unas lianas, para luego cruzar en camino utilizando estacas, es obligación que el competidor una vez que haga el camino de estacas debe engancharse a los mosquetones, de lo contrario será retenido, el competidor deberá cruzar paso por paso el camino sin saltarse ni un solo espacio. Una vez que cruza el camino con las estacas el participante se soltara de los mosquetones de seguridad para sacar un pañuelo y hacer el mismo recorrido de vuelta para tocar campana.

84.-MAL PASO

3 Competidores deberán estar en el interior de la piscina, con dos bases, los competidores tendrán que hacer pasar de un extremo a otro de la piscina a las participantes que irán por su equipo. Los participantes que pasen la prueba tendrán que ir a dejar una pelota pequeña y depositarla en un recipiente para luego hacer el recorrido de vuelta y tocar campana. Si el competidor cae al agua tendrá que salir de la piscina completamente para que siga el siguiente.

85.- EL EMBOQUE

Los competidores cruzaran la piscina arriba de unas paralelas utilizando manos y pies, o utilizando una liana para luego pasar por arriba de unas cajas sin tocar el suelo utilizando una madera, para luego pescar un mástil con una bandeja en su punta, tomar una pelota y intentar depositarla en el tubo utilizando el mástil, si la pelota se le cae el competidor tendrá que tomar otra pelota y embocar, una vez que emboque la pelota en el lugar determinado el competidor dejara el mástil en el mismo lugar de donde lo saco y realizara el circuito de vuelta para tocar campana

86.- EL PUENTE ACUÁTICO.

Los competidores tendrán que cruzar el puente que está sobre la piscina, con una torre de cubos en sus manos y tendrán que ir en busca de un pañuelo, para tocar campana.

87.- LAS LIANAS.

Los competidores tendrán que cruzar la piscina o el estudio utilizando unas lianas, para ir en busca de un pañuelo y tocar campana.

88.- LOS GANCHOS.

Los competidores tendrán que cruzar el circuito utilizando unos ganchos y tocar campana.

89.- EQUILIBRIO FORZADO

1. Los competidores cruzaran la piscina arriba de unas lianas, para luego colgarse de unas cuerdas que tienen una base, esta base es obligación pisarla, tienen que cruzar todas las cuerdas con base y pisarlas para ir en busca de un pañuelo y luego realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.
2. Los competidores cruzaran el estudio colgándose de unas cuerdas que tienen una base, esta base es obligación pisarla, tienen que cruzar todas las cuerdas con base y pisarlas para ir en busca de un pañuelo y luego realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

90.- EL TRANSPORTADOR 2.0

Los competidores arriba de unos flotadores cruzan la piscina de extremo a extremo para luego subirse a unos cubos e ir en busca de pañuelos, sin tocar el suelo. Para luego hacer el mismo circuito de vuelta y tocar campana

91.- RIESGO TOTAL

Los competidores arriba de unas piolas de acero tendrán que moverse utilizando dos maderas irán en busca de un pañuelo para luego hacer el mismo circuito de vuelta.

92.- SURF AERIO

Los competidores arriba de unas maderas tendrán que transportarse por los aires para ir en busca de pañuelos, se impulsarán con una cuerda.

93.- EQUILIBRIO MORTAL

Los competidores cruzaran la piscina arriba de unas ratoneras, o colgándose de unas lianas, para luego subirse a un turril, haciendo equilibrio tendrán que llegar al otro extremo e ir en busca de un pañuelo.

94.- LOS ANILLO ACUATICOS

Los competidores se tendrán que introducir a la piscina y pasar por unos anillos. Para ir en busca de pañuelos y tocar campana.

95.-TURRILES EN EL AIRE

1. Los participantes tendrán que pasar por la piscina pasando por unas paralelas, o con una liana o haciendo 2.0 para luego subir a los turriles utilizando una liana, pasar por los turriles colgantes ir en busca de un pañuelo y luego hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campana.
2. Los participantes tendrán que subirse a los turriles utilizando una liana, pasar por los turriles colgantes ir en busca de un pañuelo y luego hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

96.- ZIGZAG ACUATICO

Los competidores tendrán que pasar la estructura que está en el interior de la piscina haciendo zigzag para ir en busca de un pañuelo y luego hacer el mismo recorrido de vuelta para tocar campana

97.- ARRASTRADOS

Los competidores cruzaran la piscina, introduciéndose a una ratonera o cruzando arriba de unas paralelas utilizando manos y pies o con una liana o péndulo, para luego pasar por el interior de un camino de cubos, una vez que llegan al final de la estructura de cubos, sacaran un pañuelo y se devolverán por arriba de los cubos para tocar campana.

98.- RUTA MORTAL

Los competidores tendrán que cruzar la piscina utilizando 2 peldaños, para luego cruzar un camino arriba de unos turriles, el competidor no podrá caer, el competidor debe ir en busca de un pañuelo para luego hacer el camino de vuelta.

99.- METEGOL

Los competidores tendrán que patear penales un equipo patea y el otro tendrá que tapar, se elegirá quienes son los pateadores y quien es el que ataja. El equipo que logre convertir la mayor cantidad de goles ganara.

100.- ASCENSO FINAL

Los competidores tendrán que cruzar la piscina colgados de una liana o pasando por el puente 2.0 para luego subir una estructura utilizando solo dos peldaños, deberán pisar solo los peldaños para luego sacar pañuelo de la cima, descender y tocar campana

101.- LA BALANZA

Los competidores tendrán que sacar agua de la piscina con un recipiente, pasar unos obstáculos, para luego subir por la ratonera y depositar el agua que llevan en un recipiente, el equipo que haga descender primero el recipiente que está en la altura ganara. Una vez que el competidor deposita el agua en el recipiente que está en la altura tendrá que realizar el mismo circuito de vuelta, tocar campana y así le dará el turno al siguiente compañero.

102.-LOS JUMAR

Los competidores tendrán que cruzar la piscina introduciéndose a una estructura, o colgándose de una liana, o pasando sobre una estructura utilizando 2 peldaños para luego pasar unos obstáculos, tomar los jumbar subir hasta sacar pañuelo dejar los jumbar en su lugar en la zona marcada y hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campanada.

103.-EL 100 PIES

Los competidores cruzaran de a uno la piscina con una liana, para luego unirse en unos con otro y caminar solo con sus manos solo el ultimo integrante de la fila podrá estar con los pies en el suelo, los competidores formaran una cuncuna humana y tendrán que avanzar en busca de un pañuelo. Primero saldrán dos, a medida que tocan campana con el pañuelo en su poder se ira agregando un integrante a la fila.

104.-PASO A PASO

Los competidores cruzaran la piscina con una liana, para luego enganchar sus pies en los maderos, los competidores tendrán que avanzar a la par e ir en busca de un pañuelo, para luego hacer el mismo circuito de vuelta y tocar campana, una vez que tocan campana se le ira sumando un integrante más.

105.-FUERZA DE BRAZOS

2 competidores de cada equipo estarán sosteniendo una estructura en la cual arriba de la estructura hay una competidora, a la orden de los animadores los competidores tendrán que sostener de la parte marcada haciendo fuerza de brazos la estructura por cada tiempo determinado a la estructura se le sumara peso, el competidor solo utilizara sus brazos para apoyar y afirmar no podrá sostener la estructura con sus muslos, a medida que se le suma más peso los competidores tendrán tiempo para descansar. Al equipo que no aguante mas y bote la estructura o se rinda será el equipo perdedor.

106.-GRAVEDAD CERO

Los competidores a la orden de los animadores tendrán que engancharse de una cuerda para controlar una escalera la cual tendrán que subir y a la vez baja, los competidores subirán por el lado a de la escalera para luego bajar por el lado b, ir en busca de un pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta.

107.-LAS BALSAS

Los competidores arriba de unas plataformas flotantes tendrán que cruzar la piscina a lo largo para luego pasar por unos obstáculos para ir en busca de un pañuelo luego realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

108.-LA ESCALERA FLOTANTE

Los competidores tendrán que cruzar el estudio arriba de una escalera flotante tendrán que ir a tocar campana para marcar el punto.

109.-SKIPIN7

Los competidores cruzaran la piscina o colgándose de una liana o haciendo 2.0 para luego saltar una escalera que está a piso donde ambos pies deber tocar la base, el primero que lo haga correctamente ganara el duelo.

110.-LABERINTO ACUATICO

Los competidores tendrán que cruzar un laberinto que está bajo el agua para ir en busca de un pañuelo, realizar el mismo recorrido de vuelta y tocar campana.

111.- LA TORRE

1. Los competidores cruzaran la piscina introduciéndose a una estructura, o colgándose de una liana o haciendo el 2.0 o cruzando unas barras utilizando manos pies, para luego cruzar unos obstáculos, subir la torre sacar un testimonio de la sima y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

2. Los competidores tendrán que pasar unos obstáculos haciendo zigzag para luego subir la torre, sacar un pañuelo y volver saltando unos obstáculos, tocar campana y darle el paso al siguiente competidor

112.-CAJAS PRENSADAS

Los competidores saldrán en parejas cada uno con una caja negra, tendrán que ir a buscar una caja y un pañuelo los competidores llevarán las cajas presadas ayudados entre sí, suman un pañuelo suman una caja, una vez que se acaban las cajas solo tendrán que ir a buscar pañuelos con las cajas presada sorteando los obstáculos sin que las cajas se les caigan tocar campana para marcar el punto y darle el turno al siguiente competidor.

113.-LA RUTA

Los competidores tendrán que llevar un testimonio que estará con una cuerda, con ese testimonio seguirán el camino de la cuerda hasta que lo saquen completamente, una vez que lo sacar lo dejarán en la zona demarcada y tocarán campana para darle el paso al siguiente participante, el equipo que reúna la mayor cantidad de campanadas ganará la competencia.

114.-LOS CARROS

1. Los competidores tendrán que cruzar la piscina pasando por arriba de una estructura o colgados de una liana, para luego subirse al carro engancharse a la cuerda y seguir el camino de esta, llegar al final, sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.
2. Los competidores tendrán que subirse al carro engancharse a la cuerda y seguir el camino de esta, llegar al final, sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

115.-LA TRAMPA

1. Los competidores cruzarán la piscina arriba de una estructura, o colgándose de una liana para luego introducirse al camino de elásticos y cuerdas donde el competidor entra por la zona indicada para salir y tocar campana.
2. Los competidores deberán introducirse al camino de elásticos y cuerdas donde el competidor entra por la zona indicada para salir y tocar campana.

116.- FUERZA INVERTIDA

1. Los competidores cruzaran la piscina pasando por arriba de una estructura, o colgándose de una liana, para luego cruzar un tubo colgándose de manos y pies. Para ir a tocar campana.
2. Los competidores deberán cruzar un tubo colgándose de manos y pies. Para ir a tocar campana.

117.-MAREADOS

Los competidores tendrán que dar 3 vueltas a un tronco que estará en la piscina para luego tomar una pelota y encestarla en el turril 1, una vez que el competidor encesta tocara campana para darle el turno al siguiente. El competidor que sigue tendrá que hacer el mismo recorrido pero encestar en el siguiente turril, y así sucesivamente hasta completar el ciclo. El equipo que más enceste gana.

118.-PING PONG INFERNAL

1. Los competidores cruzaran la piscina colgados de una liana, o pasando por arriba de una estructura, para luego saltar un obstáculo tomar una pelota y hacerla encestar haciéndola rebotar en la zona marcada, una vez que encesta esa pelota tendrá que hacerla encestar en otro lado haciéndola rebotar en la zona marcada, solo pasando ese circuito podrá sacar pañuelo e ir a tocar campana.
2. Los competidores tendrán que saltar un obstáculo, tomar una pelota y hacerla encestar haciéndola rebotar en la zona marcada, una vez que encesta esa pelota tendrá que hacerla encestar en otro lado haciéndola rebotar en la zona marcada, solo pasando ese circuito podrá sacar pañuelo e ir a tocar campana.

119.-PUNTO PRECISO

1. Los competidores cruzaran la piscina, colgándose de unas lianas o pasando por arriba de una estructura o introduciéndose a la piscina para pasar obstáculos tomar una pelota y hacerla encestar en la canasta haciéndola rebotar en el suelo. Una vez que encesta, el competidor tendrá que hacer el circuito de vuelta para tocar campana.
2. Los competidores tendrán que pasar obstáculos tomar una pelota y hacerla encestar en la canasta haciéndola rebotar en el suelo. Una vez que encesta, el competidor tendrá que hacer el circuito de vuelta para tocar campana.

120.-TRONCO INFERNAL

Los competidores tendrán que subir una escalera para luego pasar por la estructura utilizando manos y pies , para luego engancharse a una cuerda de seguridad pasar haciendo equilibrio por arriba del tronco llegar al otro extremo sacarse la cuerda de seguridad, tomar pañuelo pasar utilizando manos y pies por la estructura bajar por la escalera y tocar campana.

121.- SURF TERRESTRE

Los competidores, pasaran la piscina colgados de una liana, o pasando por arriba de una estructura utilizando manos y pies y tendrán que transportar a un competidor arriba de un madero este madero será arrastrado por 3 tubos, el madero tiene que avanzar con el competidor arriba y no tocando el suelo, si el competidor cae y toca el suelo tendrá que volver al principio, ir en busca de un pañuelo y hacer el mismo recorrido de vuelta, para tocar campana.

122.-BALANCE EXTREMO

1. Los competidores tendrán que cruzar la piscina colgándose a una liana o pasando por arriba de una estructura utilizando manos y pies para luego subir a una escalera, que sube y baja, pasar la escalera, ir en busca de un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta.
2. Los competidores tendrán que subir a una escalera, que sube y baja, pasar la escalera, ir en busca de un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta.

123.- LOS ELEVADORES

Los competidores estarán con un arnés enganchado a una cuerda, tendrán que subir impulsados por la cuerda e ir a tocar campana el primer competidor que toque campana ganara el duelo

124.-LA GRUA HUMANA

1. Los competidores tendrán que cruzar la piscina colgándose de una liana o pasando sobre una estructura para luego subirse a un cubo y tomar un mástil para embocar el mástil a un madero y trasladar ese madero a otra zona y dejarlo en la zona marcada, una vez que realice eso el competidores tendrá que hacer el circuito de vuelta y tocar campana.
2. Los competidores tendrán subirse a un cubo y tomar un mástil para embocar el mástil a un madero y trasladar ese madero a otra zona y dejarlo en la zona marcada, una vez que realice eso el competidor tendrá que hacer el circuito de vuelta y tocar campana.

125.-EL ENROSQUE

1. Los competidores tendrán que cruzar la piscina introduciéndose a una estructura, o haciendo equilibrio o pasando sobre una estructura o colgándose de una liana, o pasando una estructura utilizando 2 peldaños, para luego destornillar una tuerca gigante, cuando la tuerca gigante pasa la marca el competidor realizara el circuito de vuelta y tocara campana para darle el paso al siguiente competidor.
2. Los competidores tendrán pasar unos obstáculos para luego destornillar una tuerca gigante, cuando la tuerca gigante pasa la marca el competidor realizara el circuito de vuelta y tocara campana para darle el paso al siguiente competidor.

Esta competencia podrá ser en duelo o por equipos

126.-LA TRENZA 2.0

Los competidores dentro de unos neumáticos tendrán que ir rotando para ir destrenzando la trenza, el primer equipo que destrence la trenza, saque las argollas y abran los 4 candados y toquen campana ganaran la competencia.

127.-RUTA 7

Los competidores pasaran por debajo de una estructura utilizando un carro para luego trasladarse arriba de una estructura utilizando 2 peldaños para luego sacar 2 mariposas y poner un peldaño del puente, el competidor una vez que ponga un peldaño del puente realizara el mismo circuito de vuelta y tocara campana para darle paso al siguiente competidor. Si el competidor pierde una mariposa podrá ir a sacar otra del lugar de reservas.

128.-CIRCUITO 5

Los competidores subirán utilizando 2 peldaños para luego llegar a la cima bajar por el interior de la estructura, salir sacar pañuelo, subir por la escalera de la estructura, llegar al último espacio de la escalera pasar por el interior de esta, bajar utilizando los dos peldaños y tocar campana.

129.-LAS LLAVES

Los competidores tendrán que sacar una llave que está en un laberinto de cuerda, tendrá que seguir todo el camino de la cuerda hasta sacar la llave, una vez que sacan la llave del laberinto tendrán que depositar la llave en una bandeja y con una cuerda tendrán que trasladar la llave de un lugar a otro utilizando sistema de poleas, si la llave cae al agua tendrán que introducirse a la piscina y sacar la llave para depositarla nuevamente en la bandeja una vez que trasladan la llave al otro extremo tendrán que abrir un candado

130.-PUNTO PERFECTO

1. Los competidores cruzaran la piscina arriba de una estructura utilizando dos peldaños, o colgándose de una liana, o introduciéndose a una estructura, o pasando por una estructura, para luego introducirse a otra estructura o saltar obstáculos, para luego tomar una bola embocarla utilizando un flexo en la zona demarcada. Una vez que se emboca la bola tendrán que realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.
2. Los competidores tendrán que introducirse a una estructura o saltar obstáculos, para luego tomar una bola embocarla utilizando un flexo en la zona demarcada. Una vez que se emboca la bola tendrán que realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

131.-CIRCUITO 7

1. Los competidores tendrán que cruzar la piscina arriba de una estructura utilizando 2 peldaños o colgándose de unas lianas para luego introducirse dentro de una estructura para luego armar una escalera, poner peldaño y hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campana.
2. Los competidores tendrán que introducirse dentro de una estructura para luego armar una escalera, poner peldaño y hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

132.-CIRCUITO 1

Los competidores cruzaran la piscina sobre una red, para luego poner el peldaño de una escalera y hacer el circuito de vuelta para tocar campana.

133.-CIRCUITO 2

1. Los competidores cruzaran la piscina colgándose de una liana o cruzando sobre unas estructuras para luego colgarse de cada uno de los péndulos y llegar al otro lado para tocar campana.
2. Los competidores tendrán que colgarse de cada uno de los péndulos y llegar al otro lado para tocar campana.

134.-CIRCUITO 3

1. Los competidores cruzaran la piscina colgándose de una red, o colgándose de una liana o introduciéndose a una estructura o pasando sobre ella para luego, pasar por los turriles colgando y las estacas, tendrá que pasar por cada una de ellas tocar campana
2. Los competidores tendrán que pasar por los turriles colgando y las estacas, tendrá que pasar por cada una de ellas tocar campana

135.-LA CRUZ MURAL

Los competidoras cruzaran la piscina colgándose de una liana o introduciéndose a una estructura o pasando sobre una estructura utilizando dos peldaños para luego saltar una escalera, y luego subirse a un muro ir por el lado a buscar pañuelo y devolverse por el mismo circuito para tocar campana.

136.-FUERZAS OPUESTAS 2.0

Los competidores irán en pareja o individual donde realizaran fuerza para lograr tomar un testimonio el primero que logre tomar el testimonio ganara el duelo.

137.-TUERCAS EN TORRE

1. Los competidores cruzaran la piscina introduciéndose a una estructura, o pasando sobre ella utilizando 2 peldaños, o colgándose de una liana, para luego saltar unas estructuras, sacar una tuerca para luego subir a la plataforma tomar un mástil y acomodar en el perímetro la tuerca utilizando el mástil, cada vez que pase un competidor tendrá que armar una torre con las tuercas colocando cada competidor una tuerca, para luego realizar el circuito de vuelta y tocar campana.
2. Los competidores tendrán que saltar unos obstáculos para luego sacar una tuerca tomar el mástil subir a la plataforma y dejar la tuerca con el mástil en la zona marcada, cada competidor, tendrá que dejar una tuerca sobre otra formando una torre para luego hacer el circuito de vuelta y tocar campana.

138.-SIGILO HEXAGONAL

Los competidores 1 de cada equipo tendrá que llevar un balón al hexágono dejarlo en la zona marcada, para que 6 competidores tengan que subir coordinadamente una cuerda, cada uno. Con la pelota en el hexágono, subir hasta la marca para que la pelota sea encestada en una canasta que está en las alturas, una vez que encestan tendrá que ir un competidor con la pelota en su poder a tocar campana, si la pelota cae del hexágono los competidores tendrán que bajar la estructura para volver a subir la pelota.

139.-ESCALADA EN NEGATIVO

Los competidores tendrán que escalar la red por dentro para ir en busca de un pañuelo, para luego tocar campana y darle el turno al siguiente competidor

140.-CIRCUITO 4

Los competidores tendrán que pasar unos obstáculos para luego seguir el camino de la cuerda sacar pañuelo y realizar el circuito de vuelta para tocar campana

141.-EL TREN 7

Los competidores se engancharan a la cuerda y tendrán que arrastrar la carga para ir a buscar pañuelo, desengancharse engancharse en el otro extremo y arrastrar la carga para tocar campana.

Para todas las competencias donde se toque campana, está estrictamente prohibido tocar la campana con el pie, la campana debe ser tocada y hacerla sonar con la mano. En todas las competencias donde se deban ir a buscar pañuelo es obligación tocar la campana con el pañuelo en su poder. Antes de cada competencia se les dirá a los competidores las normas de seguridad de cada competencia, al igual que sus reglas. El competidor o la competidora que no respete estas reglas podrán afectar a su persona o al equipo en general.

142.-DOBLE TRACCION

Los competidores tendrán que enganchar el mosquetón con la cuerda a su arnés y arrastrar el neumático hasta que pase la línea de demarcación sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

143.-CIRCUITO 6

Los competidores tendrán que cruzar el 2.0 solo pisando los peldaños, para luego subir por la ratonera llegar a la cima, engancharse a la cuerda, seguir el camino de esta para luego tocar campana y darle el turno al siguiente competidor.

144.-EL MONTE

Los competidores tendrán que ir en busca de un pañuelo pasando por la escalera pero deberán subir la escalera por dentro y no por fuera, una vez que saquen el pañuelo tocaran campana para dale el turno al siguiente competidor.

145.-RUTA MORTAL 7

Las competidoras seguirán el camino de la cuerda, para llegar al otro extremo e ir a buscar un cortante o llave que le servirá para abrir o cortar las trabas de las puertas, una vez que abre las entradas, tendrá que sacar obstáculos que están al interior de la estructura, para luego salir de la estructura, para traspasar las pelotas de un lado a otro, una vez que hacen eso tendrá que introducirse a la piscina para buscar cajas y formar la palabra que corresponda una vez que arman la palabra colgada tendrán que salir de la piscina, sacar mariposas, la que haga correctamente la competencia y saque las mariposas y toque el botón coca cola primero ganara la competencia

146.-SIN RETORNO

Los competidores tendrán que subir una estructura haciendo 2.0 utilizando solo 2 peldaños para subir la estructura, para ir en busca de llaves, sacara de a una llave para abrir los candados que están debajo de la estructura, una vez que saca una llave bajara por la misma estructura utilizando los dos peldaños sin pisar la base de la estructura. Una vez que abra todos los candados el competidor tendrá que sacar lo que hay en el interior de la caja que le servirá para abrir puertas, introducirse dentro de la estructura, sacar lo que hay en el interior de la estructura completamente para luego cortar los precintos y pasar por el interior de la estructura, para luego introducirse a la piscina, buscar las cajas con la palabra designada, armar la palabra, el competidor tendrá que subir una escalera para enganchar las cajas de a una, una vez que arma la palabra, tendrá que ir a tocar el botón coca cola, el primero que haga la competencia correctamente y toque el botón coca cola ganara la competencia.

147.-AMENAZA 7 ACUATICO

Los competidores tendrán que seguir el camino de la cuerda en el interior de la piscina, para llegar al otro extremo y tocar campana. Una vez que realicen todo el circuito recién ahí se desenganchan de la cuerda y tocan campana.

148.-PUNTA Y CODO

Los competidores tendrán que cruzar la piscina introduciéndose a una estructura, o colgados de una liana, o pasando una estructura utilizando dos peldaños, o impulsados por unas balsas flotantes, una vez que cruzan la piscina, los competidores cruzaran por debajo de la red que está en el piso irán en busca de un pañuelo, para luego hacer el circuito de vuelta y tocar campana.

149.-MONTE SUMA

Los competidores tendrán que colgarse de una liana para luego saltar a la red, subir por esta sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

150.-CARDIO 7

Los competidores tendrán que saltar unos obstáculos, pasar por arriba, por abajo, para luego ir a buscar pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta. Esta competencia también podrá realizarse en la piscina.

151.-FUSION LETAL

Los competidores tendrán que pasar una estructura que está en el interior de la piscina para luego salir de esta e introducirse a una ratonera salir de esta, para luego pasar unos obstáculos por arriba o por abajo, engancharse a la cuerda de seguridad y subir la escalera para ir en busca de un pañuelo, hacer el mismo circuito de vuelta dejar el mosquetón en la cuerda e ir a tocar campana.

152.-VIADUCTO HUMANO

Los competidores tendrán que cruzar el largo del estudio arriba de unos maderos los cuales serán movidos por integrantes de su propio equipo, los participantes que estén arriba de los maderos no podrán afirmarse de sus compañeros que trasladan los troncos el competidor que este arriba solo tendrá que avanzar y mantener el equilibrio para ir en busca de un pañuelo y hacer el mismo recorrido de vuelta para tocar campana .

153.-SIN LIMITES

Los competidores tendrán que cruzar la piscina colgándose de una liana para aterrizar en la red, sacar pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campana

154.-EQUILIBRIO 7

Los competidores tendrán que mantener el equilibrio parado sobre una estructura, los competidores tendrán que estar parado en un pie manteniendo el equilibrio.

155.-HASTA QUE EL CUERPO AGUANTE

Los competidores tendrán que armar una escalera, los peldaños estarán en el fondo de la piscina, una vez que arman toda la escalera los competidores deberán sacar llaves para abrir candados y pasar a la siguiente fase. Una vez que liberan los candados los competidores tendrán que bajar una estructura utilizando tecla de cadena, para luego bajar la estructura hasta donde se les indique, una vez que la estructura este correctamente bajada los competidores deberán armar la escalera donde sus peldaños se encontraran en el fondo de la piscina, una vez que arman la escalera pasaran sobre esta para dirigirse a una caja y sacar las mariposas y del interior sacar un alicate cortante, los competidores deberán dejar la caja en la zona marcada para luego cortar con el alicate todos los precintos, tomar el martillo y romper los muros que le corresponden para llegar a la cima de la torre y deberá embocar en el tubo las 5 pelotas que ira a buscar 1 a 1. Una vez que emboca las 5 pelotas el competidor bajara de la torre para sacar la tuerca y tocar campana con la tuerca en su poder, el primero que logre hacer todo correctamente será el ganador

156.-SIN CONTROL

Los competidores sacaran de a un peldaño del puente que se encuentra en la zona de piscina, sacaran la mariposas y los peldaños de a uno, para ir armando el puente que estará en piso, una vez que sacan todos los peldaños de la estructura y los colocan en la escalera, deberán ir a buscar llaves, para abrir el candado que sostiene la cadena del teclé, comienza a bajar el teclé para que baje el gancho a la zona marcada, bajara el gancho con llaves, el competidor deberá liberar los trust con esas llaves, una vez que libera el trust, sacara el trust y lo enganchara al gancho del teclé comentara a subir el teclé hasta que se eleve el trust a la zona marcada, una vez que deja el trust en la zona marcada se enganchara a la cuerda de seguridad para ir en busca de una llave, el competidor deberá subir por el trust sacar la llave, bajar abrir el candado, sacar las mariposas de la caja, sacar la tapa completamente sacar el testimonio y tocar campana con el testimonio en su poder, el que logre completar toda la prueba será el ganador de la competencia.

157.-EL ESTRUJE

Los competidores tendrán que sumergir una esponja al agua para luego pasar por obstáculos y lograr vaciar el agua que absorbió la esponja en un recipiente. Para hacer el mismo circuito de vuelta y tocar campana para darle el turno al siguiente competidor.

158.-LA PASARELA LETAL

Los competidores tendrán que cruzar haciendo equilibrio por una estructura sin afirmarse de ningún lado, los competidores cruzaran caminando esta estructura. Mientras cruzan tendrán que esquivar unos péndulos gigantes. Los competidores cruzaran para tocar campana.

159.-TIBETANO EXTREMO

Los competidores tendrán que pasar por arriba y por abajo de unos obstáculos para luego llegar al puente engancharse a la cuerda de seguridad y ir en busca de un pañuelo que está en las alturas una vez que tienen el pañuelo, realizaran el mismo circuito de vuelta y tocaran campana.

160.- SOBRE RUEDAS

Los competidores tendrán que cruzar la piscina colgados de una liana o pasando por una estructura utilizando manos y pies, o introduciéndose a una estructura para luego, subirse a un carro colocando la espalda en el carro, pasar por debajo de la red, impulsándose con las manos irán en busca de un pañuelo y realizaran el mismo circuito de vuelta.

161.-EL ASCENSOR HUMANO

Los competidores tendrán que cruzar la piscina colgándose de una liana para luego pasar por unos obstáculos, subir a la rampla y sus propios compañeros tendrán que subir la plataforma para que el competidor saque el pañuelo, lo bajen, y vuelva para hacer el mismo recorrido de vuelta.

162.-AL INFINITO

Los competidores tendrán que saltar unos obstáculos para luego subir por una estructura, sacar pañuelo bajar deslizándose por el caño, saltar los obstáculos y tocar campana.

163.-LOS FLOTADORES

Los competidores arriba de una plataforma flotante tendrán que ir a buscar un pañuelo, irán en parejas ambos parados arriba del flotador, el que va adelante tiene que impulsarse con una cuerda, irán en busca de un pañuelo y realizaran el mismo circuito de vuelta, si caen al agua vuelven al lugar de donde partieron.

164.-ZIGZAG PESADO

Los competidores tendrán que pasar colgados de una liana, o arriba de una estructura, o introduciéndose a una estructura, para luego ir pasando un neumático por un circuito, esta competencia se realizara en pareja, irán en busca de un pañuelo para luego hacer el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

165.-LIANAS INFERNALES

Los competidores tendrán que subirse a un cubo, colgarse de una liana y aterrizar en el siguiente cubo, tendrá que mantenerse ahí parado en el cubo que aterrizo a la espera del siguiente compañero, una vez que todos los participantes aterricen en el segundo cubo, sin caerse, tendrán que ir de a uno al tercer cubo, cuando todo el equipo este parado en el tercer cubo sacaran un pañuelo y realizaran el mismo circuito de vuelta, para tocar campana y volver a realizar la prueba.

166.-EL NIVEL

Los competidores tendrán que tomar un madero y pasar por una estructura y el madero tiene que ir por fuera de la estructura, el competidor tiene que ir sosteniendo el madero sin que caiga al suelo, una vez que el competidor pasa por todas las estructuras tendrá que colocar el madero, en el lugar marcado, formando una torre. Cada competidor coloca un madero, para luego tocar campana.

167.-TRONCOS ACUATICOS EN DUO

Los competidores irán enganchados en parejas, tendrán que introducirse a la piscina darle una vuelta en 360° a cada troncos ir en busca de un pañuelo para realizar el mismo circuito de vuelta y tocar la campana con el pañuelo en su poder

168.- EL TRONCO BENDITO

Los participantes tendrán que pasar por arriba de los troncos ayudados por un cubo, el cubo lo moverá un compañero de equipo, irán en busca de un pañuelo, para realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

169.-LA PESCA MORTAL

Los competidores tendrán que pasar unos obstáculos para luego pasar por una tabla pararse en la plataforma flotante, tomar la caña y mover un espacio el testimonio enganchándolo a la caña una vez que mueve el testimonio un espacio tendrá que dejar cuidadosamente la caña en su lugar hacer el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

170.-TORQUE XT

Los competidores saltaran unos muros para luego sacar una tuerca, una vez que sacan la tuerca, tendrán que hacer el mismo circuito de vuelta y poner la tuerca en el lugar designado, tocar campana y darle el turno al siguiente competidor.

171.-TORRES ALZADAS

Los competidores tendrán que ir de a uno acomodando cubos en el lugar designado para hacer una escalera, cada competidor traslada un cubo, una vez que arman las dos escaleras, dos competidores tendrán que trasladar una escalera o trust, para engancharlo al tecele, tendrán que bajar el gancho del tecele para luego subirlo, una vez que el trust o la escalera queda en su lugar, tendrán que subir los competidores de a uno a buscar pañuelos en la altura.

172.-CIRCUITO C3

Los competidores tendrán que pasar unos obstáculos, para luego con una tabla apoyarla en una cuerda que esta al medio de la piscina pasar por la tabla afirmarse de la cuerda pasar la tabla al otro extremo, sacar un pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campanada.

173.-CIRCUITO DE ESCALERAS

Los competidores tendrán que pasar por arriba de las estructuras, para luego engancharse a la cuerda de seguridad, para luego subir las escaleras sacar un pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta.

174.-LA RED RECARGADA

Los competidores tendrán que subir la red para luego pasar por encima de ella, bajar ir en busca de un pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta.

175.-PUENTE EN RUINAS

Los competidores tendrán que pasar por arriba del puente sin caer, si caen volverá al lugar de donde partieron. Irán en busca de un pañuelo para hacer el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

176.-ESCALERA EN NEGATIVO

Los competidores tendrán que pasar por debajo de la escalera para ir en busca de un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana. Si caen tendrán que volver al lugar de donde partieron.

177.-PUNTO ACUATICO

Los competidores tendrán que saltar unos obstáculos en la piscina para luego tomar un balón y lanzarlo a la canasta, cuando la competidora enceste realizara el mismo circuito de vuelta.

178.-GRAN PRECISION

Los competidores irán con un mástil y una pelota, pasaran por arriba de unas estructuras, para avanzar los competidores deben tener la pelota sobre la paleta del mástil, para llegar al lugar determinado y embocar la pelota en el cilindro, una vez que hagan eso hacen el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

179.-VIAJE DE CUBOS

Los competidores tendrán que trasladar los cubos arriba de unas plataformas que arrastraran, partirán con un cubo negro irán a buscar cubos de a uno cada competidor sacara un cubo y los ira llevando en torre, cada competidor agrega un cubo y saca pañuelo para hacer el circuito de vuelta y tocar campana. Si la torre se cae no podrán avanzar

180.-TORRE DE EQUILIBRIO

Los competidores en parejas llevaran una bandeja que será tomada y sostenida con cuerdas, los competidores llevaran cubos en torre, los competidores deberán ir agregando de a un cubo y irán a buscar pañuelos pasando los obstáculos. Si la torre se les cae no podrán avanzar y tendrán que volver armarla para seguir y tocar campana.

181.-AROS DE ACERO

Los competidores tendrán que engancharse a una cuerda de seguridad, subirán una escalera para luego llegar a la cima, y avanzar por los aros colgantes, los pies deben estar en los aros y se deslizará hasta alcanzar el pañuelo, una vez que alcanza el pañuelo realizara el circuito de vuelta para tocar campana.

182.-PRECISION CON PIQUE

Los competidores tendrán que saltar una escalera para luego encestar una pelota haciéndola rebotar en la marca, si la pelota la encesta en el lugar que corresponde realizara el mismo circuito de vuelta y tocara campana.

183.-PASADIZO INFERNAL

Los competidores tendrán que pasar por un pasadizo moviendo unos tablones y dejándolos en su lugar, ir en busca de un pañuelo y volver por el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

184.-CIRCUITO EXTREMO

1 competidor tendrá que llevar un pañuelo haciendo el 2.0, para luego pasarle ese pañuelo a otro compañero, ese competidor tendrá que hacer el zigzag en el suelo, pasarle el pañuelo a otro competidor, para que ese competidor pase por una ratonera, le pasa el pañuelo a otro competidor este saca una mariposa y toca campana para que comiencen a realizar todo de nuevo.

185.-CANAL DE CUERDAS

Los competidores tendrán que cruzar la piscina colgados de una liana, para luego tomar una pelota estirar las cuerdas, poner la pelota encima de las cuerdas y hacerla encestar en la canasta, una vez que encestan la pelota los competidores tendrán que hacer el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

186.- EL HIERRO INFERNAL

Los competidores tendrán que colgarse de un trapecio y hacerlo deslizar por los fierros para llegar al otro extremo sacar un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta, para tocar campana.

187.-ESPECIALISTAS

Los competidores tendrán que sacar una tuerca para pasarle el pañuelo a un compañero. Ese compañero tendrá que pasar por arriba de la escalera llevando un pañuelo para luego, pasarle el pañuelo a otro competidor, este competidor tendrá que saltar la escalera a piso para luego pasarle el pañuelo a otro competidor, que este competidor pasara por una ratonera tocara campana y realizaran el mismo circuito de vuelta.

188.-INFIERNO EN LA TORRE

Los competidores tendrán que pasar por el interior de una estructura para luego subir por la torre, sacar un pañuelo y bajar de la torre deslizándose por el caño pasar por el interior de la estructura y tocar campana.

189.-TRAPECIO DOBLE EN DUELO

Los competidores cada uno parte en un extremo de la piscina a la orden de los animadores tendrán que tocar campana, el primero que toca campana gana.

190.-ESCALERA FLOTANTE

Los competidores tendrán que pasar por una escalera de cuerdas para ir a buscar pañuelos y hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campana. Esta competencia podrá ser solo ida o ida y vuelta.

Esta competencia también se podrá realizar en duelo, cada competidor saldrá de un extremo de la escalera y el primero que toque la campana que está en el medio gana el duelo.

191.-SACO AL TANQUE

Los competidores tendrán que sacar un saco pequeño del turril para subir la torre, y de la cima de la torre tendrán que encestar el saco en el turril, una vez que encestan el saco en el turril tendrán que bajar y tocar campana, si el competidor no encesta el saco en el turril tendrá que ir a buscar el saco.

192.-EL SERRUCHO

Los competidores tendrán que hacer el zigzag de suelo para luego cortar un madero con el serrucho, el madero se corta en la zona donde está marcado, una vez que el competidor corta el pedazo que le corresponde tendrá que realizar el circuito de vuelta saltando los obstáculos y tocar campana.

193.-ESCALERA EN EL TIBET

Los competidores tendrán que subir por una escalera para luego pasar por arriba de esta bajar ir al tibetano sacar un pañuelo que hay al medio realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

194.-CLAVOS INFERNALES

Los competidores tendrán que cruzar la piscina colgados de una liana o pasando por una estructura, para luego saltar escaleras, tomar un martillo y clavar un clavo para realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

195.-LAS ARGOLLAS INFERNALES

Los competidores tendrán que sacar la argolla siguiendo el camino de la cuerda para luego encestarlas en el lugar determinado, para luego ir a tocar campana.

196.-PRECISION

Los competidores se colgaran de una liana o pasando por arriba de unas estructuras, para tomar una esfera y un tubo tendrán que llevar la esfera sobre el tubo sin que se le caiga pasara por arriba de unas cajas y bajando al piso, para luego dejar la bola en las zonas indicadas, si se le cae la esfera tendrá que ubicarla y empezar de donde se le cae, para luego realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

197.-EL SIGILO

- Los competidores irán en parejas saltaran los troncos de la piscina para luego colocar una pelota sobre el riel, cada participante sostiene una cuerda y tendrán que subir el riel con la pelota arriba, para poder lograr encestarla, una vez que la encestan tendrán que realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana
- Los competidores tendrán que sacar una pelota para luego introducirse a una ratonera colocar la pelota en la canaleta y intentar embocarla en la canasta, una vez que emboca, realizara el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

198.-RATONERA QUERIDA

Los competidores tendrán que introducirse a una ratonera para luego subir una escalera bajar por el interior de la ratonera, sacar pañuelo, subir por la estructura, para luego bajar por la escalera introducirse a la ratonera tocar campana.

199.-TORRE DE CARTAS

Los competidores tendrán que introducirse a una ratonera para luego caminar por un tablón y armar una torre con tres peldaños en la zona marcada, realizara el mismo circuito de vuelta para tocar campana, cada competidor armara un piso con tres piezas, el competidor que derriba la torre tendrá que rearmarla hasta el lugar que le corresponda.

200.-PUENTE DE TABLONES

4 competidores tendrán que sostener 2 tablones para hacer de camino para otro competidor, el competidor pisara un tablón para luego pisar el otro y llegar al otro extremo pasando por las estaciones para ir a buscar un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

201.-TRAPECIOS DE CUERDAS

Los competidores tendrán que cruzar de un extremo a otro colgados de unas cuerdas circulares, es obligación pisar las cuerdas para avanzar a la siguiente, irán en busca de un pañuelo y realizaran la competencia de vuelta. Simplemente realizaran solo ida a tocar campana.

202.-TRAPECIOS MORTALES

Los competidores tendrán que colgarse de un trapecio, para colgarse del siguiente y aterrizar sobre un tronco, colgarse del trapecio que sigue, es obligación colgarse de todos los trapecios, para luego llegar al otro extremo, jalar una cuerda para hacer subir a un competidor de su equipo este sacara un pañuelo de las alturas, una vez que le pasa el pañuelo el competidor realizara el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

203.-EL PUENTE HORIZONTAL

Los competidores arriba de unos cubos pasaran por unos obstáculos, para luego sacar 2 mariposas de la estructura y colocar un tablón con sus respectivas mariposas. Una vez que realiza eso tendrá que hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

204.-BRAZADA LETAL

Los competidores tendrán que saltar unos obstáculos, para luego agarrar la cuerda y comenzar a arrastrar el neumático, una vez que el neumático quede en la zona marcada, tomaran el pañuelo, saltaran de vuelta los obstáculos, para luego tomar la cuerda y arrastrar nuevamente el neumático hasta dejarlo en la zona marcada, tocar campana y darle el turno al siguiente competidor.

205.-TORRE DE CUBOS

Los competidores tendrán que llevar una torre de cubos entre dos, la torre ira sobre una especie de bandeja, pasaran unos obstáculos e irán a buscar un pañuelo, de vuelta realizar el mismo circuito y tocar campana.

206.-CLASICO C7 – ONE

Los competidores lanzaran un extremo de la cadena por debajo de la estructura, pasar por arriba de la escalera, sacar por completo el testimonio, amarrar un pañuelo en el extremo y luego lanzarlo de vuelta, hacer el mismo circuito de vuelta, sacar el testimonio sacar el pañuelo y tocar campana.

207.-LA SERBATANA

Los competidores tendrán que pasar sobre unos tabloncillos gateando, para luego tomar el tubo y lanzar proyectiles para derribar una botella, una vez que derriban la botella realizaran el circuito de vuelta y tocar campana.

208.-ESCALADA EN CHIMENEA

Los competidores irán en pareja, se engancharan a una cuerda de seguridad y subirán cada uno por un carril, irán pasando el testimonio por todos los espacios de la escalera hasta llegar al final de la escalera sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para desengancharse de la cuerda, dejar el mosquetón en la cuerda y tocar campana.

209.-ESCALERA GIGANTE

- Los competidores tendrán que cruzar la piscina colgándose de una liana, o pasando sobre una estructura, para luego engancharse a una cuerda de seguridad y subir una escalera para ir en busca de un pañuelo, realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.
- Los competidores pasaran por unos obstáculos para luego engancharse a una cuerda y subir por la escalera gigante, sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana

210.-CIRCUITO DE ARGOLLAS

Los competidores pasaran por entremedio de las argollas para luego introducirse a la piscina darle una vuelta en 360° al trapecio tomar un pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta

211.-ARMADO DE ESCALERA

Los competidores tendrán que ir armando una escalera, cada competidor pondrá un peldaño, una vez que arman la escalera completamente irán en busca de pañuelos, para sacar pañuelos tendrá que subir a un columpio y impulsarse para conseguir un pañuelo una vez que tienen el pañuelo en su poder realizaran el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

212.-RESCATE 7

Los competidores tendrán que cruzar la piscina colgándose de una liana, los competidores llevaran en su poder un extremo de una cuerda que deberán enhebrar por los lugares donde pasan, pasando los obstáculos, para luego llegar al final del circuito, amarrar a la cuerda un pañuelo, hacer el mismo circuito de vuelta dejando la cuerda en el pañuelo una vez que llegan al lugar de donde partieron recogerán la cuerda, sacaran el pañuelo y tocaran campana.

213.-TRONCO COLGANTE

Los competidores tendrán que subir por un tronco utilizando manos y pies, colgando, para llegar al final del tronco sacar pañuelo y lanzarse a la piscina para tocar campana.

214.-INFIERNO EN LA RED

Los competidores tendrán que pasar unos obstáculos, para luego pasar por el interior de la red que está colgando tendrán que ir a buscar un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

215.-PRECISION ACUATICA

Los competidores tendrán que cruzar la piscina arriba de un tablón para luego pasar por un puente y utilizar nuevamente un tablón para pararse arriba del tronco, tomar el mástil con una pelota y hacer encestar en el cilindro, si no encesta tendrá que intentarlo hasta encestar una vez que la pelota este dentro del cilindro realizara el mismo circuito de vuelta para tocar campana

216.-MAXIMA PRECISION

Los competidores tendrán que tomar una pelota y llevarla en la punta de un mástil corto, para luego pasar por arriba de unas cajas pisando con ambos pies su base y el suelo, pasara por unos obstáculos por abajo y tendrá que depositar la bola en el lugar designado, una vez que realiza correctamente el circuito realizara el mismo recorrido de vuelta para tocar campana.

217.-CIRCUITO VERTICAL

Los competidores saltaran la escalera a piso para luego subir por un tubo a la cima de la ratonera introducirse en ella bajar por su interior, sumergirse sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta, para tocar campana.

218.-CIRCUITO DE BARRIL

Los competidores cruzaran la piscina colgados de una liana para luego transportar un turril arrastrándolo por unos rieles, sobre el turril llevaran un cubo el cual no se les puede caer, tendrán que avanzar con el cubo sobre el turril de lo contrario no podran avanzar, una vez que lleguen al otro extremo los competidores sacaran un pañuelo y realizaran el circuito de vuelta para tocar campana.

219.-LA CARRETILLA

- Los competidores cruzaran la piscina colgados de una liana, para luego tomar una carretilla y cruzar unos obstáculos, sin votar lo que hay en el interior de la carretilla. El competidor podrá seguir el camino de un riel sin salirse de este o ir pasando obstáculos con la carretilla.
- Los competidores tendrán que tomar una carretilla con carga y deberán pasar por el circuito señalado ir a buscar un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

220.-DOBLE PELDAÑO

Los competidores tendrán que pasar la piscina colgándose de una liana, o pasando sobre una estructura, o utilizando un peldaño para saltar los obstáculos, engancharse a la cuerda de seguridad y subir la estructura utilizando solo dos peldaños, no podrá saltarse espacios y solo pisara los peldaños para ir en busca de un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta, para tocar campana

221.-EL PASILLO

Los competidores se introducirán a una estructura donde tendrán que pasar por los espacios indicados ir a buscar pañuelos y realizar la misma competencia de vuelta para tocar campana

222.-FINAL X EQUIPOS 9

Competirán 4 competidores por equipo, cada competidor realizara una etapa de la competencia.

Etapa1: un competidor (a) tendrá que sacar una tuerca para depositarla en el ascensor de turril, afirmado por otro competidor (a). la tuerca se depositara en el turril cuando el turril este en la marca

Etapa2: un competidor (a) tendrá que levantar un turril con peso utilizando una cuerda dejándolo a una altura marcada, para que el competidor de la etapa 1 deposite la tuerca en el turril, una vez depositada la tuerca, el competidor de esta etapa entra que bajar cuidadosamente el turril para sacar la tuerca y dejársela al siguiente competidor

Etapa3: un competidor pasara por debajo de una red, sacara la tuerca y la enganchara en un mosquetón, el competidor se devolverá por debajo de la red y jalara la cuerda para tener la tuerca en su poder, sacara la tuerca y la dejara en otro soporte para darle paso al 4to competidor.

Etapa4: El competidor (a) pasara por una ratonera, sacara la tuerca, se enganchara a la cuerda de seguridad, subirá una red y enhebrara la tuerca en una cuerda para hacer llegar la tuerca a la zona marcada, una vez que logran eso el competidor realizara el mismo circuito de vuelta para darle el relevo al siguiente competidor de la etapa1, tocando campana.

Una vez que logran sacar todas las tuercas, los competidores tendrán que sacar cada 1 una mariposa de la caja para sacar el testimonio y tocar el botón de campeón, el primer equipo que logre realizar la competencia correctamente será el ganador de la prueba grupal.

223.-SEMIFINAL 9

3 competidores tendrán que sacar una bola, saltar unos obstáculos para colocar la bola en la canaleta, agarrar las dos cuerdas unidas en sus respectivas canaletas y hacer subir esta sin que la pelota caiga, tendrán que levantar la canaleta utilizando las cuerdas y deberán ir retrocediendo, pasando por los obstáculos, una vez que tienen la canaleta arriba tendrán que hacer encestar la bola en la canasta. Para luego sacar las 4 mariposas de la caja, sacar la tapa completamente, sacar el testimonio de la caja y embocarlo en el pedestal los dos competidores que emboquen primero el testimonio ganaran la competencia. El competidor tendrá que encestar la cantidad de pelotas que se determine en ese momento. Para pasar a la etapa de sacar mariposas.

224.-FINAL 9.0

Los competidores tendrán que trasladar en un carro impulsados por sus pies unos lingotes de madera. Los competidores tendrán que seguir un camino ya determinado, una vez que pasan la marca, tendrán que sacar el lingote y engancharlos para hacer una escalera, una vez que enganchan todos los lingotes, tendrán que subir unos sacos de arena para hacer contra pero y levantar la escalera, o deberán cortar con un serrucho una madera para hacer bajar el contra peso que levante la escalera o levantaran la escalera con un teclé, una de las 3 opciones se realizara. Una vez que la escalera se levanta deberán engancharse a la cuerda de seguridad subir la escalera, engancharse a la línea de vida y subirse al trapecio e ir al otro extremo ayudado de una cuerda, irán en busca de llaves para abrir candados, una vez que abran los candados, bajaran a sacar la tuerca gigante, tomaran la tuerca se la engancharan subirán un caño y tocaran el botón con la tuerca en su poder el primero que lo haga correctamente será el ganador

225.-FINAL 9.1

Los competidores tendrán que sacar unos testimonios con peso para subir al riel e ir levantando las barandas con los respectivos pesos, para trasladar los pesos los competidores irán sobre los maderos que están en los rieles, una vez que levantan todas las barandas, los competidores tendrán que subir a la escalera tibetana seguir el camino demarcado irán en busca de una llave, cuando estén en la escalera tibetana, los competidores estarán enganchedos, irán en busca de una llave, una vez que tienen la llave en su poder, realizaran el mismo circuito de vuelta para liberar el candado, cuando liberan el candado se subirán a unos sancos y sobre esos sancos irán sacando llaves para abrir los candados, una vez que liberan todos los candados sacaran la tuerca y el primero que toque el botón con la tuerca en su poder será el ganador.

226.-CIRCUITO 8

Los competidores tendrán que arrastrar una llanta con una cuerda hasta pasar la línea, para luego subir la estructura por dentro descender por la ratonera, sacar un pañuelo y volver a realizar el mismo circuito de vuelta para dejar el pañuelo dentro de la llanta y volver arrastrar la llanta al lugar de inicio y tocar la campana con el pañuelo en su poder.

227.-CIRCUITO 9

Los competidores realizaran la competencia en posta.

- **Etapa 1:** el competidor(a) tendrá que subir por la tirolesa para sacar la bola del tarro para luego bajar por la tirolesa con la bola en su poder y pasársela al siguiente competidor.
- **Etapa 2:** el competidor(a) tendrá que tomar la bola pasada por su compañero de equipo y pasar por la red, para llegar al otro extremo
- **Etapa 3:** el competido(a) tendrá que pasar por una ratonera para llegar al otro extremo y pasarle la bola al siguiente competidor.
- **Etapa 4:** el competido(a) tendrá que encestar una pelota colocándola en una canaleta, para encestarla deberá subirse a la estructura para elevar la canaleta con la pelota. Una vez que la encesta da el paso al siguiente competidor de la etapa 1 para ir a buscar otra bola.

228.-DUPLAS

Los competidores saldrán en pareja para pasar el estudio utilizando 3 cubos , no podrán pisar el suelo de lo contrario deberán volver al lugar de donde partieron, seguirán la ruta, para luego, cruzar la piscina arriba de una plataforma flotante sin caer al agua, si caen al agua y tocan el fondo tendrán que volver al lugar de donde parten, una vez que cruzan al otro extremo de la piscina, deberán realizar el circuito de cubos de vuelta para tocar campana y darle turno a la siguiente pareja.

229.-FUERZA DE ARRASTRE

Hay un competidor enganchado a una cuerda, sale otro competidores de su equipo se dirige hacia el competidores enganchado de su respectivo color para engancharse al mosquetón tirar la cuerda con su cuerpo elevar a su compañero para que este saque un pañuelo, lo haga descender cuidadosamente para pasarle el pañuelo desengancharse tomar el pañuelo e ir corriendo a tocar campana para darle el paso al siguiente competidor, el participante que se eleva jamás de desengancha del mosquetón.

230.-BOLA LOCA

Los competidores tendrán que subirse arriba de una estructura, mantener el equilibrio con un pie y con una mano sostendrá una bandeja con que tiene una bola, deberá realizar equilibrio sin dejar caer la bola, cae la bola o cae el competidor perderá el duelo.

231.-PISOS TIBETANOS

Los competidores tendrán que pasar la piscina colgados de una liana o introduciéndose en una estructura o haciendo 2.0 o pasando las paralelas utilizando manos y pies, para luego subir por un extremo de la escalera, llegar al otro extremo, engancharse a las lianas de seguridad subir al siguiente nivel, llegar al otro extremo, para engancharse a la otra línea de vida llegar sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para ir a tocar campana.

232.- LOS SANCOS

Los competidores tendrán que ir a buscar un pañuelo arriba de unos sancos, irán en busca de un pañuelo para luego hacer el mismo recorrido de vuelta, no podrán tocar el suelo, si tocan el suelo volverán al lugar de donde partieron. Solo podrán tocar el suelo pasando con ambos sancos la línea marcada.

233.- FINAL POR EQUIPOS 10

Los competidores irán en equipo, el primero deberá sacar un ula ula, todos los competidores del equipo deberán subirse al camino de estacas, cada competidor estará arriba de una estaca y estarán enganchados. Tendrán que avanzar pasándose una 5ta estaca que estará libre, los competidores siempre tendrán que estar enganchados, de lo contrario serán sancionados. Una vez que que cruzan el camino de estacas el competidor que saco el ula ula, deberá engancharse a la cuerda de seguridad y subir a una plataforma que será levantada por su propio equipo. Una vez que llega arriba la plataforma, el competidor tendrá que encestar el ula ula en la zona, una vez que lo encesta, su equipo lo tendrá que bajar para que vuelvan por el mismo circuito a buscar otro ula ula, y hacer el mismo recorrido para encestar el siguiente ula ula, si el ula ula no lo encestan deberá bajar e ir a buscar el mismo hasta que lo encesten. Una vez que encestan todos los ulas ulas, cada participante sacara una mariposa para sacar el 7 y encestarlo en su atril, el primer equipo que realice correctamente la competencia y la finalice será el campeón grupal.

234.- SEMIFINAL 10

Los competidores deberán enganchar el mosquetón a la cuerda, para seguir el recorrido de esta, a la vez deberán sacar una argolla que está dentro de un péndulo, una vez que lleguen arriba podrán sacar la argolla con una llave, bajaran haciendo el mismo recorrido para luego, enganchar la llave al tronco, saltar las barandas llegar al otro extremo y arrastrar el tronco hasta que pase completamente la línea, el competidor deberá arrastrar el tronco detrás de la línea donde debe pasar el tronco, una vez que pasa el tronco la línea completamente sacara la llave y abrirá un candado, deberá volver a buscar otra llave haciendo el mismo circuito. Una vez que abre todos los candados sacara el 7 y encestarlo en su atril.

235.- FINAL 10

Los competidores deberán engancharse a la cuerda de seguridad, para luego subir a la estructura, sacar completamente todos los maderos del interior de la estructura, para luego tomar los maderos y colocarlos en la siguiente estructura para armar un puente, una vez que arman el puente, deberán armar cada piso de la torre siguiente con 3 maderos cada piso, una vez que arman todos los pisos deberán ir a buscar un alicate cortante, bajara por la misma estructura para luego cortar los precintos de la siguiente estructura, al ir cortando los precintos liberara las puertas, los precintos, deberán ser cortados por el interior de la estructura, una vez que corta todos los precintos deberá salir de la estructura, para cortar los últimos precintos que liberaran un neumático. Se introducirá a la estructura por el lado donde están las puertas, se abrirá camino, para ir en busca de las últimas maderas que estarán en la torre. Sacará la cantidad de maderas que completen un peldaño, tirara de la cuerda para que el neumático llegue donde está el, el neumático pasara la línea, el tirara la cuerda detrás de la línea. Una vez que el neumático pasa la línea deposita los maderos dentro del neumático. Se introduce a la estructura, abre las puertas para hacerse camino, tiraran la cuerda para que pase la línea y armaran el primer peldaño. Este circuito lo deberá hacer hasta que complete la estructura y ponga todos los peldaños, deberá abrir la caja sacar todas las mariposas sacar el testimonio y apretar el botón coca cola con el 7 en su poder.

236.-FINAL 10.1

Los competidores deberán engancharse al mosquetón para subir la escalera siguiendo el camino de la cuerda irán a sacar una bolsa con tuercas, la bolsa la sacaran estando sentados en el peldaño marcado. La bolsa deberán hacerla bajar por una cuerda, una vez que la hacen bajar, los competidores deberán bajar por la es calera haciendo el mismo circuito de vuelta, saltaran unos obstáculos que estarán en su carril, una vez que pasen todos los obstáculos los competidores sacaran la bolsa que contiene tuercas y deberán poner las ruedas del auto, los competidores deberán hacer el mismo recorrido de vuelta

para ir a hacer bajar más bolsas, el competidor solo podrá hacer bajar de a una bolsa. Una vez que le pone las llantas al movimiento, el competidor deberá hacer bajar la movilidad y dejarla apta para que pueda ser movida, una vez que esta apta para ser movida, los competidores tendrán que sacar todos los obstáculos que hay en su carril y tendrá que ir depositándolos en la movilidad, una vez que saca todos los obstáculos deberá sacar una cuerda, para engancharla al mosquetón que está en la movilidad, el competidor deberá pararse en la zona marcada dentro del perímetro y desde ahí comenzara a mover la movilidad hasta que esta pase completamente la línea marcada. Una vez pasada la marca el competidor podrá sacar del interior de la movilidad unas cintas las enganchara a los jumar y comenzara a subir una vez que llegue a la cima tendrá que alcanzar unos trapecios que lo ayudaran a subir a la estructura, sacara las mariposas de la caja, sacar el testimonio y tocar el botón con el testimonio en su poder, el primer competidor que realice la competencia correctamente será el vencedor.

237.-EL CARRETE

Los competidores tendrán que subirse a un carrete, y deberán avanzar arriba del carrete sin caer y tocar el suelo, los competidores pasaran completamente la línea para sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana, antes de tocar campana deberán pasar completamente la línea con el carrete

238.-GRUPAL 11

fase 1: un competidor tendrá que ir a buscar un peso sorteando obstáculos, para luego hacer viaducto humano con 3 troncos afirmados por 3 compañeros de equipo, una vez que llegan al punto marcado, deberá pasar a la siguiente fase.

Fase 2: el peso se lo pasaran a un quinto competidor que realizara un circuito amarrado a una cuerda con un mosquetón, el competidor realizara el camino de la cuerda llevando el peso una vez que llega a la zona marcada pasa a la siguiente fase.

Fase 3: El peso se lo pasaran a un sexto competidor que realizara la competencia amarrados, llegara hasta cierta altura para pasarle el peso a un sexto competidor.

Fase 4: el sexto competidor deberá caminar por una estructura en altura enganchado siempre a una cuerda de seguridad, el desde la zona marcada deberá depositar el peso en una canasta afirmada por una competidora del equipo rival que esta se trasformara en la octava competidora.

La competidora que sostiene la canasta le irán sumando peso, la gladiadora que deje caer la canasta con peso tocando el piso o saliéndose del perímetro marcado le dará la victoria al equipo rival.

Una vez que el sexto participante encesta el peso en la canasta todos los competidores volverán al inicio de la competencia para hacerla una y otra vez, el único participante que volverá a su lugar haciendo el mismo recorrido de la competencia será el participante de la fase 4.

239.-SEMI FINAL 11

Los competidores deberán subir enganchando los mosquetones a una cadena, hasta llegar a la cima donde estará el testimonio, soltaran el testimonio para que caiga, una vez que sueltan el testimonio los competidores bajaran por la misma estructura enganchándose a la cadena. Los competidores no podrán bajar si no están enganchados. El ganador será el que enceste el testimonio.

240.-FINAL 11

Los competidores deberán trepar la ratonera por fuera, para introducirse en ella por arriba, una vez que están en el interior de la ratonera deberán romper las puertas, marcadas, en cada piso hay sacos con peso que deberán sacar por la cima de la ratonera. A medida que lleguen a los pisos deberán sacar los pesos por el lugar donde ingresaron a la estructura. Una vez que abren todas las puertas y sacan todos los pesos como corresponde, pueden pasar a la siguiente fase. La siguiente fase constara de destruir los obstáculos que se le presentan con los elementos que hay. Una vez que pasan esta fase llegaran a la parte final donde tendrán que cruzar utilizando tos estacas, las estacas deberán colgarlas en los ganchos, y solo podrán pisar las pisaderas de las estacas, no podrán pisar el piso mientras realicen el circuito de estacas, deberán romper el muro de concreto, y tocar el botón de la victoria, el primero que realice bien toda la competencia y apreté el botón de la victoria será el ganador

241.-FINAL 11.2

Los competidores deberán bajar una escalera utilizando un tecele, para luego ir a buscar unos testimonios que estarán en el lado contrario, los testimonios los sacaran de a uno, una vez que saque cada testimonio deberán hacer el mismo recorrido de la red, para luego subir una estructura y enganchar el testimonio a un mástil y lo tendrán que embocar en la zona marcada, una vez que embocan todos los testimonios, pasaran a la siguiente fase, donde se tendrán que enganchar a una cuerda de seguridad, para luego subir por un circuito llegar a la cima, sacar una esfera y bajar por el mismo circuito. Una vez que estén abajo deberán lanzar la bola para darle a un cuadrado, ese cuadrado se romperá y adentro hay una llave, sacaran la llave y abrirán el candado. Solo podrán ir a buscar una bola, si fallan, deberán ir a buscar otra esfera y así, una vez que rompan todas las cajas y abran todos los candados el participante deberá introducirse a la caja gigante(O

romper la caja con un combo gigante y sacar el testimonio que se encuentra en el interior, sacar el testimonio e ir con el testimonio a apretar el botón de la victoria.

242.- EL PERICO

Los participantes se subirán a un caño y se mantendrán el tiempo que duren el participante que logre mantenerse en caño será el ganador de la prueba

243- DEMOLICION DE CUBOS

Los participantes cruzaran la escalera de piso por arriba y por abajo pala luego sacar una esfera y derrumbar los cubos.

244.- ELIMINACION 1

Los competidores deberán introducirse a la piscina que estará cubierta con la red, irán a buscar peldaños al lado contrario para hacer el mismo circuito de vuelta, bajara por las estructuras y armar la escalera colocando los peldaños de a uno, la competidora que gana es la que arma todos los peldaños. O llegue más lejos en un tiempo determinado

245.- LOS CAÑOS HORIZONTALES

Los competidores deberán cruzar los caños solamente utilizando sus manos, y cada mano deberá estar en un caño. Deberán llegar al otro extremo y tocar campana.

246.- DESTRUCCIÓN PRECISA

- Los competidores deberán engancharse a la cuerda de seguridad para subir la red, sacar una esfera bajar, desengancharse, para luego saltar las estructuras y tratar de romper un bloque para tocar campana.
- Los competidores abrirán las puertas por dentro de la estructura, para luego sacar una esfera romper un espacio y hacer el mismo circuito de vuelta para tocar campana

247.-CORTE TACTICO

Los competidores saltaran una escalera para luego, cortar un madero con serrucho, una vez que terminan de cortar deberán volver por el mismo circuito a tocar campana.

248.-LAS ESTACAS COLGANTES

Los competidores cruzaran el circuito arriba de unas estacas que colgaran en unos ganchos.

249.- SALTO DE TABLA

Los competidores deberán pasar la piscina colgados de una liana para luego tomar un madero, para saltar obstáculos arriba de una tabla con cuerda, irán en busca de un pañuelo para luego realizar el mismo circuito de vuelta.

250.-PELDAÑOS DE CUERDA

Los competidores cruzaran la piscina colgados de una liana o introduciéndose a una estructura o pasando sobre la estructura haciendo 2.0, para luego pasar obstáculos y subir una escalera que sus peldaños son de cuerda, solo pisara las cuerdas, para ir a buscar pañuelos.

251.-ELIMINADOR 3

Los competidores cruzaran la piscina haciendo 2.0 o introduciéndose al interior de una estructura, o colgados de una red, o pasando por debajo de la red, para luego sacar una cuerda de un muro y armar la escalera con la cuerda que sacar, una vez que arman la escalera sacaran testimonios para ir a dejarlos a la zona marcada.

252.-ULTIMO SOPLO

1. Los competidores llevaran un globo y pasaran la piscina colgados de una liana para luego abrir unas puertas, inflaran el globo y votara los vasos de la mesa para luego hacer el mismo circuito de vuelta
2. Los competidores saltaran la escalera a piso para luego inflar un globo y derribar los vasos hasta que no quede ninguno en la mesa.

253.-FUERZA EÓLICA

Los competidores pasaran por unos obstáculos para luego inflar un globo y empujar con el viento una pelota hasta hacerla embocar en la zona marcada.

254.-DUELO ONE

Los competidores cruzaran la red para luego saltar la escalera a piso soplar un globo votar todos los vasos con el aire del globo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana

255.-DUELO DOS

Los competidores cruzaran la red para luego saltar las escaleras, y clavar un clavo completamente y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

256.-SIGILO PACIENTE

Los competidores cruzaran las ratoneras llevando un testimonio para luego subir por la estructura, enganchar el testimonio a la cadena y embocarlo en la zona designada, dejaran la cadena en su lugar para luego hacer el mismo circuito de vuelta.

257.-CADENA SIN FIN

Los competidores llevarán una cadena y saltarán la escalera por arriba y por abajo para luego depositar la cadena en una caja y comenzar a recogerla y depositarla en el interior de la caja, hasta que tengan el otro extremo de la cadena sacan pañuelo, lo enganchan a la cadena y hacen el mismo circuito de vuelta para dejar la cadena tal cual estaba y tocar campana con el pañuelo en su poder

258.-CUBO RODANTE

Los competidores irán arriba de un cubo que hacen rodar otros dos competidores, el competidor que irá arriba del cubo deberá ir arriba del cubo sin caerse, irán a buscar un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta.

259.-CUATRO POR CUATRO

Los competidores saltarán una escalera para luego subir una escalera sin peldaños, la subirán utilizando manos y pies apoyados en cuatro puntos, irán a buscar pañuelo para luego hacer el mismo circuito de vuelta y tocar campana

260.-LA RUEDA

Los competidores tendrán que hacer pasar una llanta rodando por debajo de la escalera para luego dejarla en el lugar designado sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta.

261.-SALTO DE TUBO

Los competidores tendrán que hacer rodar un tubo utilizando 2 cuerdas, el tubo irá sobre las cuerdas y los tendrán que hacer embocar dentro de un turril.

262.-ENREDADOS

Los competidores deberán cruzar la red que está sobre la piscina irán a buscar un pañuelo para luego hacer el mismo circuito de vuelta

263.-CUBO INFILTRADO

Los competidores deberán trasladar un cubo pasando los obstáculos para luego subirse al cubo sacar un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta.

264.-SALTO TACTICO ONE

Los competidores deberán hacer rodar un neumático por debajo de la escalera, para luego saltar la escalera ir a buscar un pañuelo y luego traer el neumático sobre la escalera y saltando la escalera, para luego dejar el neumático en su lugar y tocar campana.

265.-CONTRATIEMPO

Los competidores deberán transportar unos sacos con peso pasando unos obstáculos y los irán sumando al equipo contrario el equipo que haga caer primero al rival ganara.

266.-PUNTA Y CODO INVERTIDO

Los participantes cruzaran la piscina colgados de una liana, o realizando el 2.0, o introduciéndose en una estructura, para luego cruzar la red por debajo pero dando la espalda al suelo, la espalda tocara el suelo, irán en busca de un pañuelo o irán a tocar campana, para realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

267.- LA GRUA HUMANA 2.0

Un competidor deberá estar colgado de los pies, su equipo lo tendrá que sostener, el competidor tendrá que sumergirse a la piscina para sacar pelotas, sacara de a una pelota y las depositara en una canasta que está en lo alto del estudio, su equipo lo sube y lo baja.

268.-TORRES GEMELAS

Los competidores cruzaran la piscina colgados de una liana, o haciendo el 2.0, o introduciéndose en una estructura, para luego introducirse en una ratonera, salir de esta, engancharse a la cuerda de seguridad y subir la torre por dentro, para ir a buscar pañuelos, realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

269.-FINAL GRUPAL 12

competirán 6 competidores, deberán colocar un testimonio en la plataforma y entre 2 competidores deberán trasladar el testimonio moviendo el trapecio, si el testimonio se les cae no podrán avanzar solo se podrá transportar de a un testimonio, una vez que trasladan el testimonio a la zona marcada, 4 competidores distintos a los que hicieron la anterior fase deberán trasladar a la zona marcada el testimonio arriba de una plataforma, los competidores afirmaran la plataforma sosteniendo cada uno una cadena, el testimonio no podrá caerse, ni tampoco podrá ser afirmado por los participantes. Una vez que el testimonio es llevado a la zona indicada deberán colocarlo en un depósito que abrirá unas barandas de contención. El primer equipo que abra todas las barandas y toque y lleguen todos juntos a la meta serán los ganadores de la final grupal

270.-SEMIFINAL 12

Los competidores deberán trasladar de a un peldaño, colocaran el peldaño arriba de los troncos, saltaran los obstáculos cada uno respetando su carril, una vez que llega al otro extremo tendrá que tirar la cuerda y trasladar los troncos a la zona marcada pasando la línea, recién ahí los competidores sacaran el peldaño y lo colocaran en la escalera, de vuelta deberán hacer el mismo circuito pasando por arriba de los obstáculos y tirar la cuerda para dejar los troncos en el lugar de inicio. El competidor una vez que comience a

colocar peldaños estando arriba de la escalera deberá estar enganchado a la cuerda de seguridad, el competidor al momento de bajar la escalera deberá pisar por lo menos con un pie cada peldaño. Una vez que el competidor arme toda la escalera ira a buscar unas argollas que están en la cima de la escalera. Sacará de a una argolla, una vez que saca la argolla bajara de la escalera y de la zona marcada deberá encestar la argolla en el mástil. Los dos primeros competidores que encesten las argollas en el mástil y pongan el testimonio en el atril serán los ganadores de la competencia

271.-FINAL MUJERES 12

Los competidores deberán pasar por unas plataformas sin tocar el suelo y pasaran por cada una de las plataformas, para luego subir una rampla ayudadas por una cuerda, para luego llegar a la cima de la estructura pasar por todos los pisos de la estructura estando en su interior, irán a buscar un testimonio, realizaran el mismo circuito de vuelta, para luego colocar el testimonio en la carrilera. Subir a la carrilera y comenzar a golpear el tronco para que este avance, se golpea con un combo martillo. Una vez que el tronco pasa la marca sacaran el testimonio y lo enroscaran en el tótem. Una vez que atornillan el testimonio en el tótem, los competidores deberán realizar el mismo circuito de vuelta, golpeando el madero estando arriba de la carrilera, para luego pasar por las plataformas y volver a subir la rampla para ir en busca de un nuevo testimonio. Los competidores colocaran asta donde alcancen los testimonios de a uno estando en el suelo, una vez que deban comenzar a subir el tótem tendrán que engancharse a la cuerda de seguridad. Una vez que pongan todos los testimonios en el tótem deberán sacar el testimonio del tótem. Una vez sacado el testimonio abrirán el candado que liberara el testimonio la primera que librea el testimonio y toca el botón será la ganadora.

272.-FINAL HOMBRES 12

Los competidores deberán subir introducirse a una estructura para llegar a la cima de esta y poder subirse al camión, tomara una pala y comenzaran a cavar para encontrar peldaños para armar una escalera, sacaran de a un peldaño bajaran por la misma estructura, para luego caminar por un laberinto haciendo equilibrio, el peldaño lo llevara consigo y también llevaran un mástil mientras hagan equilibrio avanzaran sin tocar el suelo, no podrán utilizar el mástil de bastón el mástil lo utilizaran para mover unas vigas movibles que le darán paso para seguir avanzando, una vez que pasan el laberinto colocaran el primer peldaño, deberán poner cada peldaño hasta donde alcancen, ya cuando no alcancen colocar peldaños desde el suelo deberán engancharse a la cuerda de seguridad. Una vez que arman toda la escalera deberán colocar unas argollas en la cima de la estructura, las argollas también estarán en el camión, una vez que arman toda la escalera, podrán ir armando las argollas, tanto las argollas como los peldaños se colocaran de a uno. Cuando armen todo, los competidores pasaran por las argollas y llegaran a un

punto indicado donde estando enganchado a la cuerda de seguridad, deberán lanzarse al vacío para alcanzar un testimonio sacarlo descenderán y colocaran el testimonio en la zona marcada para que abra la puerta que los lleve a tocar el botón de la victoria.

273.-FUSION RATONERA EQUILIBRIO

Los competidores deberán introducirse en una ratonera con obstáculos para luego hacer equilibrio salir por la zona marcada sacar un pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta

274.-GOLPE BAJO

- Los competidores deberán golpear un madero estando sobre una carrilera, el madero tendrá que pasar la marca para sacar pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta
- Los competidores cruzaran la piscina colgados de una liana o haciendo 2.0 o introduciéndose en una estructura para luego golpear un madero estando sobre una carrilera, el madero tendrá que pasar la marca para sacar pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta

275.-PLATAFORMAS TERRESTRES

Los competidores deberán colgarse de una liana o introducirse en una ratonera o hacer el puente 2.0 para luego saltar unas plataformas sin tocar en suelo, sacara pañuelo y realizaran el mismo circuito de vuelta.

276.-EL ENGRANAJE

Los competidores deberán colgarse de una liana o introducirse en una ratonera o hacer el puente 2.0 para luego trasladar la argolla al otro extremo del caño para luego sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta.

277.-EQUILIBRIO ESTATICO

Los competidores deberán mantener el equilibrio sobre una baranda y estarán solo parados en un pie, los animadores le irán diciendo instrucciones para que sigan al pie de la letra en realización de posturas.

278.- FINAL GRUPAL 13

1. Un competidor veterano deberá sacar una argolla que se encontrara en un caño, para sacarla deberá introducirse en una ratonera sacara la argolla para luego pasársela a una competidora finalista
2. La competidora finalista tendrá que sostener la argolla, y esta será subida por el competidor legendario, una vez que este a la altura definida le pasara la argolla a un tercer competidor

3. El tercer competidor estará en un caño con una pequeña base, y estará unido a una cuerda que el otro extremo de la cuerda estará enganchada en una competidora legendaria
4. El competidor del péndulo se balanceara para acercarse a la competidora legendaria y le pasara la argolla a esta que se encuentra colgada
5. La competidora legendaria deberá encestar la argolla a un atril. Si no encesta la argolla deberán realizar el mismo circuito de vuelta hasta que la encesten.

El equipo que eneste y realice correctamente la competencia será el ganador.

279.- SEMI FINAL 13

1. El competidor deberá subir por una cadena enganchándose de cada eslabón, no podrá saltarse ningún eslabón, una vez que llegue arriba soltara dos estacas que se encuentran amarradas.
2. Una vez que libera las estacas bajara de la misma forma que subió, sin saltarse ningún eslabón marcado
3. Cruzara pisando las estacas sin saltarse ningún peldaño y se colgara de cada estaca y por lo menos con una estaca deberá colgarse de cada peldaño.
4. Una vez que llegue al final deberá armar una lanza con tubos y tendrá que ponerle con cinta pasquín una punta,
5. Una vez que arma su lanza deberá enhebrarla por una argolla.
6. Reventara un globo que dejara caer una llave, una vez que abra el candado y libere el testimonio y lo emboque en el atril será el ganador.

El primer y segundo lugar son los ganadores de esta competencia

280.-FINAL MUJERES 13

1. Las competidoras tendrán que liberar el camino de la ratonera.
2. Una vez que libera su camino, deberá ir a buscar turriles de los cuales los ara rodar por un resbalin.
3. Una vez que el turril cae por el resbalin, tendrá que pasarlo por la ratonera por entremedio de los espacios que libero.
4. Una vez que pasa esa etapa tendrá que colgar los turriles en la zona indicada armando un camino, los turriles los enganchara estando en el suelo
5. Los turriles se pasan de a uno.
6. Una vez que arma todo el camino la competidora tendrá que pasar por los turriles pisando por lo menos con un pie la base y pasando parada, no lo podrá hacer pasándolo ni incada ni en cucillas ni agachada,

7. Una vez que pasa por todos los turriles subirá una red, para luego pasar al otro extremo, colgarse de una liana y pasar a la siguiente red. Subir esa red colgarse y pasar al otro extremo
8. La competidora subirá una estructura utilizando solo 2 peldaños una vez que llegue arriba deberá introducirse en una ratonera bajar por esta, rescatar una llave, salir de la ratonera para pasar a otra ratonera y abrir un candado
9. Ese candado liberara un destornillador eléctrico, el cual tendrá que abrir las tapas sacar la compuerta pasar por el interior de la caja recoger el testimonio y tocar el botón coca cola

La primera que realice correctamente la competencia será el ganadora de la temporada 13

281.-FINAL HOMBRES 13

1. Los competidores deberán desenredar una cadena con garrafas.
2. Una vez que cada competidor tenga su cadena con garrafas, las depositara en un carro
3. Trasladaran el carro a la zona designada
4. Liberaran las garrafas para colocarlas de a una en una zona demarcada y deberán mover las garrabas con una grúa manual, las garrafas serán trasladadas a la zona marcada. El competidor deberá enganchar las garrafas con la grúa no directamente el con sus manos.
5. Una vez que traslada las garrafas a la zona indicada las sacara y las colgara en la zona indicada,
6. Una vez que hace eso con todas las garrafas abrirá una compuerta para sacar turriles
7. Sacará los turriles de a uno y los llevara por el interior de la estructura hasta llegar arriba y dejarlos caer
8. Hasta formar una escalera de turriles, una vez que deposita todos los turriles en la estructura bajara por la ratonera
9. Sacará un martillo y romperá el muro de ladrillos
10. Una vez que rompe el muro de ladrillos sube a la estructura y llega a la cima para engancharse a una cuerda de seguridad y solo con sus brazos subirá hasta llegar a la cima y alcanzar el pañuelo, el primero que se quede con el pañuelo en sus manos será el ganador.

282.-EL TRES RAYAS EXTREMO

Esta competencia podrá ser en duelo de 3 o de a 1.

Los competidores deberán cruzar la piscina colgados de una cuerda o introduciéndose a una estructura llevando un almohadón o pañuelo, para luego introducirse a una ratonera o saltar una escalera para luego colocar el saco en uno de los espacios para hacer el mismo circuito de vuelta tocar campana y darle el turno al siguiente competidor, el equipo que logre hacer las tres rayas primero gana el duelo. Cada equipo tendrá solo 3 pañuelos o almohadones, una vez que ya estén en las marcas solo cambiaran la posición de los testimonios hasta lograr 3 rayas.

283.-TRANSPORTADOR PACIENTE

Esta competencia podrán ir en pareja o de a 3 o cuatro por equipo, donde los competidores trasladaran un testimonio pasándolo por una reja, los competidores con unas estacas deberán trasladar un testimonio llevarlo al otro extremo colocarlo en el lugar designado para volver por el mismo circuito tocar campana y llevar otro testimonio.

284.-LAS TRINCHERAS

Los competidores pasaran por debajo de una estructura irán en parejas o de a 4 llevaran un balde con agua, no podrán apoyar el balde en la estructura pasara de mano en mano hasta que llegue al otro extremo una vez que llegue al otro extremo depositaran el agua en un recipiente el equipo que junte más agua será el ganador, de vuelta volverán de la misma manera.

285.-EN EL BLANCO

Los competidores cruzaran una liana para luego tomar una escalera afirmar la escalera uno subirá hasta la marca designada el otro afirma la escalera para luego intentar encestar el saco en el blanco, una vez que encesta deberán ir a tocar campana para darle el turno al siguiente competidor.

286.-TRANSPORTE DE TURRIL

Los competidores deberán sacar un turril de una estructura para hacerlo rodar debajo de una red para llegar al otro extremo, sacar completamente el turril de la red meterlo a la estructura sacar pañuelo y recoger pañuelo para realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

287.-GIROS

Los competidores tendrán que desenredar una cuerda que está en un caño para luego engancharla en otro extremo, al momento de ir a engancharlo deberá cruzar unos obstáculos volverán subirán el caño engancharan un testimonio lo dejaran caer, para encajarlo en la zona indicada volver por el mismo circuito y tocar campana.

288.-EL BOMBIN EDUCATIVO

Los competidores deberán contestar preguntas de conocimiento, mientras se les infla un globo en su cabeza, cada respuesta correcta es un punto, si el globo se revienta sigue otro participante. el globo lo infla un participante del equipo contrario

289.-LA CATAPULTA

Los competidores deberán contestar pregunta de cultura general, si contesta correctamente el equipo lanzara a través de una catapulta un globo con agua, el equipo que conteste la mayor cantidad de preguntas correctas ganara.

290.-CINE MUDO

Los competidores deberán adivinar la película que sus compañeros están intentando recrear de manera silenciosa, gana el equipo que adivine la mayor cantidad de películas.

291.-TACO MAREADO

Los competidores darán vueltas con tacos en sus pies, una vez que dan la mayor cantidad de vueltas deberán reventar un globo con su taco, gana el punto el primero que rompa el globo en un perímetro designado.

292.-EL ESTRUJE

Los competidores llevaran una esponja cargada con agua y deberán llevarla a otro extremo pasando obstáculos y dejar en agua en unos recipientes, gana el equipo que transporte más agua en un tiempo determinado.

293.-PATINETA 7

Los competidores deberán cruzar la piscina con una liana para luego subirse a una tabla, saltar, pasar la línea y agarrar el micrófono para cantar la canción, gana el equipo que adivine más canciones.

294.-ARGOLLA LOCA

Los competidores deberán estar de las manos y llevar una argolla al otro extremo pasando ellos por el interior de la argolla, gana el equipo que pase mas argollas.

295.-LAPETA 7

Los competidores arriba de una pata deberán buscar prendas de ropa que les corresponda, gana el equipo que demore menos tiempo en salir vestidos con sus prendas de ropa.

296.-PIZARRA 7

Los competidores deberán formar letras para que otro adivine la palabra, gana el equipo que adivina la palabra.

297.- PESCA MONTADA

Los competidores llevaran un gancho con cadena en su cabeza irán arriba de unos troncos que llevaran sus compañeros, estilo viaducto humano, los competidores llevaran un testimonio colgando para depositarlo en la zona marcada.

298.-EL PONI LOCO

Los competidores arriba de un poni saltarán deberán reventar globos, gana el equipo que reviente más globos.

299.-EMBARRADOS

Los competidores deberán transportar todo el barro que puedan en su cuerpo, pasar unos obstáculos y depositarlo en unos recipientes, gana el equipo que transporte mas barro.

300.-LA LENGUA EXTREMA

Los competidores deberán elevar a una competidora que sacara piezas de una yenga en las alturas, gana equipo que saque más piezas sin botar la yenga.

301.-ADIVINE QUE ES

Los competidores con los ojos vendados tendrán que adivinar que es, probando u olfateando según se les diga, gana el equipo que adivine más productos.

302.-LOS SUMOS

Los competidores con trajes de sumo deberán enfrentarse entre si y robarse pañuelos, gana el equipo que saque la mayor cantidad de pañuelos

303.-EL DARDO 7

Los Competidores deberán lanzar dardos y reventar un globo, cada globo tiene un desafío el equipo que cumpla la mayor cantidad de desafíos gana.

304.-TODOS JUNTOS

Los competidores colgados de una liana deberán aterrizar en un caño, gana el equipo que reúna más competidores en el caño.

305.-LA BOLA DEL PIRATA

El competidor con un ojo tapado deberá dar vueltas y tendrá que ir a derriba una bola que esta sobre una botella, la bola se derriba con un dedo.

306.-EL BALDE DEL SABER

Los competidores deberán contestar preguntas si contestan mal les caerá un balde con cosas en su interior, gana el equipo que conteste más preguntas correctas

307.-LA CARRETA SALTARINA

Los competidores irán en pareja con una pelota grande irán en forma de carretilla humana y la persona que está abajo tendrá que saltar en la pelota para avanzar, irán en busca de un pañuelo es ida y vuelta.

308.-EL SKI HUMANO

4 competidores irán sobre unos skis en busca de un testimonio para luego hacer lo mismo de vuelta.

309.-CUANTO CONOCES A TUS PARES

Pasaran en parejas y cada pareja tendrá pizarras, se les realizarán preguntas relacionadas a la persona con la cual están, los que contesten la mayor cantidad de preguntas correctas ganan.

310.-PIERNAS SECRETAS

Los competidores detrás de un biombo mostraran las piernas, un competidor deberá adivinar de quien se trata, gana el que tenga mas respuestas correctas.

311.-ADIVINA QUIEN

Con los ojos vendados solamente tocando deberán adivinar de quien se trata, gana el que adivine más cosas o personas.

312.-EL TESORO

Un cofre encadenado deberá ser abierto, las llaves se encuentran en el fondo de la piscina gana el equipo que abra primero el cofre, para abrir el cofre los competidores cruzaran obstáculos.

313.-COMO TU CARA

Los competidores deberán adivinar de que competidor o personaje se trata, la cara o el personaje que deben adivinar esta distorsionada.

314.-CANTA FRASE

Se dirá una palabra, el competidor que pase los obstáculos y pueda cantar una canción conocida con la frase indicada gana un punto, ganara el equipo que cante mas canciones correctas.

315.-CAMBIO DE POLERAS

Los competidores se pasaran las poleras unos a otros estando de las manos el equipo que pase más poleras ganara, una vez que pasan la polera un competidor levantara a una competidora para que esta cuelgue en las alturas las poleras pasadas.

316.-NB7

Los competidores en parejas llevaran un globo afirmándolo frente con frente irán al otro extremo y deberán hacerlo encestar solo con sus cabezas sin manos en la argolla, una vez que encestan le dan el turno a la siguiente pareja.

317.-CIRCUITO 19

Los competidores amarraran un peldaño a los troncos, tendrán que pasar por arriba de unos turriles ayudados con un madero, no podrán tocar el suelo, si lo hacen volverán al lugar de inicio según dirección que lleven. Una vez que lleguen al otro extremo tendrán que jalar una cuerda para mover el madero, una vez que tengan el madero en su poder sacaran el tubo y deberán embocararlo en un cesto utilizando 2 cuerdas. Una vez que lo encesten deberán volver al lugar de inicio por arriba de los turriles, arrastraran nuevamente el madero para sumar otro tubo más. El competidor que encesta la cantidad de tubos designados, saque el testimonio y lo coloque en el atril, será el ganador de la competencia.

318.-SEMI FINAL 14.2

Los competidores estarán colgados junto a 3 turriles y deberán desatar la trenza completamente estando colgados o tocando el suelo. Los competidores que desaten completamente la trenza y se queden con el testimonio en la mano serán los ganadores.

319.-FINAL 14.0

- Los competidores deberán introducirse dentro de la estructura y deberán sacar lo que hay en su interior para poder seguir avanzando. Llevaran en su poder un testimonio
- A medida que van avanzando sacaran los obstáculos y soltaran unos péndulos.
- Una vez que lleguen al otro extremo saldrán de la estructura y deberán hacer embocar el testimonio dentro de una cesta, una vez que emboquen volverán colgándose de los péndulos.
- Para sacar otro testimonio y volverán por el interior de la estructura nuevamente. Cada testimonio se encesta en cestas diferentes.
- Una vez que ya encesta todos los testimonios, deberá subir para liberar el tecele, bajara para hacer bajar el tecele
- Una vez que baja el tecele con el bajara un destornillador saca el destornillador saca los tornillos de la caja.
- Una vez saca los tornillos sacara el taladro para perforar un turril lleno de agua, una vez que el turril se vacía completamente, lo tendrán que sacar para trasladarlo al lugar designado y tocar el botón de la victoria

320.-FINAL 14 .1

- El competidor sacara tuercas para liberar el martillo
- Los competidores tendrán que destruir con el martillo la tapa de la entrada de la estructura.
- Luego deberán introducirse a la ratonera y tendrán que sacar la arena, para llegar al otro extremo por el interior de la ratonera.
- Una vez que puedan pasar al otro extremo, deberán sacar toda la cuerda enhebrada que está en la estructura.
- Una vez que sacan toda la cuerda tendrán que bajar el gancho del tecele, para luego enganchar el tecele a la estructura y comenzar a levantarla.
- Una vez que la estructura este levantada, deberán armar una escalera para poder subir.
- Cuando ya este armada la escalera tendrán que armar el puente colgante
- Cuando el puente este completamente armado, bajaran de este.

- Una vez que estén en el piso los competidores tendrán que subir por un cilindro de red, donde liberaran la cadena del tecele, bajaran nuevamente a piso.
- Una vez en piso los competidores tendrán que bajar el tecele para bajar el tubo de concreto con el martillo, destruir el bloque con el martillo sacar los testimonios.
- Una vez que tienen los testimonios deberá lanzarlos y tendrán que quedar colgados en unas cuerdas, cada testimonio quedara colgado en cuerdas distintas.
- Para luego engancharse a la cuerda de seguridad y comenzar a subir por el área designada a la cima, colgarse de las argollas y el primero que alcance el pañuelo o banderín será el campeón de la temporada 14

321.-CIRCUITO 10

Los competidores deberán subir una cuerda para luego colgarse de una argolla, luego de una cuerda, argolla hasta llegar al otro extremo, para luego pasar por el interior de una estructura y tocar campana.

322.-CIRCUITO 11

Los competidores deberán llevar consigo un neumático se introducirán a la estructura, llevando el neumático con ellos, sacaran la tuerca a tope para volver por el mismo circuito y tocar campana

323.- RED DE TORRE

Los competidores se introducirán dentro de la estructura para luego llegar al otro extremo, sacar pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta.

324.-CIRCUITO 12

Los competidores se introducirán en la estructura, para luego salir de esta, subir por el interior del espiral tocar campana y o sacar pañuelo para luego realizar el mismo circuito de vuelta y tocar campana

325.-LA RUTA 2.0

Los competidores deberán llevar el testimonio al otro lado siguiendo el camino de la cuerda, sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta llevando el testimonio para tocar campana.

326.-LOS CILINDROS

Los competidores deberán pasar por arriba de los cilindros colgantes para llegar al otro extremo, sacaran pañuelo y realizaran el mismo circuito de vuelta.

327.- CIRCUITO 13

Los competidores deberán subir por una escalera para pasar al otro lado, subir nuevamente, para pasar al otro lado, sacar pañuelo y realizar el mismo circuito de vuelta para tocar campana.

328.-CIRCUITO 14

Los competidores se introducirán dentro de la estructura y deberán pasar por el interior de esta, llegar al otro extremo, sacar pañuelo y realizar el mismo recorrido de vuelta.

329.- BRAZADA ACUATICA

Los competidores deberán pasar por arriba de la piscina o introducirse en esta pasar por arriba de los tubos, para luego jalar una cuerda que lleva un neumático que esta en el agua, sacaran el neumático del agua amarraran pañuelo para hacer el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

330.-CIRCUITO 15

Los competidores enganchados a una cinta deberán arrastrar un neumático que sobre este van dos neumáticos más en torre, al avanzar no deberá desmoronar la torre, por que de lo contrario no podrá avanzar, una vez que pasa la línea el competidor sacara pañuelo para hacer el mismo circuito de vuelta y dejar los neumáticos del otro lado de la línea para tocar campana

331.-CIRCUITO 16

Los competidores deberán pasar por el interior de una estructura llevando un madero, este no podrá tocar el suelo si lo hace volverán al inicio una vez que pasan el madero al otro lado cada competidor tomara una cuerda y tendrán que levantar el madero entre 4 para que llegue arriba y sea recibido por otro competidor, para que este competidor baje la torre con el madero se introduzca al interior de la estructura y deje el madero en el lugar de inicio para volver a la cima de la torre. Los otros competidores volverá al otro extremo utilizando lianas infernales.

332.-CIRCUITO 17

Los competidores tendrán que subir el muro pasar en cuatro puntos por las paralelas, sacar pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta.

333.-PUENTE DE TURRIL

Los competidores deberán pasar por el puente de turriles llegar al otro extremo sacar pañuelo y hacer el mismo circuito de vuelta

334.- CIRCUITO 18

- Los competidores amarraran un peldaño a los troncos, tendrán que pasar por arriba de unos turriles ayudados con un madero, no podrán tocar el suelo, si lo hacen volverán al lugar de inicio según dirección que lleven. Una vez que lleguen al otro extremo tendrán que jalar una cuerda para mover el madero, una vez que tengan el madero en su poder sacaran el tubo y deberán embocararlo en un cesto utilizando 2 cuerdas. Una vez que lo encesten deberán volver al lugar de inicio por arriba de los turriles, arrastraran nuevamente el madero para sumar otro tubo más. El competidor que enceste la cantidad de tubos designados, saque el testimonio y lo coloque en el atril, será el ganador de la competencia.
- Los competidores tendrán que pasar por el interior de una estructura para luego estirar una cuerda hacer rodar el tubo y hacer embocar el tubo a la canasta, para luego hacer el mismo circuito de vuelta y tocar campana.

335.- SALTO PRECISO

Los competidores deberán sacar una argolla, para luego saltar una estructura y depositar la argolla en el otro extremo, para volver a realizar el mismo circuito de vuelta, una vez que los competidores completen todas las argollas, tendrá que tocar campana para darle el turno al siguiente competidor

336.- CIRCUITO 20

Competencia por etapas:

- Etapa 1 , un competidor deberá pasar una esfera por la cuerda, el competidor tendrá que estar en el interior de la estructura pasando la esfera, una vez que llega al final de la estructura, deberá pasarle la esfera a un segundo competidor
- Etapa 2, este competidor deberá llevar la esfera y tendrá que pasar por los turriles en el aire, sin saltarse ninguno, para pasarle la esfera a un tercer competidor.

- Etapa 3, este competidor deberá subir con el ascensor y subirá hasta una altura indicada para enganchar la bola y hacerla caer por una cuerda para que esta llegue a un punto determinado.
- Etapa 4. Un competidor agarrará la esfera para sacarla subir una escalera para tocar campana.

337.-MURO DE ESCALADA EN DUELOS

Los competidores enganchados a una cuerda de seguridad deberán subir un muro de escalada. El primero que llegue a la cima y toque la campana será el ganador del duelo.

338.-TRANSBORDADOR HUMANO

Los competidores irán en parejas, haciendo equilibrio sobre una plataforma flotante, solo podrán sostenerse entre sí, no podrán sostenerse de nadie más. Hay un tercer competidor que debe trasladar a los participantes, este arrastrará la plataforma flotante con una cuerda. Los trasladará para ir en busca de un pañuelo, luego realizar el mismo circuito de vuelta, para tocar campana.

II. REGLAS PARA LOS COMPETIDORES

La producción se hará responsable de lesiones traumatológicas producidas dentro de instalaciones del canal. Lesiones que sean producto de circunstancias ajenas al programa, la producción no se hace responsable.

Si en competencia un competidor se hace el lesionado para sacar ventaja, la competencia seguirá, será atendido el participante en cuestión, se esperara que el equipo rival tome la delantera y recién ahí se parara la competencia.

Los competidores están obligados a acceder a que se les realicen exámenes médicos para saber su estado de salud, para certificar que no tienen ningún problema físico para poder participar en las distintas pruebas. Así mismo periódicamente también se les realizara pruebas médicas mientras estén en el programa. Los competidores deberán asistir puntualmente a las citaciones de ensayos, grabaciones y demás actividades que la producción les avise. Los competidores están obligados a informar a la producción que medicamentos o tratamientos médicos están recibiendo o han recibido, así como que medicamentos están utilizando al momento de su incursión en el programa. Si algún competidor es encontrado con alguna sustancia toxica o cualquiera sustancia que ayude a su desempeño físico, será sancionada con la expulsión de la competencia.

Esta estrictamente prohibido competir con piercing de cualquier tipo, cadenas, gargantillas aros, pulseras, si el competidor compite con uno de estos elementos podrá hacer perder a su equipo en competencia.

Si un competidor compite con el casco de un compañero, perderá automáticamente la competencia el equipo del participante en cuestión, si la competencia es en duelo el participante perderá el duelo.

Si al momento de la competencia un competidor que este en competencia abandona el set, automáticamente se para la competencia y se le dará el triunfo al equipo rival.

Si abandona la competencia en instancias de salvación o nominación correrá el riesgo de pasar a banca y ser enrocado por un participante del mismo género que este en banca.

Los competidores no podrán intercambiar uniformes, sin el consentimiento de la producción. Los uniformes son individuales y el competidor que es sorprendido con un uniforme distinto al propio podrá perder la competencia. Los competidores deberán portar los uniformes entregados por producción.

Si un competidor no lleva su casco en competencias donde se le exija llevar casco, automáticamente le dará la victoria al equipo rival.

Si los competidores en competencias rompen las reglas de seguridad dicha por los jueces antes de cada prueba, estos podrán darle la victoria al equipo rival.

Si un competidor aqueja una dolencia o lesión deberá informarle a la producción con anticipación, para que pueda ser atendido, en caso de que el competidor no informe a producción queda habilitado para las competencias

Si los competidores dejan de competir en las competencias cuando aún quede tiempo, tendrán una sanción en la competencia siguiente. Si están en día de salvación y es su última competencia la sanción pasara al día siguiente que compita. Las sanciones podrán ser:

- Retener al equipo o competidor por 5 seg.
- Partir con una campanada menos.
- Partir con 10 segundos menos.

Cualquier falta de respeto, agresión física y o psicológica se prohíbe y se sancionara toda forma de discriminación fundada en razón de sexo, color, edad, orientación sexual, identidad de género, origen, cultura, nacionalidad, ciudadanía, idioma, credo religioso, ideología, filiación política o filosófica, estado civil, condición económica o social, tipo de ocupación, grado de instrucción, discapacidad, dentro y fuera del programa. Será sancionado con: la suspensión del programa.

Los competidores podrán ser suspendidos, expulsados o castigados si es que llegasen a realizar actos inapropiados en el programa o en alguna actividad ligada a este. El castigo podría llegar a enviar a competidores a la banca sin derecho de volver a competencia si es que se diera la oportunidad de volver, dejándolos en reserva y a disposición de producción.

Si los competidores no cumplen con las reglas de la competencia, ya sea lanzando la campana lejos para impedir que el rival la toque, o que interfiera el paso de su rival invadiendo carril, serán sancionados con 5 seg. De tiempo.

El no realizar la competencia correctamente, no respetar el orden impuesto o que ellos proponen en la salida de cada competidor, será motivo para no hacer valido los puntos marcados en las competencias donde se hayan cometido dichas faltas.

El Programa Calle 7 cuenta con todas las medidas de bioseguridad para prevenir la propagación del COVID – 19.