

**UNIÓN CENTROAMERICANA SUR**

**DEPARTAMENTO DE MINISTERIO JUVENIL**



**GUÍA DE EVENTOS**



**CAMPOREE DE GUÍAS MAYORES**

**“CONECTADOS CON JESÚS,  
PROCLAMAMOS SU REGRESO”**

**ABRIL 2019**

## **INFORMACIÓN GENERAL**

**LUGAR:** Campamento Adventista, Orotina, Alajuela, Costa Rica.

**FECHA:** 17 – 20 de abril 2019.

**INGRESO:** 16 de abril 2019

**LEMA:** “Conectados con Jesús, proclamamos su regreso”.

**PRE-INSCRIPCIÓN:** 28 de enero del 2019

### **INCLUIR (en formato PDF)**

1. Nombre del País.
2. Nombre del Campo Local.
3. Nombre completo y apellidos del Departamental JA del Campo Local.
4. Nombre completo y apellidos del Departamental Asociado JA de UCAS.
5. Nombre completo, apellidos y cargos de los miembros de la Directiva del club.
6. Nombres completos y apellidos de los miembros del Club (diferenciar a las personas investidas de las aspirantes).
7. Nombres y apellidos de las personas invitadas.
8. Nombres y apellidos de las personas que constituyen el equipo de apoyo.
9. Nombre completo y apellidos del Juez (cada club deberá aportar un juez para el evento).

**INSCRIPCIÓN:** 25 de febrero del 2019

### **COSTO**

La inscripción tiene un costo de \$25,00 (veinticinco dólares estadounidenses) o su equivalente en la moneda local según el tipo de cambio denominacional definido por la UCAS.

Todos los asistentes deberán pagar la inscripción.

### **INCLUIR (en formato PDF)**

1. Nombre del País.
2. Nombre del Campo Local.
3. Nombre completo y apellidos del Departamental JA del Campo Local.
4. Nombre completo y apellidos del Departamental Asociado JA de UCAS.
5. Nombre completo, apellidos y cargo de los miembros de la Directiva del club.
6. Nombres completos y apellidos de los miembros del Club (diferenciar a las personas investidas de las aspirantes).
7. Nombres y apellidos de las personas invitadas.
8. Nombres y apellidos de las personas que constituyen el equipo de apoyo.
9. Nombre completo y apellidos del Juez (cada club deberá aportar un juez para el evento).
10. Listado con los nombres completos, apellidos y tipo de seguro contratado para el evento. Incluir una copia del recibo cancelado provisto por el campo local o empresa aseguradora particular.

### **COORDINADORES GENERALES**

Pr. Mauricio Canales Jirón – UCAS – Costa Rica [canalesjiron@hotmail.com](mailto:canalesjiron@hotmail.com)

506-8860-7807

Pr. Marvin Gómez Otero – UCAS – Nicaragua [mgo67est@gmail.com](mailto:mgo67est@gmail.com)

505-8565-2077

### **JUECES:**

#### **REQUISITOS**

1. Guía Mayor Investido.
2. Contar con una tabla de apoyo para apuntes, una cuerda de 1,50 cm X 0,5 mm de algodón preferiblemente, un silbato o pito y cronómetro (no en teléfono).

3. Dominar los eventos expuestos en este manual.
4. Portar su identificación de juez o jueza (camiseta o gorra provista por UCAS).
5. Disponibilidad para asistir a las reuniones diarias con el coordinador(a) de jueces.
6. No deberán ser pastores.

## **FUNCIONES**

1. Evaluar y emitir juicios “objetivos” sobre los asuntos relacionados con los eventos a los que se les asigne.
2. A lo largo de la programación, estarán inhabilitados para participar como competidores.

## **FISCALES:**

Cada campo local deberá aportar a la Secretaría del Camporee un fiscal o fiscalía.

## **REQUISITOS**

1. Guía Mayor Investido.
2. Puede ser Pastor.

## **FUNCIONES**

1. Representar con respeto, los intereses de su campo local en la Secretaría del Camporee.
2. Ser el enlace entre los Departamentales de los Campos Locales y la Secretaría del Camporee.
3. Asistir, sin excepción, a las reuniones de trabajo de la Secretaría del Camporee.
4. Portar su identificación respectiva (camiseta o gorra provista por UCAS).

## **NORMAS DEL GENERALES DEL CAMPOREE:**

1. Cada persona deberá colaborar en la limpieza del Campamento, por lo que a cada Club se le asignará una zona.
2. Las y los visitantes (no inscritos) serán admitidos únicamente el sábado y están sujetos a la normativa del Camporee, sin excepciones.
3. La puntualidad, del director del Club, a cada uno de los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) es necesaria.
4. El “toque de queda” regirá desde las 10:00 p.m. y se extenderá hasta las 4:00 a. m. por lo que se espera que, durante ese período de tiempo, excepto en casos especiales de enfermedad o uso de los servicios sanitarios, haya tranquilidad y silencio.

5. Las quejas, reclamos y sugerencias son permitidos siempre y cuando sean hechos con respeto por la persona que se considere afectada.
6. Para la conservación en buen estado de los filtros de la piscina, es necesario que cada persona utilice un vestido de baño apropiado.
  - a) Usar ropa impermeable (preferiblemente).
  - b) Evitar el uso de camisetas o pantalones recortados.
7. En las damas y las niñas, el uso de vestido de baño de dos piezas no es permitido.
8. El uso de la piscina y toboganes estará determinado en el horario para cada campo.
9. Para retirarse temporalmente del Campamento Adventista será necesario una autorización escrita por el Director de Jóvenes del campo (Asociación/Misión), el cual dispondrá de las boletas correspondientes.
10. Cada club se encargará de coordinar la vigilancia nocturna de la zona de campamento asignada.
11. Como norma de urbanidad, es necesario que los baños y los servicios sanitarios sean utilizados correctamente y se mantengan limpios.
12. La reparación o reposición que se origine por daños causados a la infraestructura del Campamento, correrán por cuenta del Club correspondiente.
13. Los anillos, aretes, cadenas, pulseras y el maquillaje están excluidos tanto del uniforme de Conquistador y Guía Mayor, así como de la vestimenta ordinaria.
14. Entre las normas de comportamiento adecuado entre los sexos, quedan prohibidos los besos (“apretes”), los abrazos y el andar de la mano.
15. Cualquier director(a) de Club, cuando lo estime conveniente, puede solicitar una audiencia en la reunión vespertina diaria de la Secretaría.

### **SOBRE LAS FALTAS LEVES:**

Incurrir en una falta leve (1-2-3-6-13) implicará una llamada de atención verbal al Club al que pertenece quien la cometió y un rebajo de 15 (quince) puntos al total obtenido durante las competencias del día. Dicha llamada de atención verbal se dará a través del director del Club en la reunión vespertina del Director de Jóvenes – UCAS y Asociados quienes se dejarán constancia escrita.

### **SOBRE LAS FALTAS GRAVES:**

Incurrir en una falta grave (4-5-7-8-9-11-12-14) implicará una llamada de atención escrita al Club al que pertenece quien la cometió y un rebajo de 25 (veinticinco) puntos al total obtenido durante las competencias del día. Dicha llamada de atención escrita se entregará al

director del Club en la reunión vespertina del Director de Jóvenes – UCAS y Asociados quienes se dejarán constancia.

### **SOBRE LA DESCALIFICACIÓN:**

La reincidencia en la comisión de faltas graves será motivo de descalificación, esta será acordada por los Directores Asociados de Jóvenes – UCAS en consulta con Departamentales JA de los campos locales. El acuerdo de descalificación es inapelable.

### **SOBRE LA BUENA CONDUCTA:**

El Club que, respetando esta normativa, en el transcurso del Camporee, no sea objeto de alguna llamada de atención, recibirá un puntaje adicional diario de 50 (cincuenta) puntos, además, un certificado de buena conducta en la premiación final.

### **TABLA GENERAL DE EVENTOS**

	<b>EVENTO</b>	<b>RESPONSABLE</b>
<b>PRECAMPOREE</b>	Tomando Jericó	Pr. Humberto Cardoza
	Impacto comunitario	Pr. Edgardo Soto
	Recolección ADRA	Pr. Kendell Ferguson
<b>ESPIRITUALES</b>	Predicación	Pr. Kendell Ferguson
	Creencias Cristianas	Pr. Winston Zúñiga
	Canto Dramatizado	Pr. Humberto Cardoza
	Conexión Bíblica	Pr. Gregorio Flores
<b>TÉCNICOS</b>	Inspección	Pr. Kendell Ferguson
	Marchas	Pr. Winston Zúñiga
	Primeros Auxilios	Pr. Christopher Torrez
	Nudos - Amarras	Pr. Humberto Cardoza
<b>RECREATIVOS</b>	Natación	Pr. Edgardo Soto
	Carrera de Obstáculos	Pr. Christopher Torrez
	Boli globo	Pr. Gregorio Flores
	Halando la Soga	Pr. Edgardo Soto

## PRE-CAMPOREE

### 1. TOMANDO JERICÓ

**Participantes:** Todo el Club debe estar organizado en parejas misioneras.

1. Deben seleccionar una zona o barrio al que deseen impactar.
2. Se visitará el lugar escogido una vez por semana hasta completar las 10 semanas. Cada pareja misionera deberá visitar un mínimo de cinco hogares semanalmente para Orar por las personas que habiten dicho hogar y compartir una promesa bíblica.
3. Posteriormente el director o secretario del Club debe enviar al correo del Pr. Humberto Cardoza semanalmente un informe consolidado de cada pareja misionera con el número de los contactos realizados cada sábado.
4. Cada club debe estar subiendo fotografías de cada salida que realicen al Facebook y etiquetar el Facebook del Camporee.
5. Una vez concluidas las diez semanas, se deberá hacer un impacto evangelístico en dicha localidad, cada club de acuerdo a la necesidad observada en cada lugar decidirá el tipo de impacto a realizar ese día, por ejemplo: ferias de salud, alimentación a indigentes, limpieza de la localidad, cantatas o conciertos, iniciar una campaña evangelística en dicho lugar etc.

### 2. MI MENSAJE Y MI IGLESIA

**Participantes:** Todo el club.

**Objetivo:** En vista de la sensibilidad que se presenta en navidad, año nuevo o semana santa, es bueno aprovechar la ocasión y hacer un llamado en estas celebraciones, es hacer un llamado a la correcta adoración a nuestro Dios. Puede ser una de las siguientes actividades.

- ➔ Campaña o seminario contra el alcoholismo y los excesos.
- ➔ Concierto de música para la comunidad (no para la iglesia.) “Cantando su historia”.
- ➔ Realizar una campaña de libros para la comunidad.
- ➔ Un día recreacional en un parque para los niños de la comunidad.
- ➔ Marcha contra el alcoholismo y las drogas.
- ➔ Feria de Salud /Plan para dejar de fumar.

Debe presentar informe acompañado de 6 fotografías y de ser posible un testimonio de alguno de los asistentes o beneficiados de la comunidad.

### **3. RECOLECCIÓN ADRA**

**Participantes:** Todo el Club

Entre enero y abril, cada Club que asistirá al Camporee de la UCAS, deberá participar en la recolección ADRA.

El blanco es de \$100,00 (cien dólares estadounidenses) por club.

Como evidencia de su participación, deberá presentar un informe que incluya, entre otras cosas: las fechas (al menos dos), el lugar, la lista de miembros del club, copia del recibo emitido por el campo local, la firma del pastor y del tesorero de la iglesia local.

## **EVENTOS ESPIRITUALES**

### **4. PREDICACIÓN**

**Participante:** Un participante por campo, este debe ser seleccionado anticipadamente mediante concurso en los campos.

**Tema:** “Conectados con su Palabra, proclamamos su regreso” Basados en la experiencia del rey Josías, sus reformas, el hallazgo del libro de la ley, la celebración de la pascua y su muerte (2 Reyes 21:24-26; 22:1-23:30; 2 Cron.34:1-33;35:1-27)

Aspectos que evaluar:

1. Estructura: Introducción, Desarrollo, Conclusión y Llamado.
2. Uso de la Biblia (por lo menos tres referencias bíblicas).
3. Expresión corporal.
4. Dominio del tema.
5. Tiempo (Mínimo 5:00 minutos, máximo 7:00 minutos)

#### **NOTA:**

El incumplimiento con el tiempo estipulado se penalizará en la calificación de la siguiente forma. El incumplimiento con el tiempo mínimo con 6 puntos en el rubro tiempo. El incumplimiento con el tiempo máximo con 2 puntos, en el rubro tiempo, por cada cinco segundos que lo sobrepase.

**TOMAR EN CUENTA:** que las ilustraciones deben ser reales y que no se permitirán los equipos audiovisuales o dramatizaciones.



## 5. CREENCIAS BÍBLICAS

**Participantes:** 4 Guías Mayores (2 por categoría), 2 participantes serán seleccionados al azar de la lista de inscritos y los otros 2 los traerá el club.

**Procedimiento:** Los 4 participantes serán evaluados por separado, por medio de la metodología de selección única. Las preguntas serán proyectadas en la pantalla, también se mostrará 4 opción como posibles respuestas y tendrán 15 segundos para marcar la respuesta correcta después de leída la pregunta.



**Creencia por evaluar:** “*El Matrimonio y la Familia*”

## 6. CANTO ORIGINAL DRAMATIZADO

**Participantes:** 10 - 20 Guías Mayores por campo, ambas categorías mixto.

**Tiempo:** Mínimo 3:00 minutos. Máximo 5:00 minutos.

**Procedimiento:** De 3 a 5 Guías Mayores entonarán un tema musical original en vivo solo con la pista mientras el resto del equipo dramatizará el canto que se está interpretando. El canto debe ser compuesto por ellos mismos (con el tema general del Camporee: “Conectados con Jesús, proclamamos su regreso”) frente al público donde los jueces evaluarán su desempeño en la composición, interpretación y dramatización. Se debe presentar letra del canto por escrito en el primer día del Camporee en la Secretaría.

**Parámetros:**

<b>Canto:</b>	Armonía	Dominio	Originalidad	Melodía y Entonación Mensaje
<b>Drama:</b>	Mensaje	Vestuario	Escenario	Creatividad

## 7. CONEXIÓN BÍBLICA

**Participante:** Cuatro participantes por campo (mixto), debidamente uniformados. Estos deben ser seleccionados anticipadamente mediante concurso en los campos

**Tema:** Material de Conexión Bíblica 2019 (Esdras, Nehemías y Esther).

**Versión de la Biblia:** Reina Valera 2000

**Procedimiento:** Se tendrán sobres que contendrán preguntas con diferentes grados de dificultad (nivel bajo de 10, nivel medio de 20 y nivel alto de 30 puntos), gana el club que obtenga el mayor puntaje acumulado antes de ser eliminado.

## **EVENTOS TÉCNICOS**

### **8. INSPECCIÓN**

**Participantes:** Todo el club.

#### **1. DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR:**

- a. Arreglo del campamento.
- b. Banderines de unidades.
- c. Limpieza.
- d. Banderas izadas (Nacional y JA).
- e. Puntualidad.
- f. Astucias.

#### **2. RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:**

- a. Uniforme completo: En conformidad con el Manual de Uniforme de la División Interamericana.
- b. Aseo Personal.
- c. Disciplina, cortesía.
- d. Saber de memoria y explicar los Ideales JA.
- e. Puntualidad en las astas al izar y arrear las banderas.

#### **3. CARPAS (EXTERIOR)**

- a. Bien tensas y estacas bien colocadas.
- b. Zapatos arreglados en esta posición (boca abajo y con la punta hacia arriba). No tocar el suelo.

#### **4. CARPAS (INTERIOR)**

- a. Maletas ordenadas (en el centro)
- b. Limpieza y Orden
- c. Ventanas, puertas y cedazo dispuesto uniformemente.

#### **5. AREA DE COCINA**

- a. Orden en la alacena y equipo de cocina, plato, ollas, pila, etc.
- b. Limpieza general

## 6. ASTUCIAS Y EQUIPO DE CAMPAMENTO

- a. Mesas
- b. Zapateras
- c. Tendederos Alacena
- d. Mueble de cocina
- e. Área de herramientas
- f. Astas de banderas
- g. Arco de entrada ecológico (materiales reciclados)

## 7. BASUREROS DEBIDAMENTE LIMPIOS TODOS LOS DÍAS

Deberán hacer tres tipos de basureros a un metro de distancia del linero trasero:

Primero: Para materia orgánica Al momento de la inspección debe estar parcialmente cubierto con tierra.

Segundo: Para materia inorgánica.

Tercero: Para Vidrio y latas.

## 8. AREA DE PRIMEROS AUXILIOS

Deberá destinarse un área para primeros auxilios, con un Guía Mayor como encargado, con su tabla y botiquín debidamente rotulado y equipado con lo básico.

Los jueces pasarán a inspeccionar desde el día posterior a la inauguración, hasta el día de clausura en la mañana. Durante las inspecciones, será otorgado un banderín a cada Club de acuerdo a su punteo, siendo estos:

## 9. MARCHA

**Objetivo:** Fortalecer la coordinación y la disciplina de los miembros del club

**Participantes:** El escuadrón debe tener 15 miembros mínimo (uno de cada categoría.)

**Materiales:**

Portar como mínimo dos abanderados, para darle solo lucidez a la presentación. Cada miembro del escuadrón debe usar el uniforme oficial Guía Mayor completo.

**Procedimiento:**

Cada escuadrón se presentará delante de un grupo de jueces, donde cada juez evaluará de 1 a 10, según su criterio los ítem escritos en el rubro de evaluación

El Escuadrón se colocará en la zona de inicio al sonar el pito del encargado del evento, cada escuadrón demostrará sus destrezas delante de los jueces para ser evaluados. Las órdenes para usar son las de ORDEN CERRADO.

**Tiempo:** 4:00 a 5:00 minutos, dentro de este tiempo obtendrá los 10 puntos en este ítem, si se pasa o le falta tiempo, será penalizado con 5 puntos en este ítem.

## **SEGUNDA PARTE:**

El escuadrón de marchas se colocará en la zona de inicio donde el encargado de la marcha del club recibirá un papel donde se le indicará 10 órdenes a ejecutar en forma secuencial, al concluir las 10 ordenes el club deberá retirarse.

### **Aspectos que evaluar:**

- a. Uniforme completo
- b. Voz de mando clara y audible
- c. Precisión en los pasos y giros
- d. Ejecución de órdenes
- e. Alineación (*Columna, fila, intervalos, distancia*)
- f. Grado de dificultad de la marcha.
- g. Participantes (*Al presentar lo solicitado recibe 10 puntos sino solo 1 punto en esta casilla*)
- h. Abanderados (*Si los presenta recibe 10 puntos sino solo 1 punto en esta casilla*)
- i. Tiempo Si se pasa del tiempo se penalizará con 5 puntos

### Orden Cerrado solicitado:

- |   |                        |                                |
|---|------------------------|--------------------------------|
| - Firmes  | - Presentar saludo     | - Posición de oración          |
| - Descanso a discreción                               | - Marcar el paso       | - Descanso                     |
| - Flanco derecho/ izquierdo                           | - Cubrirse / Alinearse | - Giro a la izquierda/ derecha |
| - Media vuelta  | - Marcar el paso       | - Romper filas                 |
| - Conversiones internas, externas, derecha, izquierda |                        |                                |

## **10. PRIMEROS AUXILIOS**

### **Objetivo:**

Comprobar la capacidad del Guía Mayor para responder a situaciones de emergencia.

**Participantes:** 7 Guías Mayores

**Materiales:** Tablas de Primeros Auxilios, Férulas según el caso, Vendajes, Botiquín con todo lo necesario.

**Tiempo:** Mínimo 4:00 minutos, máximo 6:00 minutos

**Metodología:**

- a. El paciente (1) se colocará donde se le indique el juez, a una distancia considerable de la línea de salida (50 m. aprox.). A la indicación de los jueces, 5 Guías Mayores correrán de la línea de salida hasta donde se encontrará el paciente quien es un Guías Mayores, al lado del paciente se encontrarán 8 tarjetas, las cuales estarán escritas 8 diferentes situaciones que el paciente puede padecer. Estas pueden ser:
- b. Cortadura profunda en mano, fracturas de brazo, fractura de tobillo, golpes o traumatismos en cabeza, picaduras de araña o alacrán, envenenamientos, ahogamiento con alimento y quemaduras con fuego en cara.
- c. Un Guía Mayor realizará un examen que constará de 10 preguntas de selección múltiple; en el cual se evaluarán el abordaje de cada una de las posibles situaciones de emergencias.
- d. Otro Guía Mayor llenará una hoja de atención de emergencia en el cual se debe de escribir los datos de afiliación, motivo de consulta, breve resumen clínico y planes a realizar, este mismo conquistador presentará el caso al entregar el paciente a los jueces.
- e. Un Guía Mayor realizara el abordaje del paciente. Habiendo terminado regresaran al punto de partida para entregar al paciente.

## **11. AMARRES Y NUDOS**

**Participantes:** 10 Guías Mayores (5 Varones y 5 Mujeres)

**Materiales:**

4 cuerdas de 2.5 mts

3 cuerdas de 2.0 mts

9 cuerdas de 3.0 mts

5 cuerdas de 1.0 mts

3 Bordones o Bambú de 3.0 mts

3 Bordones o Bambú de 1.5 mts

1 Pieza de Madera de 3 mts x 4" de Diámetro

1 Soga de 7 a 10 mts 6 Bordones de 2.5 mts

**Procedimientos:** La carrera estará dividida en 5 estaciones de acuerdo a la siguiente descripción:

**Primera Etapa: REFUGIO.** En esta etapa, 3 Guías Mayores saldrán de la meta corriendo una distancia de 25 mts en donde estarán los materiales: 3 Bordonos o Bambú de 3.0 mts, 3 Bordonos o Bambú de 1.5 mts y 4 cuerdas de 2.5 mts esto con el propósito de armar un refugio tipo Tipi Indio, se usarán 3 amarres cuadrados y un trípode, al armar el esqueleto tendrán que cubrir el refugio con material de sitio, una vez armado el refugio correrán 15 mts para dar relevo a la siguiente etapa. Se penalizará por cada amarre mal aplicado.

**Segunda Etapa: ARRASTRE DE TRONCO.** Al recibir el relevo, 1 Guía Mayor tendrá que arrastrar la Pieza de Madera de 3 mts x 4" de Diámetro con las cuerdas de 2 mts, para ello tendrá que realizar un nudo para fijar el tronco (nudo de cadena, prusik, vuelta de brasa, etc.) a esta cuerda tendrá que añadir una de las cuerdas que estará casi rota con el propósito de que se evalúe el nudo correcto para reforzar la cuerda dañada, luego una tercera cuerda se añadirá (con un nudo diferente al anterior) y por ultimo realizará un as de guía para tirar del tronco por 20 metros en donde dará el relevo a la siguiente etapa, se penalizará si se suelta una de las cuerdas o se revienta la cuerda dañada.

**Tercera Etapa: RETO DE ESCALAR.** Al recibir el relevo dos Guías Mayores correrán hacia la soga que estará en el piso y ellos tendrán que escalar con al menos 5 nudos para escalar. Una vez pasado el obstáculo tendrán que dejar la cuerda en el suelo tal y como la recibieron, y correrán al siguiente relevo.

**Cuarta Etapa: ATAR 5 NUDOS RAPIDAMENTE.** Al recibir el relevo un Guía Mayor correrá lo más rápido posible a la siguiente estación en donde tendrá que realizar 5 nudos de 10 en el menor tiempo posible, luego dará el relevo a la última estación. **Los nudos son:** Falso, Corredizo, Silla Bombero Reforzado, Nudo de Middleman, Nudo Hunter, Calabrote, Llano, Pescador, Margarita y Balso por Seno.

**Quinta Etapa: CARRO ROMANO.** Al recibir el relevo 3 participantes armaran el carro romano para ser arrastrado por 25 mts. Se evaluarán 4 amarras cuadradas y 5 diagonales, el material a utilizar son: 9 cuerdas de 3.0 mts y 6 Bordonos de 2.5 mts. Se evaluará estética de carro, estética de amarres y tiempo.

## 12. NATACIÓN CON RELEVOS

### Procedimiento:

- a. Se realizarán 2 competencias, una para damas y otra para caballeros.
- b. Los Guías Mayores uno por cada categoría se pondrá uno al frente del otro, en cada extremo de la piscina.
- c. Al sonido del pitazo inicial a correr el cronómetro con el tiempo y se nadará estilo libre a todo lo largo de la piscina.
- d. No deberá tocar el cuerda o mecate que divide los carriles de los competidores, de invadir el carril del otro el club se descalificará, de perjudicar el avance y el tiempo del otro club, este volverá a participar en una nueva competencia.
- e. El Guías Mayores deberá tocar el borde la piscina para que inmediatamente ingrese su compañero o en su efecto terminar la competencia y para el cronometro.
- f. Ganará la pareja que haga el menor tiempo el recorrido asignado.
- g. Los mejores cuatro tiempos de todos jits tanto en mujeres como hombres irán a una verdadera final en donde se determinarán los mejores tres lugares tanto en damas como en caballeros.

## 13. CARRERA DE OBSTÁCULOS

**Participantes:** 8 Guías Mayores mixto

**Desarrollo:** Al silbatazo, los competidores saldrán de la línea salida a medida que cruzan todos los obstáculos de la competencia descritos de la siguiente manera:

1. **Carrera sobre llantas:** En cinco pares de llantas, tendrán que correr metiendo los pies dentro de las llantas, no por fuera ni sobre ellas. El participante que no cumpla con esto reiniciará el obstáculo.
2. **Arrastrarse sobre la fosa:** La fosa tendrá la dimensión de 0.60 m de ancho por 3.50 m de largo, se llenará de agua para que dificulte el arrastra. La profundidad promedio de la fosa será de 0.30 m de altura y en la parte superior habrá indicadores de altura aproximadamente de 0.40 m para que los participantes pasen por debajo.
3. **El paseo de la telaraña:** La telaraña tendrá las dimensiones de 2m de altura por 3m de largo por 1m de ancho. Los participantes tendrán que pasar a través de la telaraña en el menor tiempo posible.
4. **Salto de Vallas:** Estarán 6 vallas de dos tamaños diferentes, una de 1m de altura y otra 0.50m de altura, los participantes iniciaran saltando una valla de 1.00 m de altura y luego

pasaran por debajo de una de 0.50 m de altura, hasta terminar las seis vallas. La separación entre vallas es de 0.60m entre las más altas y las más cortas.

5. **Salto de Encostado:** Los competidores utilizarán un saco 100 lbs. para realizar los saltos a lo largo de 10 m. hasta llegar a la línea de meta.

## **14. BOLI GLOBO**

**Participantes:** 3 parejas de Guías Mayores

**Materiales:**

3 mantas de 100 cm X 70 cm, 1 balde y globos o chimbombas ilimitadas del tamaño que alcance en la mano.

**Procedimiento:**

El juego constará de dos tiempos de 5 minutos, ganará el equipo que al final de los dos tiempos anote más puntos. Se considerará punto cuando el globo relleno se deje caer en el piso o fuera del área de juego.

El área de juego consta de las siguientes medidas:

Altura de la red: 2.5mts.

**Reglas del juego:**

Las reglas son las mismas que el juego de volibol, a continuación, las más relevantes:

1. El juego constará de dos tiempos de 5 minutos.
2. Ganará equipo que al final de los dos tiempos anote más puntos.
3. Se pueden dar hasta 3 pases antes de tirar el globo al lado del equipo contrario.
4. Si un equipo tira el globo fuera de la cancha, se declarará punto para el equipo contrario.
5. Si el globo se revienta en la manta del club que recibe, será punto para el equipo contrario.
6. Si el globo se revienta en el aire, se declarará punto para el equipo que no lanzó el globo.
7. Si un club atrapa un globo fuera de área, el juego continúa.
8. El globo solo puede estar en la manta por 3 segundos.
9. Habrá un árbitro central y cuatro asistentes, dos por cada equipo.
10. Para realizar el saque se cuenta con 5 segundos.
11. No se retendrá el globo con las manos ni brazos.
12. No se puede invadir la cancha contraria.



## **15. HALANDO LA SOGA**

**Participantes:** 6 Conquistadores mixto (3 varones y 3 mujeres) por club,

**Procedimiento:** Este evento es tradicional entre los conquistadores, cada club tendrá la oportunidad de enviar a sus participantes. En el lugar del Camporee se harán las eliminatorias por campo.