



**UNIÓN CENTROAMERICANA SUR
MINISTERIO JUVENIL ADVENTISTA
MANUAL DE EVENTOS**

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



16 – 20 de abril 2019



UNIÓN CENTROAMERICANA SUR

Ptr. Wilfredo Ruiz Marengo – **Presidente**

Ptr. Ricardo Marín - **Secretario**

Lic. Silas Martínez – **Tesorero**

DEPARTAMENTAL DE JÓVENES DE LA UNIÓN

Ptr. Marvin Gómez Otero – **UCAS**

Email: mgo67est@gmail.com

WhatsApp: +505 8565 2077

DEPARTAMENTAL DE JÓVENES DE ASOCIACIÓN/MISIÓN

Ptr. Wiston Zuñiga – Asociación Cental Sur de Costa Rica.

Ptr. Edgardo Soto – Misión Norte de Costa Rica.

Ptr. Kendell Ferguson – Misión Caribe de Costa Rica.

Ptr. Christopher Torres – Misión Atlántico Sur.

Ptr. Gregorio Flores – Misión Noroccidental de Nicaragua.

Ptr. Humberto Cardoza – Misión Central de Nicaragua.

Contacto:

Facebook: Camporee UCAS Guías Mayores



TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|-----------|
| MENSAJE DEL DEPARTAMENTAL DE JÓVENES | 4 |
| IDEALES DE LOS GUÍAS MAYORES | 5 |
| VOTO | 5 |
| BLANCO | 5 |
| LEMA | 5 |
| HIMNO | 5 |
| ASPECTOS GENERALES DEL CAMPOREE | 6 |
| REGLAMENTO | 6 |
| PRE-INSCRIPCIÓN | 9 |
| INSCRIPCIÓN | 9 |
| JUECES | 9 |
| FISCALES | 10 |
| DETALLES IMPORTANTES | 10 |
| TABLA GENERAL DEL CAMPAMENTO | 11 |
| EVENTOS PRE - CAMPAMENTO | 12 |
| 1. TOMANDO JERICÓ | 12 |
| 2. MI MENSAJE Y MI IGLESIA..... | 12 |
| 3. RECOLECCIÓN ADRA | 13 |
| ENTREGA DE INFORME | 13 |
| EVENTOS ESPIRITUALES | 14 |
| 1. PREDICACIÓN | 14 |
| 2. CREENCIAS BÍBLICAS..... | 14 |
| 3. CANTO DRAMATIZADO..... | 15 |
| 4. CONEXIÓN BÍBLICA | 15 |
| EVENTOS TÉCNICOS | 16 |
| 5. INSPECCIÓN | 16 |
| 6. MARCHA | 17 |
| 7. PRIMEROS AUXILIOS | 18 |
| 8. AMARRES Y NUDOS | 19 |
| 11. NATACIÓN CON RELEVOS..... | 20 |
| 12. BOLI GLOBO..... | 20 |
| EVENTOS FÍSICOS | 22 |
| 13. CARRERA DE OBSTÁCULOS..... | 22 |
| 14. HALANDO LA SOGA | 22 |
| ANEXOS | 23 |



MENSAJE DEL DEPARTAMENTAL DE JÓVENES

Ptr. Marvin Gómez Otero.
Departamental de Jóvenes.
Unión Centroamericana Sur.



IDEALES DE LOS GUÍAS MAYORES

VOTO

Por amor al Señor Jesús, prometo tomar parte activa en la obra de la sociedad de jóvenes Adventistas, haciendo cuanto pueda para ayudar a otros, y para terminar la obra del evangelio en todo el mundo.

BLANCO

El mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación

LEMA

El amor de Cristo nos motiva

HIMNO

Avancemos sin temor Guías Mayores, investido con valor,
ayudando a los jóvenes que quieren de Jesús en pos seguir.
Anunciando el mensaje a los perdidos, constreñido el corazón,
que en el cielo nos espera una corona con estrellas que Dios nos dará.

Esta lucha la inicio Lutero Warren, que el pastor Kern prosiguió,
levantando en alto la gloriosa antorcha que a este mundo iluminó,
aunque densa oscuridad nos amenace, caminemos sin temor,
en la luz que los pioneros encendieron
para guiarnos por la senda JA.



ASPECTOS GENERALES DEL CAMPOREE

REGLAMENTO.

UNIFORMES – PORTE Y ASPECTO.

1. Cada Guía Mayor debe portar su uniforme según se estipula en el Reglamento de Uniforme de la DIA 2017. Hacemos énfasis principalmente en lo que respecta a la forma de los pantalones (no tubos ni pitos) y faldas (a las medidas correctas). Puede descargar el reglamento en este link:
<http://www.ministeriojuvenilmcn.com/index.php/32-ministerio-juvenil/guias-mayores/181-reglamento-de-uniformes>
2. **Varones:** En cuanto al cabello: Cortes y peinados varonilmente, no largos, no rapados exóticos, no rayas y no pelo teñido. Vestimenta: Usar camisetas para los eventos y también a la hora de ir a tomar su baño no está permitido que los varones anden en camisola o sin camisa.
3. **Damas:** Se requiere que porten las uñas de los pies y manos de forma natural, no pintadas ni decoradas. Sus labios naturales sin pintura. Para los eventos usar buzos o pantalones cómodos para la actividad a realizar. Para bañarse estará permitido el uso de short a las rodillas en las damas.
4. **Para ambos sexos:** Se requiere que sus manos, tobillos, orejas, narices, lengua esté libre de accesorios en su cuerpo. No se admitirá a nadie que porte aretes, piercing anillos, cadenas, pulseras de oro, plata, bronce, tela, lana o de cualquier otra índole.

CAMPAMENTO

5. Todo club debe conservar limpia toda la zona de su campamento, incluyendo un perímetro de hasta 5 metros de distancia, durante todo el evento y al finalizar el mismo.
6. No motivar a miembros del club y visitas a quedarse en el campamento durante los eventos. Todos los acampantes deberán permanecer en el área de los eventos con excepción del personal de cocina o algún enfermo que deba por fuerza mayor permanecer en reposo.
7. La reparación o reposición que se origine por daños causados a la infraestructura del Campamento, correrán por cuenta del Club correspondiente.
8. Sí hicieron hoyos, deben de quedar debidamente tapados al concluir el evento.
9. Mantener la disciplina en eventos, reuniones y en formación o acto cívico. Usar un vocabulario que no falte a las normas de cortesía ni a la moral. Se sancionará la Indisciplina, irrespeto o faltas a la moral.
10. El Director no debe llegar tarde a las reuniones convocadas. Asimismo no se admitirán llegadas tardías de los clubes a la formación o cualquier evento.



11. Se requiere que todos los clubes tengan un letrero en su entrada identificando el nombre de su club.
12. Como norma de urbanidad, es necesario que los baños y los servicios sanitarios sean utilizados correctamente y se mantengan limpios.
13. Todo club deberá hacerse responsable por sus desechos y deberán ajustarse al siguiente procedimiento: hueco en tierra para todo lo orgánico, bolsas negras para todo lo no degradable y debidamente cerradas una vez que estén llenas. El club que no cumpla con esta disposición será fuertemente sancionado.
14. 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.
15. Cada club se encargará de coordinar la vigilancia nocturna de la zona de campamento asignada.
16. Cualquier director(a) de Club, cuando lo estime conveniente, puede solicitar una audiencia en la reunión vespertina diaria de la Secretaría.

VESTIMENTA Y USO DE PISCINA

17. Para la conservación en buen estado de los filtros de la piscina, es necesario que cada persona utilice un vestido de baño apropiado.
 - Usar ropa impermeable (preferiblemente).
 - Evitar el uso de camisetas o pantalones recortados.
18. En las damas y las niñas, el uso de vestido de baño de dos piezas no es permitido.
19. El uso de la piscina y toboganes estará determinado en el horario para cada campo.

RELACIÓN CON EL SEXO OPUESTO

20. Se exige el respeto y comportamiento adecuado entre ambos sexos. Las damas y los caballeros deben respetar la privacidad de cada tienda de campaña. No están permitidas conversaciones dentro ni fuera de las carpas. Deben de conversar en lugares visibles y públicos.
21. Las expresiones públicas de amor y cariño en las parejas de novios tales como (besos, abrazos, apretones y agarradas de mano) de ambos sexos están prohibidas.

INSTRUMENTOS MUSICALES

22. Está totalmente prohibido el uso de tambores e instrumentos musicales para hacer barras, al igual que platillos, pitoretas, latas, baldes etc...

VISITAS

23. Las y los visitantes (no inscritos) serán admitidos únicamente el sábado y están sujetos a la normativa del Camporee, sin excepciones.

PRIMEROS AUXILIOS

24. Es necesario que cada club lleve un botiquín funcional para todas las emergencias básicas de su personal.

QUEJAS Y RECLAMOS



25. Las quejas y reclamos serán permitidas siempre y cuando se realicen en un marco de respeto y buenos modales.

SALIDAS DEL CAMPAMENTO

26. 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.

FALTAS AL REGLAMENTO

27. **Incurrir en una falta leve** 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.
28. **Incurrir en una falta grave** 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 BUENA CONDUCTA

29. 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.

Nota: Las sanciones del Reglamento Interno del Camporee como expulsión, descalificación serán emitidas por el Departamental de Jóvenes de la Unión Centroamericana Sur en consulta con los departamentales JA de los Campos locales. El acuerdo de expulsión o descalificación es inapelable.



PRE-INSCRIPCIÓN



Enviar el listado de pre-inscripción del Club que desee participar del Campamento de Guías Mayores vía correo electrónico a: camporeucas2019@gmail.com.

Descargue el formato de pre inscripción dando click en el siguiente enlace https://drive.google.com/file/d/1uqSD6_VgdI3CvjBkxsvBOJEEUNOzA0YH/view?usp=sharing

La fecha límite para cumplir éste requerimiento será el 28 de enero.

INSCRIPCIÓN



La inscripción deberá realizarse en su Misión/Asociación a más tardar el 25 de febrero. Una vez realizado el depósito, nos debe enviar la lista final de los inscritos y el recibo de pago al email de nuestro Camporee.

JUECES

Se solicita un **juez** por club con las siguientes características:

- Guía Mayor investido.
- 1 tabla de apoyo para apuntes.
- 1 cuerda de 1,50 cm x 0,5 mm, de algodón preferiblemente.
- 1 silbato o pito.
- 1 cronómetro (no el del celular)
- 1 Manual de Eventos
- Dominar los eventos expuesto en este manual.
- Que porte la identificación de juez provisto por la UCAS.
- Disponibilidad para asistir a las reuniones convocadas.
- Que no sea Pastor.
- Evaluar y emitir juicios “objetivos” sobre los asuntos relacionados con los eventos a los que se les asigne.
- A lo largo de la programación, estarán inhabilitados para participar como competidores.

Nota: el club que no aporte juez, tendrá una penalización en su puntaje.



FISCALES

Se solicita un **fiscal** por Asociación/Misión, puede ser o no Pastor y debe ser Guía Mayor investido.

Funciones:

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

DETALLES IMPORTANTES...

Cantidad de mínima de acampantes por club: 15 miembros incluyendo su directiva.

Lugar: Campamento Adventistta, Orotina, Costa Rica.

Fecha del Camporee: 16 – 20 de abril de 2019

Costos de inscripción:

- **Acampantes, acompañantes o equipo de apoyo:** \$ 25.00 o su equivalente en la moneda local de su país de acuerdo a la tasa de cambio de su Asociación o Misión.

Cocineras

- A cada club se le permitirá llevar dos cocineras, a las cuales se les exonerará el pago de inscripción.
- En caso de que un club lleve una tercer cocinera o más tendrían que pagar la inscripción de las mismas.

Seguro de viaje: Cada departamental debe asegurarse que sus acampantes viajen al Camporee a Orotina, Costa Rica con su seguro vigente, favor enviar su recibo del pago de seguro a su departamental.

Participación de clubes:

- Los clubes que participen pueden ser locales, distritales o zonales.
- No se permitirá que los clubes asistan al Camporee con miembros de otras Misiones/Asociaciones. Cada acampante debe participar con un club de su Misión/Asociación.

Reunión con directores

- Martes 16 de abril 2019 a las 3:00 PM en el antiguo templo.

Inauguración

- Martes 16 de abril 2019 a las 6:00 PM en el gimnasio principal (todos con uniformes).

TABLA GENERAL DEL CAMPAMENTO

| | EVENTO | PARTICIPACIÓN | RESPONSABLE |
|---------------------|-------------------------------|----------------------|------------------------|
| PRECAMPOREE | 1. Tomando Jericó | Club | Pr. Humberto Cardoza |
| | 2. Mi Mensaje y Mi iglesia | Club | Pr. Edgardo Soto |
| | 3. Recolección ADRA | Club | Pr. Kendell Ferguson |
| ESPIRITUALES | 4. Predicación | Uno por Campo | Pr. Kendell Ferguson |
| | 5. Creencias Cristianas | 4 por Club | Pr. Winston Zúñiga |
| | 6. Canto Original Dramatizado | Campo (Mínimo Diez) | Pr. Humberto Cardoza |
| | 7. Conexión Bíblica | Cuatro por Campo | Pr. Gregorio Flores |
| TÉCNICOS | 8. Inspección | Club | Pr. Kendell Ferguson |
| | 9. Marchas | Club (Mínimo doce) | Pr. Winston Zúñiga |
| | 10. Primeros Auxilios | Club | Pr. Christopher Torrez |
| | 11. Nudos – Amarras | Club | Pr. Humberto Cardoza |
| RECREATIVOS | 12. Natación | Club | Pr. Edgardo Soto |
| | 13. Carrera de Obstáculos | Club | Pr. Christopher Torrez |
| | 14. Boli globo | Club | Pr. Gregorio Flores |
| | 15. Halando la Soga | Club | Pr. Edgardo Soto |



EVENTOS PRE - CAMPAMENTO

1. TOMANDO JERICÓ

Participación: Todo el club.

Participantes: Todo el Club.

Procedimiento:

- Todo el Club debe estar organizado en parejas misioneras.
- Deben seleccionar una zona o barrio al que deseen impactar.
- Se visitará el lugar escogido una vez por semana hasta completar las 10 semanas. Cada pareja misionera deberá visitar un mínimo de cuatro a cinco familias cada sábado para Orar por las personas que habiten en dicho hogar y compartir una promesa bíblica.
- Posteriormente el director o secretario del Club debe enviar al email camporeeucas2019@gmail.com mensualmente un informe consolidado de cada pareja misionera con el número de los contactos realizados cada sábado.
- Para Nicaragua: cada club debe estar subiendo fotografías de cada salida que realicen a su Facebook y etiquetarlas al Facebook *Camporee UCAS Guías Mayores*.
- Para Costa Rica: en caso con presentar dificultades con el tomar fotografías a las personas, se le solicita a cada dúo testificar por escrito la experiencia de esa actividad.
- 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

Participación: Todo el club.

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

Participación: Todo el club.

Participantes: Todo el Club.

Procedimiento:

- 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.

Nota: Cada club consulte con su Pastor local el proyecto de ADRA para el cual recolectarán en su Asociación o Misión.

ENTREGA DE INFORME

El Informe de los requisitos Pre-Camporí deberá ser entregado en una memoria USB en el área de la secretaría al ingresar al Camporee.





EVENTOS ESPIRITUALES

1. PREDICACIÓN.

Participación: Por Asociación/Misión.

Participantes: Un participante.

Tema base del Sermón: “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).

Parámetros:

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

Nota:

- El incumplimiento con el tiempo estipulado se penalizará en la calificación de la siguiente forma. El incumplimiento con el tiempo mínimo, se penalizará con 6 puntos en el rubro de tiempo. El incumplimiento en el tiempo máximo será penalizado con 2 puntos en el rubro tiempo, por cada cinco segundos que lo sobrepase.
- Las ilustraciones deben ser reales y no se permitirán los equipos audiovisuales o dramatizaciones.

2. CREENCIAS BÍBLICAS

Participación: Por club.

Participantes: Cuatro participantes, dos participantes serán seleccionados al azar por los dirigentes del evento de la lista de inscritos de cada club y los otros dos los traerá el club.

Procedimiento: Los cuatro participantes serán evaluados por separado, por medio de la metodología de selección única. Las preguntas serán proyectadas en la pantalla, también se mostrará cuatro opciones 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*”, favor estudiar y dominar toda la creencia.

Material: para este evento, favor usar el libro que se muestra en la imagen.





3. CANTO DRAMATIZADO

Participación: Por Asociación/Misión.

Participantes: 10 - 20 Guías Mayores por campo.

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 del canto:

- Armonía
- Dominio
- Originalidad
- Melodía y entonación
- mensaje

Parámetros del drama:

- Mensaje
- Vestuario
- Escenario
- Creatividad

4. CONEXIÓN BÍBLICA

Participación: Por Asociación/Misión

Participantes: Cuatro participantes por Asociación/Misión, debidamente uniformados. Estos deben ser seleccionados anticipadamente mediante concurso en los campos.

Libros a estudiar: Esdras, Nehemías y Esther.

Versión de la Biblia: Reina Valera 1995.

Procedimiento: las preguntas estarán clasificadas en grados de dificultad, en la primera ronda las preguntas tendrán un valor de 10 pts, en la segunda ronda tendrá un valor de 20 pts y en la tercera ronda valdrán 30 pts. El club que obtenga el mayor puntaje acumulado será el ganador.

Favor estudiar todo el contenido y el método de evaluación será a través de selección única.

Tiempo: cada participante tendrá un máximo de 20 segundos para responder sus preguntas.



CONEXIÓN BÍBLICA



BIBLE CONNECTION



CONNEXION BIBLIQUE



EVENTOS TÉCNICOS

5. INSPECCIÓN

Participación: Por club.

Participantes: Todo el club.

Dentro de la zona de acampar:

- Arreglo del campamento.
- Banderines de unidades.
- Limpieza.
- Banderas izadas (Nacional y JA).
- Puntualidad.
- Astucias.

Respecto a los acampantes:

- Uniforme completo: En conformidad con el Manual de Uniforme de la División Interamericana. Se evaluará además el que las insignias estén debidamente colocadas en su uniforme.
- Aseo Personal.
- Disciplina, cortesía.
- Saber de memoria y explicar los Ideales JA.
- Puntualidad en las astas al izar y arrear las banderas.

Carpas (Exterior):

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

Carpas (Interior):

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

Área de cocina:

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

Astucia y equipo de campamento

- Mesas.
- Zapateras.
- Tendederos Alacena.
- Mueble de cocina.
- Área de herramientas.
- Astas de banderas.
- Arco de entrada ecológico (materiales reciclados).

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.

Área 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.

Nota: 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.

6. MARCHA

Participación: Por club.

Participantes: El escuadrón deberá tener 12 miembros como mínimo para realizar su marcha, más los abanderados.

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

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:

- **Primera parte:** 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 delante de los jueces las destrezas según la marcha que haya preparado. Las órdenes para usar son las de ORDEN CERRADO.
Tiempo: 4:00 a 5:00 minutos que iniciarán a contar desde el momento que se pida permiso. 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 a evaluar:

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



Orden cerrado

- 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

Nota: no deben traer fantasía ya que no será evaluada y en caso de traerlas serán penalizados.

7. PRIMEROS AUXILIOS

Participación: Por club.

Participantes: 5 participantes.

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

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

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

Procedimiento:

- 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 Guía Mayor, al lado del paciente se encontrarán 8 tarjetas, las cuales estarán escritas 8 diferentes situaciones que el paciente puede padecer. Estas pueden ser:
- 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.
- 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.
- 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 guía mayor presentará el caso al entregar el paciente a los jueces.
- Un Guía Mayor realizara el abordaje del paciente. Habiendo terminado regresaran al punto de partida para entregar al paciente.

Nota:

- Las férulas para fracturas deben llevarlas.
- Se le proveerá una guía de primeros auxilios.



8. AMARRES Y NUDOS

Participación: Por club.

Participantes: 10 participantes.

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 Bordones o Bambú de 3.0 mts, 3 Bordones 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 del 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 Bordones de 2.5 mts. Se evaluará estética de carro, estética de amarres y tiempo.



Nota:

- En el carro romano no va ningún participante arriba.
- La parte de escalar se hará en un árbol.
- El amarre diagonal puede iniciarlo con vuelta de braza o ballestrinque.
- Se le proveerá gráfico del refugio.

11. NATACIÓN CON RELEVOS

Participación: Por club.

Participantes: 1 por club (modalidad femenina y masculina).

Procedimiento:

- Se realizarán 2 competencias, una para damas y otra para caballeros.
- Los Guías Mayores uno por cada categoría se pondrá uno al frente del otro, en cada extremo de la piscina.
- Al sonido del pitazo inicial a correr el cronómetro con el tiempo y se nadará estilo libre a todo lo largo de la piscina.
- 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.
- 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.
- Ganará la pareja que haga el menor tiempo el recorrido asignado.
- 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.

Nota:

- El traje de baño permitido para las mujeres será de una pieza con short y los caballeros de short y camiseta de baño.
- Pueden usar gorros para natación o gafas de protección.

12. BOLI GLOBO

Participación: Por club.

Participantes: Tres parejas en el cual haya un mínimo de dos damas.

Materiales:

- Tres mantas (no paños, es tela tipo manta) de 100 cm X 70 cm, 1 balde y globos o chimbombas ilimitadas del tamaño que alcance en la mano (los jueces entregarán los globos llenos).

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.
- La altura de la ned: 2.5mts

Reglas del juego:



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

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





EVENTOS FÍSICOS

13. CARRERA DE OBSTÁCULOS

Participación: Por club.

Participantes: 8 participantes.

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:

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

14. HALANDO LA SOGA

Participación: Por club.

Participantes: 6 participantes.

Procedimiento: Este evento es tradicional entre los Guías Mayores, cada club tendrá la oportunidad de participar en la categoría femenina y masculina. En el lugar del Camporee se harán las eliminatorias por campo.

Nota:

- Zapato: se utilizará tenis, no se permitirá tacos de beisbol ni de futbol.
- No se permite el uso de guantes.



ANEXOS

NOTA:

- Favor leánlo todo y hagan sus observaiones antes que el Ptr. Soto lo de a diagramar.
- Lo que está sombreado en amarillo, revísenlo a ver si están de acuerdo.
- Falta anexar el manual de Primeros Auxilios y las imágenes de los nudos.