

***III Tricampori Clubes J.A.
Asociación Central Sur de Costa Rica***



***Miércoles 28 de marzo al Domingo 1º de abril del 2018
Orotina, Costa Rica***

INFORMACIÓN GENERAL CAMPORI

LUGAR: Orotina, Costa Rica.

FECHA: Del miércoles 28 de marzo al domingo 1° de abril del 2018

HORA: Entrada a las 6:00 a.m. el miércoles

LEMA: "Yo y mi casa serviremos a Jehová"

PREMIACIÓN: Se reconocerán los tres primeros lugares, en cada evento.

INSCRIPCIÓN:

1. Cada Club deberá llevar completa la hoja de inscripción que trae este manual en los anexos.
2. La fecha límite para el pago de la inscripción será del día lunes 5 al lunes 19 de febrero del 2018. En esa misma fecha, deberán quedar cancelados los seguros respectivos, si son los seguros denominacional o en su defecto, entregados los comprobantes del seguro del INS (Instituto Nacional de Seguros).
3. Para los efectos del seguro, se requiere que los participantes adquieran el seguro con el Instituto Nacional de Seguros (INS) o el seguro JA denominacional. Por favor hacer las consultas respectivas con el tesorero de la Asociación. Las visitas y el personal de apoyo también deberán pagar dicho seguro.
4. La cuota de inscripción será de **₡11.000,00 (once mil colones)** por persona inscrita. Las visitas y el personal de apoyo también deberán inscribirse. La única excepción del pago de la inscripción son las cocineras cuyo máximo serán 5 personas y no pueden participar en eventos.
5. El pago deberá realizarse en la respectiva tesorería de la Asociación, allí deberá entregar en un sobre de manila con el nombre de la iglesia y el número de recibos de pago, este sobre debe contener (el formulario del juez junto con la hoja de inscripción y seguro) también se debe enviar dicha información al correo jacamporic@hotmail.com (**los documentos del pago**, formulario del juez, hojas de inscripción y seguro)
6. Para el **miércoles 21 de febrero** cada club debe haber enviado, vía correo electrónico el formulario del juez, las respectivas hojas de inscripción de los clubes y las copias de los recibos de dinero por concepto de cancelación de inscripción y seguros al correo electrónico jacamporic@hotmail.com
7. Al ingresar el miércoles al campori deberá presentarse en la secretaria para reportar su arribo y recibir allí los brazaletes que usaremos durante el evento. Se le entregará conforme a la lista presentada en su inscripción en caso de ajustes a la lista entregada al principio, deberá traer un sobre de manila rotulado con toda la información actualizada, para poder desechar la primera que se entregó y así contar con un solo sobre por club.

Artículos que se deben entregar a la entrada al campamento en la secretaria del Tricampori.

- a) Un sobre de manila rotulado con toda la información actualizada de la hoja de inscripción, seguro, hoja de juez y recibos de pago.
- b) Dentro del sobre de manila se colocará disco CD o DVD debidamente rotulado con el nombre de la iglesia con los informes pre-campori.
- c) Cada Iglesia elaborara dos porta banderín para usar en los eventos del Tricampori.

Elaboración de los banderines: se tomará por cada porta banderín un tarro de pintura de ¼ que se colocará en él un palo de escoba y se rellenará de cemento, en la parte superior del palo se colocará un banderín, fabricado a gusto del club con el fin de reconocerlo desde lejos su ubicación.

- d) Los clubes que tengan aspirantes a investirse, deben entregar la lista de los aspirantes, el **miércoles 21 de febrero**, (SIN EXCEPCIÓN) aclarando la clase progresiva en que se invisten y al entrar al campori deben entregar un paquete con los botones con el nombre del propietario, bien cerrado y con el rótulo del club. **NOTA: las evaluaciones (exámenes) deben ya haber sido aprobados antes de la entrada al Tricampori.**
- e) Cada club debe entregar en secretaria en el día de la revisión de inscripción en el camporee una lista de su propuesta de menú para todo el evento, la misma no deberá traer ninguna comida que incluya carne, ya que como evento de iglesia debemos ajustarnos al régimen de alimenticio promovido por Dios por medio de la Escritura y el Espíritu de Profecía
8. La reunión antes de la Inauguración se realizará a las 2:00 p.m. en el salón, con los directores, jueces y encargados de eventos. Donde se pasará lista tanto a los directores como a los jueces.
9. La inauguración se realizará el miércoles a las 5:00 p.m. en las astas con uniforme y allí se realizará la investidura.
10. Cuando el director tenga una apelación a un evento u actividad se debe usar únicamente el formulario creado para tal fin y el mismo estará en la secretaria; para recibir su apelación y ser tramitada cada director debe entregarla en la secretaria contará con una hora después de terminado el evento relacionado con la apelación, para entregar el formulario lleno y firmado. La secretaria firmara la hora de recibido.

IMPORTANTE Para este manual se estará hablando de Iglesia y no de clubes por aparte, ejemplo cuando se refiera a un evento se mencionará el nombre de la iglesia y si es Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores.

PARTICIPANTES

Aventureros: categorías M, F 1: 4 a 6 años y M, F2: 7 años a 9 años.

Conquistadores: categorías M, F1: 10 a 12 años y M, F2: 13 a 15 años.

Guías Mayores: categoría M y F de 16 años en adelante.

NOTA: Para efecto del evento se toma como edad cumplida al 28 de marzo del 2018

JUECES:

1. Los jueces tendrán como función principal ayudar en los eventos evaluando y penalizarán el mal comportamiento de los miembros de los clubes.
2. Los jueces comerán y acamparán con el club al que pertenecen o con que se hayan inscrito, pero durante el día deberán seguir las indicaciones de la secretaria.
3. El equipo obligatorio de cada juez consiste en:

3° TRICAMPORI. "Yo y mi casa serviremos a Jehová". 28 marzo al 1 abril 2018, OROTINA

- ✓ Una tabla para realizar apuntes.
- ✓ Una cuerda de 150 cm x 0,5 mm (de algodón sería formidable).
- ✓ Un silbato.
- ✓ Un cronómetro. (no en teléfonos o reloj)

4. Los jueces no participaran en los eventos, portarán debidamente el uniforme, actuaran en forma imparcial en cada obligación siendo justos en cada uno de sus actos, serán puntuales, conocerán el manual de eventos y deberán estar disponibles.

5. Todos los jueces deben llenar el formulario correspondiente y enviarlo junto con la hoja de inscripción del club. Los jueces deben portar su identificación visible proporcionado por la secretaria.

6. La no presentación de los jueces en los eventos o reuniones por cada inasistencia el club será penalizado con 5 puntos en la tabla general.

7. Si algún club no cumple con las indicaciones con respecto a los participantes o a los materiales solicitados, solo se le dará puntos de participación.

INGRESO A CAMPAMENTO: Se permitirá el ingreso al Campamento Adventista en Orotina, a partir del miércoles 12 de abril a la 6:00 am (con excepción de Pérez Zeledón y Golfito los mismo solo para pasar la noche). |

NORMAS DEL CAMPOREE SOBRE LAS NORMAS GENERALES:

1. Cada persona deberá colaborar en la limpieza del Campamento, por lo que a cada Club se le asignará una zona por día.
2. Las y los visitantes serán admitidos únicamente el sábado, después del cual deberán retirarse.
3. La puntualidad, tanto del Director del Club como del Club en General, a cada uno de los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) es necesaria y será penalizada.
4. El "toque de queda" regirá desde las 10:00 p.m. y 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. 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.
6. En las damas y las niñas, el uso de vestido de baño de dos piezas queda fuera de lugar.
7. Excepto en el área de la piscina, los caballeros y niños deberán usar camiseta.
8. Para retirarse temporalmente del Campamento Adventista será necesario una autorización escrita por el Director de Jóvenes de la Asociación, el cual dispondrá de las boletas correspondientes que deben ser entregada a la secretaria.

9. Cada club se encargará de coordinar la vigilancia nocturna de la zona de campamento asignada.
10. Como norma de urbanidad, es necesario que los baños y los servicios sanitarios sean utilizados correctamente y se mantengan limpios.
11. La reparación o reposición que se origine por daños causados a la infraestructura del Campamento, correrán por cuenta del Club correspondiente.
12. Los anillos, aretes, cadenas, pulseras y el maquillaje están excluidos tanto del uniforme del Aventurero, Conquistador y Guía Mayor como de la vestimenta ordinaria, incluyendo el cuerpo de apoyo. **ESTA PROHIBIDO.**
13. Como parte de la modestia cristiana para los asistentes a eventos juveniles en el área de su cabellera, **ESTA PROHIBIDO**, que los hombres tengan o luzcan su cabello largo.
14. Entre las normas de comportamiento adecuado entre los sexos, quedan prohibidos las escenas amorosas pasadas de tono, que dañen la moral y pudor cristiano.
15. No está permitido el uso de televisor, radio o grabadora.
16. El uso de audífonos durante los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) **ESTA PROHIBIDO.**

NOTA: Cualquier Director/a de Club, cuando lo estime conveniente, puede solicitar una audiencia en la reunión vespertina diaria de la Directiva del Campori.

SOBRE LAS FALTAS LEVES:

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 de la Directiva del Campori quienes se dejarán constancia escrita. Se considerarán faltas leves las siguientes:

El incumplimiento de los artículos 1, 3, 4, 5, 6, 9 y 15 de las normas generales.

SOBRE LAS FALTAS GRAVES: 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 y Asociados quienes se dejarán constancia. Se considerarán faltas graves las siguientes: El incumplimiento de los artículos 2, 7, 8, 10, 11, 12, 13 y 14 de las normas generales. La reincidencia en la comisión de faltas leves.

SOBRE LA DESCALIFICACIÓN: La reincidencia en la comisión de faltas graves será motivo de descalificación, esta será acordada por el Director de Jóvenes y Asociados en coordinación con el Pastor Presidente del campo. El acuerdo de descalificación es inapelable.

<u>EVENTO</u>	PARTICIPANTES	PUNTAJE	
PRECAMPORI			
1. Unidad de amigos	Todo el club	1000	
<u>2. Impacto Evangelístico</u>	Todo el club	1000	
<u>3. Sembrando la semilla</u>	Todo el club	1000	
<u>4. Expo Salud</u>	Todo el club	1000	
EVENTOS ESPIRITUALES			
<u>5. Predicación</u>	1 A, 1 C, 1 GM	1° Lugar 1000	
<u>6. Creencias Bíblicas</u>	2 A, 4 C, 2 GM	2° Lugar 900	
<u>7. Narración de historias</u>	1 A, 1 C, 1 GM	3° lugar 800	
<u>8. Antorcha Bíblica</u>	2 A, 4 C, 3 GM	Participación 600	
EVENTOS TECNICOS			
9. Inspección	Todo el club		
10. Prim. Aux. a campo travesía con nudos	2 A, 6 C, 6 GM	1° Lugar 700	
11. Código Semáforo	4 C, 4 GM	2° Lugar 600	
12. Ejercicios y Marchas	Min. 4 A, 8 C, GM	3° lugar 500	
13. Desayuno de campa	4 A, 4 C, 4 GM	Participación 300	
EVENTOS FISICOS			
14. Carrera de Obstáculos	4 A, 4 C, 4 GM	1° Lugar 500 2° Lugar 400	
15. Triatlón	2 A, 4 C, 2 GM	3° lugar 300	
16. Futbol 5	3 C, 2 GM	Participación 200	



PRECAMPORI

Entrega de Informe: Para reportar el pre-campori cada club entregará un CD o DVD, con el detalle de cada evento y debe presentar mínimo 2 fotos en la cual el Pastor debe estar mínimo en una de ellas. Cada club debe entregar en secretaria en el día de la revisión de inscripción en el camporee una lista de su propuesta de menú para todo el evento, la misma no deberá traer ninguna comida que incluya carne, ya que como evento de iglesia debemos ajustarnos al régimen de alimenticio promovido por Dios por medio de la Escritura y el Espíritu de Profecía *Se entrega en la secretaria del campori.*

Participantes: Todo el club debe estar en todos los eventos pre-campori

1. Unidad de amigos

Objetivo: Fomentar la actividad permanente del club en la ganancia de almas.

Participantes: Iglesia

Procedimiento: Todos los miembros traerán amigos al club y formarán una unidad de amigos no bautizados. Estos participarán de las reuniones regulares y deben participar de los eventos precamporee y también en las eliminatorias de zona y eventos en el camporee (en los eventos espirituales deben portar uniforme de gala completo). La unidad de amigos será de 6 miembros mínimo a partir de 4 años en adelante.

Los amigos que irán en cocina no serán parte de la "unidad de amigos" ya que ellos no participarán de los eventos.

NOTA IMPORTANTE

Los amigos se sujetan a nuestro evento. Los amigos NO portaran, maquillaje, alhajas, pulseras, aretes, piercing, ni ningún otro objeto que vaya en contra de nuestros principios y vocabulario soez. Los clubes que no se sujetan a esta normativa serán penalizados.

Presentar informe completo de los amigos fecha de ingreso, edades y fotos de participación que incluirán en el CD que entregarán en el camporee.



2. Impacto Evangelístico



Objetivo: impactar las comunidades por medio del bien social en la entrega de útiles

Participantes: Iglesia

Materiales: Un maletín escolar, un juego lápiz de color de 36 o de 24 colores, un juego de geometría, 3 borradores, 2 tajadores, una tijera, una caja de lápiz de grafito de 12 unidades, un juego de lapiceros de tres unidades, un paquete de hojas blancas, una cartuchera, 7 cuadernos de 100 o 150 hojas c/u y una goma líquida grande

Procedimiento: La Iglesia armará 7 paquetes con la misma cantidad de materiales cada uno y que sea para varones y para mujeres al gusto y tomarán fotografías de todos los artículos para verificar los materiales solicitados. Los mismos deben ser entregados en la Asociación el martes 30 de enero del 2018 y se hará un evento de impacto a la comunidad donde repartirán los paquetes a niños de bajos recursos.

Penalización: Habrá penalización en caso que no se cumpla con los materiales solicitados o que no se complete la cantidad de paquetes. **Promediado**

3. Sembrando la semilla

Objetivo: Dar a conocer a todo el país el movimiento J.A.

Participantes: Iglesia

Procedimiento: Los clubes podrán salir a recolectar dinero a partir de la entrega de los tarros oficiales. La fecha oficial de recolección será el sábado 2 de diciembre. Los tarros y el dinero serán entregados el mismo día 2 de diciembre en la Asociación a más tardar 7 p.m. para su conteo y poder realizar la entrega oficial esa misma noche en la Teletón. Presentar dos fotos mínimo de la salida a recolectar en el CD que se entregara en el camporee.



4. Expo Salud

Objetivo: Dar a conocer el estilo de vida adventista.

Participantes: Iglesia **SERA UN EVENTO DE ZONA**

Procedimiento: La zona realizará una Expo salud en el lugar que La directiva zonal lo indique.

Deben de informar vía correo electrónico al Departamental la fecha a realizar dicho evento (lugar y hora)

Debe de incluir, atención médica general, charlas, degustaciones de alimentos vegetarianos y sus recetas, los 8 remedios naturales, atención pastoral y si es posible odontología. La logística del evento la realizaran todos los directores en conjunto.

Los puntos de participación se les otorgan a los clubes que participaron únicamente.

Presentar informe y fotos en el CD que se entregará en el camporee

NOTA: EL EVENTO DEBE DE SER DE CALIDAD



EVENTOS ESPIRITUALES



PUNTUACION

1° Lugar 1000

2° Lugar 900

3° Lugar 800

Participación 600

5. Predicación

Objetivo: Estimular a los jóvenes a proclamar las verdades del evangelio por medio de la exposición pública del tema del matrimonio y la familia

Participantes: Cada club presentara 3 predicadores uno por cada club a la eliminatoria de Zona.

Materiales: Biblia y cualquier elemento (moralmente correcto) que considere necesario para lograr que su presentación sea atesorada en la mente de los oyentes.

Procedimiento: Cada participante se presentará delante de un grupo de jueces, donde cada uno evaluará de 1 a 10, según su criterio los ítem escritos en el rubro de evaluación, excepto el de uniforme y tiempo que solo será evaluado por un juez.

Cada distrito tendrá una eliminatoria, donde se escogerá el participante de cada club (Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores) y luego se realizará una eliminatoria zonal, donde seleccionarán los representantes por zona de cada club, quienes participarán en el campori.

Nota: *Si es visita y participa en este evento debe cumplir con el uniforme oficial.*

Evaluación:



Uniforme Completo (Según el último manual).

- Introducción, desarrollo y conclusión (aplicación y llamado).
- Expresividad (lenguaje corporal). ***Sin exageraciones***
- Creatividad (uso de recursos visuales)
- Uso de la Biblia (mínimo 3 citas bíblicas)
- Tiempo (***Si se pasa o le falta tiempo se penalizará con 5 puntos***).
- Tema conforme al lema sobre "el matrimonio y la familia".

Tiempo: Aventurero de 3:00 a 4:00 minutos
Conquistadores de 5:00 a 7:00 minutos
Guías Mayores de 6:00 a 8:00 minutos

6. Creencias Bíblicas "El matrimonio y la familia"

Objetivo: Que los miembros del club atesoren la verdad bíblica sobre el matrimonio y la familia estudiando este tema conforme lo enseña la Biblia, por medio de las creencias bíblicas adventistas.

Participantes: 2 Aventureros mixto, 4 Conquis uno por categoría y 2 Guías Mayores mixto. El club presentará la mitad de los participantes de cada club y la otra mitad de los participantes será seleccionado al azar de la lista de inscritos,

Nota: *Esto con el fin del que el club en forma total se los aprenda.*

Materiales: **Aventureros:** "Creencias Fundamentales para mí", la creencia número 23. **Nota:** *Estudiar tanto la ficha, como el capítulo del libro.*

Conquistadores y Guías Mayores El libro las Creencias de los Adventistas del Séptimo Día, la creencia número 23.



Procedimiento: Las preguntas serán proyectadas en la pantalla y cada club recibirá una hoja de respuesta que cada pregunta tendrá 4 opción como posibles respuestas, elaborada en forma de selección única.

Evaluación: Los 8 participantes serán evaluados por medio de la metodología de antorcha una hoja por club.

Tiempo: Al terminar de leerse cada la pregunta los participantes tendrán 30 segundos para marcar la respuesta correcta.



7. Narración de historias

Objetivo: Fortalecer la creencia bíblica del matrimonio y la familia por medio de una historia bíblica que ejemplifique esta enseñanza bíblica.

Participantes: 1 Aventurero, 1 Conquistadores y 1 Guía Mayor.

Procedimiento: Cada participante se presentará delante de un grupo de jueces, donde cada uno evaluará de 1 a 10, según su criterio los item escritos en el rubro de evaluación, excepto el de uniforme y tiempo que solo será evaluado por un juez.

Cada distrito tendrá una eliminatoria, donde se escogerá el participante de cada club (Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores) y luego se realizará una eliminatoria zonal, donde seleccionarán los representantes por zona de cada club, quienes participarán en el campori cada club, quienes participarán en el campori. *Si es visita y participa en este evento debe cumplir con el uniforme oficial.*

Evaluación:

- Uniforme Completo (Según el manual).
- Introducción, desarrollo y conclusión (aplicación y llamado).
- Expresividad (lenguaje corporal). *Sin exageraciones*
- Historia Bíblica
- Tiempo (*Si se pasa o le falta tiempo se penalizará con 5 puntos*).
- Tema conforme al lema sobre "El matrimonio y la familia"

Tiempo:

Aventurero de 2:00 a 3:00 minutos.
Conquistadores de 3:00 a 4:00 minutos
Guías Mayores de 4:00 a 5:00 minutos.



8. Antorcha Bíblica

Objetivo: Los acampantes puedan aprender **los proverbios** que hablan del matrimonio y la familia, que les sirvan en su vida para tomar buenas decisiones.

Participación: 2 Aventureros de la categoría 2 mixto, 4 Conquistadores (uno por categoría) y 3 Guías Mayores mixto.

Materiales: Biblia versión 1995.

Procedimiento: Las preguntas serán proyectadas en la pantalla y cada club recibirá una hoja de respuesta que cada pregunta tendrá 4 opción como posibles respuestas, elaborada en forma de selección única.

Evaluación: Los 8 participantes serán evaluados por medio de la metodología de antorcha una hoja por club. Los Aventureros serán en los primeros 5 capítulos, los conquistadores en los primeros 15 capítulos y los Guías Mayores todo el libro

Tiempo: Al terminar de leerse cada la pregunta los participantes tendrán 30 segundos para marcar la respuesta correcta.



EVENTOS TECNICOS



PUNTUACION

1° Lugar 700

2° Lugar 600

3° Lugar 500

Participación 300

9. Inspección

Objetivo: Lograr inculcar en los miembros del club la buena costumbre de aseo y puntualidad

Participantes: Todo el club.

Procedimiento: Cada mañana el club se ubicará frente a la plataforma para izar banderas y el devocional matutino, y luego antes de iniciar las actividades del día, una pareja de jueces se presentará en el campamento para evaluar tanto a los acampantes como el lugar asignado para instalar su campamento. Según su apreciación calificará al club según los ítems dados en la tabla de inspección que se encuentra al final de la descripción del evento.

Evaluación

1. DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR: a. Arreglo del campamento. b. Limpieza.

- c. Banderines de unidades. d. Banderas izadas (Nacional y mínimo un club).
e. Tardanzas. f. Astucias.

2. CARPAS (EXTERIOR) a. Bien tensas y estacas bien colocadas.

- b. Zapatos arreglados en esta posición (boca abajo y con la punta hacia arriba).
No tocando el suelo.

3. CARPAS (INTERIOR) a. Maletas ordenadas (en el centro) b. Limpieza y Orden

- c. Ventanas, puertas y cedazo dispuesto uniformemente.

4. 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.

5. ASTUCIAS Y EQUIPO DE CAMPAMENTO a. Mesas b. Zapateras

- c. Tendedores d. Alacena e. Mueble de cocina
f. Área de herramientas g. Astas de banderas h. Cerca y Arco de entrada.



Las astucias evaluadas están marcadas en negrita

NOTA: para la entrada los materiales a usar preferiblemente deben ser reciclados.

6. AREA DE COCINA a. Orden en la alacena y equipo de cocina. b. Limpieza general

7. BASUREROS a. Materia orgánica (se utilizará un hoyo a 1 metro de distancia del lindero de atrás, en el momento de la inspección debe estar tapado con tierra)

b. Materia inorgánica (La bolsa si no está llena no se debe quitar) c. Vidrio y latas.

8. RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:

- a. Aseo Personal. (Cabello corto hombres, Los anillos, aretes, cadenas, pulseras y el maquillaje está excluido del uniforme)
b. Disciplina, cortesía. c. Ideales JA.
d. Puntualidad en las astas al izar y arrear las banderas.

3° Tricampori " " Departamento de Jóvenes ACSCR, Orotina 28 marzo al 1 abril 2018 Hoja de evaluación para Inspección				
NOMBRE CLUB:		Se califica cada rubro del 1 al 10.		
ASPECTOS A EVALUAR		Jueves	Viernes	Sábado
Dentro de la zona de acampar	a. Arreglo de Campamento.			
	b. Limpieza.			
	c. Banderas Izadas.			
	d. Banderines de Unidad.			
	e. Tendederos y cercas.			
	f. Área de herramientas.			
Carpas exterior o interior	a. Tensión y estacas.			
	b. Zapatos boca abajo.			
	c. Limpieza y orden de carpas.			
	d. Equipaje en el centro.			
	e. Tiendas uniformemente.			
Área de Primeros Auxilios	a. Zona de atención.			
	b. Encargado.			
	c. Camilla de transporte.			
	c. Botiquín con tabla de medicamentos.			
Área de astucias	a. Zapateras.			
	b. Tendederos.			
	c. Área de herramientas.			
	d. Astas de banderas.			
Área de cocina	a. Orden alacena.			
	b. Orden equipo de cocina.			
	c. Limpieza.			
Área de Basureros	a. Biodegradable.			
	b. No biodegradable.			
	c. Vidrios y latas.			
Uniforme e ideales	a. Camisa / blusa, pantalón / enagua con el paletón.			
	b. Zapatos y medias.			
	c. Pañuelo, corbata, cinta, cañuela, banda y faja.			
	d. Insignias bien colocadas.			
	e. Aseo personal (uñas, manos, cabello corto hombres).			
	f. Ideales J.A.			
	g. Estudio de la matutina.			
Protocolo	a. Puntualidad en astas.			
	b. Informe correcto.			
	c. Uniforme completo.			
	d. Respeto			
		Total		
Informe Matutino	Miembros presentes y a tiempo			
	Miembros tarde			
	Miembros en cocina			
	Miembros enfermos			
	Miembros ausentes			
	Visitas			
Jueces:		Total de Inscritos _____		

10. Primeros Auxilios a campo traviesa con nudos

Objetivo: Que los miembros del club puedan saber actuar en una emergencia y poder aplicar los primeros auxilios a personas en dificultades, sabiendo evaluar y tomar decisiones oportunas en momentos de presión.

Participantes: 2 Aventureros de categoría dos mixtos, 6 conquistadores mínimo uno por categoría y 6 Guías Mayores mínimo dos por género.

Cada club deberá formar dos grupos, el primer grupo será encargado de elaborar los nudos conformado por los 2 aventureros de categoría dos mixtos, 2 conquistadores mixtos y 2 Guías Mayores mixtos, este primer grupo llevarán una etiqueta la cual indicará el orden de participación.

El segundo grupo de participantes serán los encargados de realizar los primeros auxilios, conformado por los 4 conquistadores mixtos y 4 Guías Mayores mixtos

Materiales: - 12 Cuerdas de 1 metro y ½

Los materiales necesarios para tratar los casos a evaluar durante la competencia los cuales

son:

- Obstrucción de vías respiratorias	- Fracturas
- Mordedura de serpiente	- Quemaduras
- Hemorragias externas e internas	- Emergencias diabéticas
- Envenenamiento	- Ataques Epilépticos

Procedimientos: El equipo iniciará un recorrido por un sendero definido donde encontrarán 3 estaciones, en cada estación los grupos se dividirán en aventureros y conquistadores/Guías Mayores y cumplirán lo que se le solicita.

Los nudos deben ser del tamaño para ser aplicado. Cada participante solo puede elaborar dos nudos y lo de primeros auxilios se debe hacer como lo describe los libros de las clases progresivas.

Cada equipo debe durar en cada estación un máximo de 2 minutos, si no termina lo solicitado deberán seguir el recorrido y solo se le evaluará lo realizado en ese tiempo.

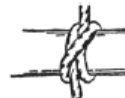
Evaluación:

Nudos Aventureros

1. CUADRADO: Sirve para unir 2 cuerdas del mismo grueso que estén en tensión, de otra forma puede aflojarse. Es útil en vendajes, porque es un nudo plano.



2. BALLESTRINQUE: Es ideal para principio de un amarre, para sujetar la cuerda, para amarrar la boca de un saco.



3. OCHO: Se usa para escalar, para evitar que un cabo se despase en un montón, también es utilizado para hacer escaleras con cuerdas y troncos.



4. DOBLE LAZO: Nudo para atar los zapatos o paquetes.

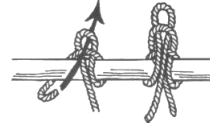


Nudos Conquistadores y Guías Mayores

5. AS DE GUIA: Se utiliza para subir o bajar a una persona o un bulto.



6. FUGITIVO: Poder bajar una pendiente usando una cuerda que podamos soltar desde abajo.



7. SILLA DE BOMBERO: Este nudo sirve para elaborar una "silla" con dos gazaras, útil para subir o bajar a una persona "sentada", de manera más cómoda que con una sola gaza.



8. GRUPO CALABROTE O DOBLE AJUSTE: Unir 2 cuerdas del mismo grosor que van a ser expuestas a tirones muy fuertes o para remolques.



9. BALSO POR SENO: Para subir o bajar una persona o bulto.



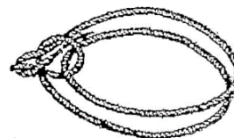
10. VUELTA ESCOTA: Unir cuerdas de diferente grosor.



11. MARGARITA: Se usa para reducir la longitud de una cuerda, para reforzar un tramo de la misma o para apretar otra.



12. DOBLE AS DE GUIAS: Se utiliza también para labores como elevar personas u objetos ofreciendo mayor seguridad.



Primeros auxilios

- El A, B, C de los Primeros Auxilios
- Transporte de lesionados sin tabla
- Equipo empleado
- Estado de Shock

Tiempo: En caso de empate este ítem será el rubro de desempate.

11. Código Semáforo

Objetivo: Que los jóvenes aprendan otra forma de comunicarse por medio de un código que les pueda servir en una emergencia.

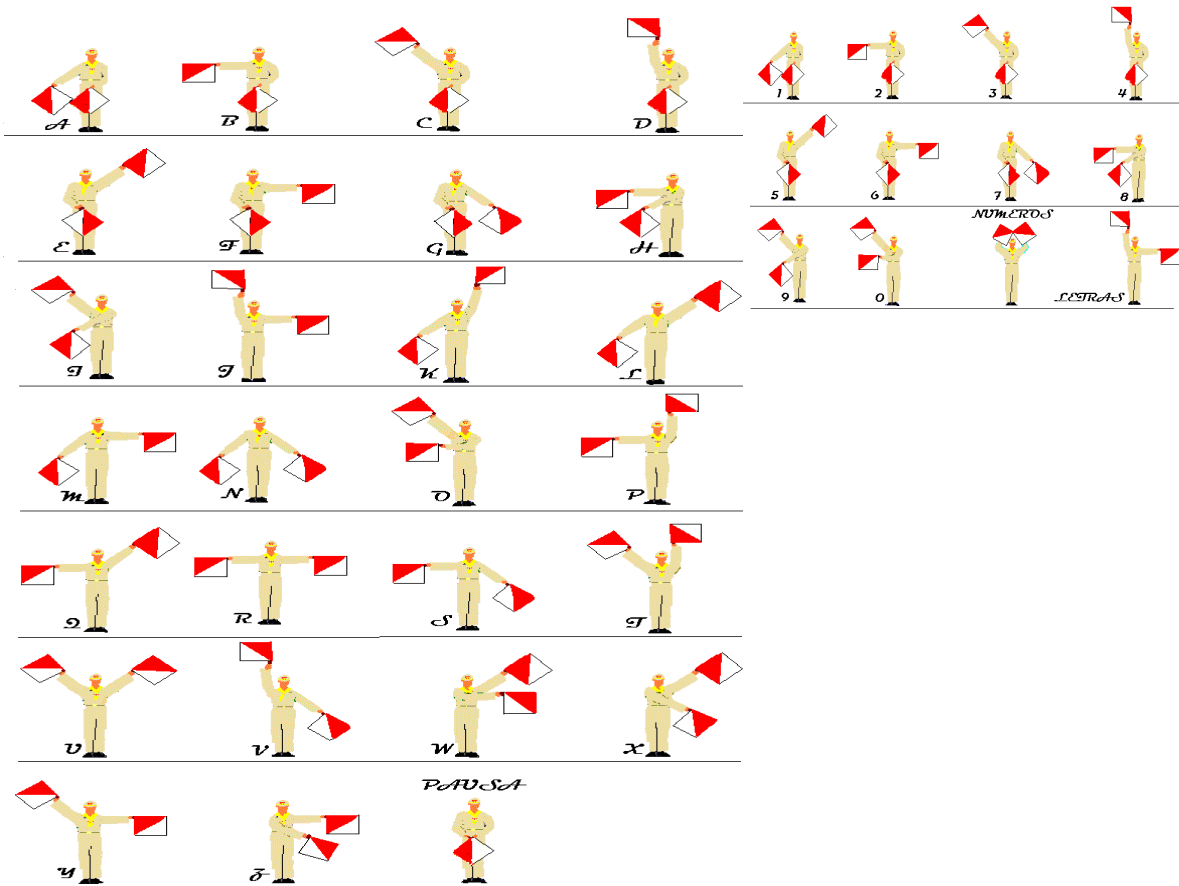
Participantes: 4 conquistadores uno de cada categoría y 4 Guías Mayores parejas mixtas.

Materiales: Traer 4 banderines de tela gruesa de 45 centímetros, dividido en un triángulo de color oscuro (rojo o azul) y el otro de color blanco.

Procedimiento: Los clubes formarán 4 parejas, dos de ellas se ubicarán una pareja del mismo club, en un extremo la cual emitirá un mensaje que el juez le entregará, la otra pareja del mismo club lo descodificará en el menor tiempo posible y entregará el mensaje al juez.

Evaluación: Se evaluará cada palabra que se descodifique y el menor tiempo posible conforme al mensaje

Tiempo: Al entregar el mensaje por el juez tienen un máximo de 10 minutos para descodificar el mensaje y entregarlo al juez.



12. Ejercicios y Marchas

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

Participantes: Cada Iglesia formara dos escuadrones, uno de Aventureros como mínimo debe tener 4 miembros y otro de Conquistadores con Guías Mayores como mínimo 8 miembros el escuadrón y cada escuadrón deben tener como mínimo uno de cada categoría.

NOTA: *Ambos escuadrones son evaluados por separados y participan por separado. Debe presentar abanderados para darle solo lucidez a la presentación.*

Materiales: Portar como mínimo un abanderado, cada miembro del escuadrón debe usar el uniforme oficial JA completo de su club respectivo.

Procedimiento: Cada escuadrón se presentará delante de un grupo de jueces, donde cada uno evaluará de 1 a 10, según su criterio los ítem escritos en el rubro de evaluación, excepto el de uniforme y tiempo que solo será evaluado por un juez.

Cada zona tendrá una eliminatoria, donde seleccionarán dos representantes de los escuadrones de Aventureros y dos escuadrones de Conquis-Guías, quienes participarán en la final del evento en el campori.

El Escuadrón de Aventureros o Conquis-Guías 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

Deben incluir mínimo una combinación original de órdenes con movimientos básicos seguidos. El evento será únicamente de ORDEN CERRADO, formando una fantasía como mínimo. NO SE PERMITE ALZADAS NI PORRISMO. DEBEN SER ÓRDENES NACIONALES.

Evaluación:

1. Uniforme completo
2. Voz de mando clara y audible
3. Precisión en los pasos y giros
4. Ejecución de órdenes
5. Alineación (*Columna, fila, intervalos, distancia*)
6. Fantasía (*Si la presenta será evaluada sino solo recibirá 1 punto en esta casilla*)
7. Grado de dificultad de la marcha
8. Participantes (*Al presentar lo solicitado recibe 10 puntos sino solo 1 punto en esta casilla*)
9. Abanderados (*Si los presenta recibe 10 puntos sino solo 1 punto en esta casilla*)
10. Tiempo (*Si se pasa o si le falta tiempo se penalizará con 5 puntos.*)



Orden Cerrado solicitado:

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

Tiempo: **Escuadrón Aventureros** 2:00 a 3:00 minutos
 Escuadrón Conquis-Guías 4:00 a 5:00 minutos

13. Desayuno de campa

Objetivo: Los acampantes puedan practicar las formas de poder cocinar alimentos para consumir en un campamento

Participantes: Se realiza en tres grupos:

Grupo A. compuesto de 4 Aventureros uno de cada categoría

Grupo B. compuesto de 4 Conquistadores uno de cada categoría

Grupo C. compuesto por 4 Guías Mayores parejas mixtas

Procedimiento: Los 3 grupos deberán trabajar en el mismo momento y presentarán la comida en forma conjunta.

Grupo A. Al sonar el silbato armaran dos ensaladas diferentes, con los materiales que se solicitaron.

Materiales:

- | | | |
|-----------------------------|--------------------|------------------|
| - lechuga picada y en hojas | - perejil | - repollo picada |
| - tomate picado | - pepino picado | - cebolla picada |
| - sal | - zanahoria picada | - limón |
| - dos platos plásticos | | |

NOTA: Todo debe venir listo por separado en bolsa con abre fácil para que los chicos no tengan que usar ningún cuchillo u otro artefacto y dos platos para presentar las ensaladas por separado.

Grupo B. Postre de manzana horneada

Después de que la fogata se haya apagado y sólo queden restos de carbones, es el momento de hacer algunos postres sobre la misma.

Quita el centro de una manzana para hornear, dejando la piel. Llena el centro vacío con canela, azúcar y un poco de mantequilla. Envuelve la manzana en dos capas de papel de aluminio y **colócala en la parte superior de las brasas**. Las manzanas se necesitan cocinar hasta que la manzana se suavice. Retira con cuidado las manzanas de su envoltura y sirve.

Se evaluará la contextura de la manzana.



Materiales:

- Manzana
- canela
- papel aluminio
- azúcar
- Mantequilla
- palillos de dientes
- un plato plástico

Grupo C. Plátano asado con queso:

Deberán quitar la cascará de los 2 plátanos y abrirlos para ponerle queso por dentro al gusto.

Ingredientes como mínimo:

- Dos plátanos maduros
- queso
- - papel aluminio
- un plato plástico

Procedimiento: A cada club participante se le asignará una zona donde elaborará su fuego (puede utilizar cualquier tipo de fuego) y preparará los plátanos a su gusto; a cada equipo se le permitirá una caja con 5 fósforos, si no logró encender el fuego con esos 5 fósforos podrá utilizar más, pero aumentando 5 segundos a su tiempo final por cada fósforo extra utilizado.

Evaluación:

- Ganará el equipo que cumpla con todas las reglas y que los alimentos preparados cumplan con lo requerido para poder ser consumidos.
- Se eliminará al club que realice cualquier trampa con la leña o algún otro producto. Un juez supervisará el método y llevará el tiempo hasta que logren el objetivo.
- Cada ítem será evaluado de 1 a 10
- Materiales pedidos cada grupo
- Material para fuego (no debe venir impregnado de ningún material combustible)
- Cantidad de fósforos
- Uso correcto de fuego
- Limpieza de la zona trabajada
- Presencia de las ensaladas, los plátanos y la manzana
- Tiempo como discriminante de los lugares

Tiempo: 25 minutos para todo el evento.



EVENTOS FISICOS



PUNTUACION

1° Lugar 500

2° Lugar 400

3° Lugar 300

Participación 100

14. Carrera de Obstáculos

Objetivo: Poner a prueba a Conquistadores y Guías Mayores en diversos obstáculos donde se evaluará la destreza y la labor de equipo y demostrar sus habilidades al tratar de alcanzar sus objetivos comunes y para salir adelante ante un suceso imprevisto.

Participantes: Cuatro 4 Guías Mayores (2 femeninas y 2 masculinos). Cuatro 4 Conquistadores, uno de cada categoría.

Procedimiento: A la hora indicada el Club asignado deberá presentarse a la meta donde irán sorteando los diferentes obstáculos que se dirán en el orden correspondiente, debiendo para ello hacerlo en forma perfecta y como un solo equipo. En cada obstáculo deberán pasar todos juntos al siguiente, o sea no podrán pasar de un obstáculo a otro hasta tanto todos los integrantes no hayan terminado de pasar el anterior ya que el recorrido debe hacerse como trabajo en equipo. En los obstáculos los Guías Mayores podrán ayudar a los Conquistadores dado su menor capacidad física, excepto cuando se diga otra cosa. A la meta deben entrar todos los componentes del Club. Cada grupo será lanzado con un intervalo de cuatro (4) minutos uno del otro. Si un grupo es alcanzado por otro en un obstáculo, deberá cederle el turno al que lo alcanzó y después de esto seguirá su participación. El orden de los obstáculos se indicará en el Tricampori una hora antes del evento. La noche antes de la carrera se hará la rifa correspondiente del orden de salida. Ningún masculino podrá participar de este evento sin camisa con excepción de la piscina.

Los OBSTÁCULOS son los siguientes:

PISCINA: "EL RESCATE" Cada equipo se presentará a la piscina en forma adecuada para nadar y se colocarán en la parte de afuera donde es más profundo. Al pitazo dos (2) Guías Mayores se lanzarán al agua, allí habrá un colchón inflable con una cuerda de arrastre, donde se subirán dos (2) Conquistadores. Los Guías Mayores irán nadando en el estilo que deseen hacia el otro extremo de la alberca por 25 metros y halando por la cuerda el colchón de los Conquistadores. Al llegar al otro extremo se juntarán los cuatro y los Guías Mayores llevarán por fuera y caminando, el colchón a los otros quienes harán el mismo procedimiento hasta llegar al final, pudiendo así continuar los 8 integrantes al siguiente obstáculo. Allí se cambiarán de ropa y pondrán los zapatos de carrera. Los Guías Mayores pueden en vez de nadar caminar dentro de la piscina. Los Conquistadores deben llegar a la meta encima del colchón. No deberán caer del mismo.



TOBOGÁN CON AGUA Y JABÓN: El grupo de ocho (8) competidores deberá escalar el tobogán rojo que tendrá agua con jabón, en la forma que escojan, pero no deberán asirse de las orillas del mismo, ni de las estacas, deberán quitarse los zapatos y llevarlos con ellos, en ningún momento los pueden lanzar hacia adelante. Si algún participante se cae deberá iniciar de nuevo. Una vez pasado éste obstáculo deberán ponerse los zapatos para continuar el recorrido.



ARAÑA CON BARRO: Al llegar a este obstáculo deberán ir pasando de uno en uno por debajo de la araña sin tocar la parte superior, caso de tocar deberán pasarlo de nuevo los que fallaron. La forma de atravesar la araña será en posición de acostados, o sea de espalda (boca arriba). La araña tendrá un piso de barro.



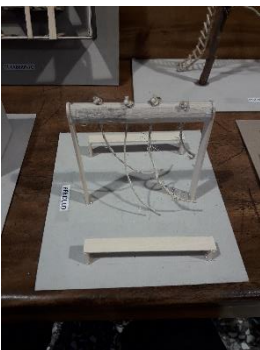
LOS TRINEOS: Se harán 2 trineos de cuatro personas cada uno los cuales harán un viaje de 15 metros. Queda a criterio de cada club la integración de cada trineo, (Ejemplo: uno de solo Guías Mayores y otro de solo Conquistadores o bien los dos trineos integrados por ambos grupos).

ESCALANDO EL ÁRBOL: Cada club deberá ascender a un árbol por medio de una escalera de mecate y madera, caminará por el árbol y bajarán de él por medio de una cuerda (no se pueden tirar del árbol, hay que bajar por la cuerda). Cada Club deberá llevar cascos de seguridad para sus integrantes si a bien lo tienen.



LABERINTO: Llegarán a la entrada del obstáculo e iniciarán el recorrido por dentro del mismo buscando el camino correcto para la salida. Habrá otros caminos que no llevarán a la salida.

PUENTE DE HAMACA: El Club ascenderá por una escalera de mecate y madera a un árbol donde hará un recorrido por un puente de "hamaca" hacia otro árbol donde descenderán por medio de un mecate (no se pueden tirar del árbol, hay que bajar por la cuerda). Cada Club deberá llevar cascos de seguridad para sus integrantes si a bien lo tienen.



PÉNDULO: Al llegar a éste obstáculo deberán subir a una barra horizontal, que estará a una altura de 60 (sesenta) centímetros del suelo. Habrá cuatro (4) cuerdas de mecate, que estarán amarradas y colgadas a un árbol o barra. Los primeros cuatro las tomarán luego se balancearán sin caerse de la barra para lanzarse hacia adelante a manera de un péndulo, hasta otra barra horizontal. Luego estos primeros pasarán, las cuatro cuerdas a los cuatro segundos participantes que harán el mismo procedimiento que los primeros. La distancia a saltar, entre barra y barra es de 2:50 metros (dos metros cincuenta centímetros). Los participantes no podrán asirse alrededor de sus manos la cuerda, para evitar accidentes.

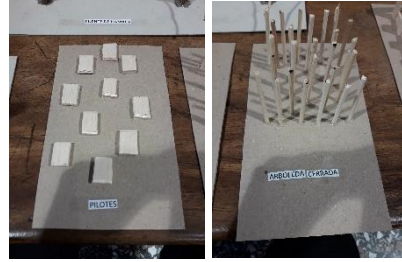
VALLAS EN ESCALERA: El Club deberá ascender 4 (cuatro) vallas colocadas a manera de escalera con una separación entre valla y valla de 1 (un) metro.



PILOTES Y ARBOLEDA CERRADA: Los integrantes del Club atravesarán varios pilotes colocados en el suelo a una distancia prudencial, luego seguirán su camino a través de una especie de arboleda cerrada hasta terminar.



FOSA CON AGUA: El grupo se introducirá sin ningún utensilio, a una fosa que tendrá una altura de 2 (dos) metros y en el fondo habrá agua o lodo, luego saldrán de la misma por sus propios medios utilizando para ello los lados de la fosa.



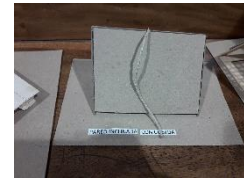
ARRIBA-ABAJO: Se deberá pasar 6 (seis) vallas colocadas a manera de pasaje alternado "arriba - abajo" con una separación entre valla y valla de 1 (un) metro.



PUENTE EQUILIBRIO EN ZIG-ZAG: Cada grupo irá pasando el puente en zig - zag, de uno en uno sin caerse, caso de hacerlo deberá iniciar de nuevo.



PARED INCLINADA CON CUERDA: Se deberá ascender una pared inclinada de 2.50 metros de alto (dos metros cincuenta centímetros de alto), ayudándose para ello de una cuerda. Cada participante deberá hacerlo por sus propios medios y no recibir ayuda de nadie.



MURO DE ASALTO: El Club deberá subir un muro de 2.10 metros (dos metros diez centímetros) de altura aproximadamente por medio de una red de mecate inclinada y bajar del otro lado por sus propios medios.

MATERIALES: Cada Club deberá presentar: camiseta o uniforme de competición del mismo color todos, con el nombre del club, zapatos adecuados para el evento, gorra (opcional), bloqueador, ropa adecuada para nadar en la piscina, anteojos y gorro para piscina (opcional), cascos de protección opcional.

EVALUACIÓN: Este evento se evaluará primero por puntos. Cada obstáculo realizado en forma perfecta tiene un valor de diez (10) puntos. Cada obstáculo infringido tiene una penalización de tres (3) puntos. En caso de empate en puntos se definirá por tiempo.

TIEMPO: Este evento iniciará y cada cuatro (4) minutos se dará la orden de salida para otro club hasta terminar con todos. Si un Club no estuviere en la meta de salida a la hora que le ha sido asignada perderá su derecho a participar. Al iniciar cualquier obstáculo, el Club tendrá un tiempo prudencial de cinco minutos para pasarlo, si este tiempo se cumple sin que ello fuere posible el Juez dará la orden de continuar y el Club sufrirá la penalización de tres (3) puntos.

15. Triatlón

Objetivo: Valorar la capacidad de los Guías Mayores y Conquistadores en la práctica combinada de diferentes disciplinas y medir el grado de preparación física que como cristianos adventistas debemos tener, según nuestras creencias.

Participantes: Dos (2) Guías Mayores: 1 masculino y 1 femenino. Cuatro (4) Conquistadores: 1 f1, 1 m1, 1 f2, 1 m2.

Procedimiento: 1-) Natación: Cada equipo de los 4 Conquistadores y 2 Guías Mayores (según categorías y sexo indicados arriba) se presentarán a la piscina a la hora que les fue asignada: y a la orden, procederán a nadar (todos: Conquistadores y Guías Mayores) en estilo libre, de la siguiente manera: los Conquistadores deberán nadar el largo de una piscina de 25 metros (sólo ida) y una vez que terminan deberán salir de la piscina y se cambiarán la vestimenta para continuar. Los Guías Mayores nadarán el largo de dos piscinas de 25 metros (ida y vuelta) y al terminar saldrán de la piscina caminando hasta el lugar donde se cambiarán vestimenta y seguirán la competencia. **2-) Atletismo:** los Conquistadores continuarán a campo traviesa dando un recorrido de un kilómetro. Los Guías Mayores emprenderán un recorrido a campo traviesa de tres kilómetros. **3-) Ciclismo:** Una vez que ambos (Conquistadores y Guías Mayores) terminan el atletismo, sólo UN (a) Conquistador (a) y sólo UN (a) Guía Mayor, que previamente el Club haya seleccionado, deberán continuar el triatlón en bicicleta, los demás terminan allí la competencia, por lo que conforme vayan llegando luego del atletismo los dos participantes que escogió el Club montarán su bicicleta y continuarán cada uno con el recorrido siguiente: El Conquistador (a) dará una vuelta al circuito señalado de kilómetro y medio hasta la meta final. El (a) Guía Mayor dará dos vueltas al mismo circuito hasta la meta final. La noche antes de la carrera se hará la rifa correspondiente del orden de salida.

Materiales por participante: PARA NATACIÓN: lentes y gorro para nadar, bañador o mono de triatlón (o bien: en varones pantaloneta estilo short no de tanga y opcional camiseta no de tirantes, y en señoritas vestido de baño de una sola pieza, anteojos y gorro para piscina (opcional), cascos de protección opcional, zapatos tenis para los obstáculos. Para **CARRERA DE ATLETISMO:** zapatillas de correr, camiseta del mismo color de su equipo, medias (opcional), deberá llevar el número en el pecho. **PARA CICLISMO:** 2 (dos) bicicletas de montain bike (montaña), una para cada participante, preferiblemente con cambios, zapatillas de correr, preferiblemente para la bicicleta o unas zapatillas con calas para la bicicleta que se adaptan al pedal, aunque si lo desea pueden ser zapatos tenis, casco para bicicleta (obligatorio), rodilleras (opcional), lentes (opcional), bloqueador, botella de agua o ánfora o caramañola.

Evaluación: Este evento se evaluará por tiempo, desde el momento en que todos entran a la piscina hasta el último del equipo que llega en la carrera de ciclismo. Se penalizará con tiempo al equipo, por cada omisión o anomalía en que incurra alguno de los participantes del Club.

Tiempo: Este evento iniciará y cada cinco (5) minutos lo hará el Club siguiente. Si un Club no estuviere en la meta de salida a la hora que le ha sido asignada perderá su derecho a participar.

- **NOTAS:** Los participantes deberán llevar una camiseta del Club del mismo color y forma, todos y un número que les será asignado y entregado por la organización que portarán en la parte frontal del pecho en forma visible.
- El uso de casco rígido correctamente abrochado, es obligatorio desde antes de coger la bicicleta hasta después de dejarla en la zona de transición. Esto incluye, por tanto, todo el segmento de ciclismo y los recorridos por las áreas de transición en posesión de la bicicleta.
- En las áreas de transición cada Club es responsable de los objetos personales de los participantes, por lo que cada Club debería designar una o dos personas a lo máximo para ello y una vez que las recoja salir en forma inmediata y sin causar incidentes en las áreas de transición.
- Si un Club no estuviere en la meta de salida a la hora que le ha sido asignada perderá su derecho a participar. La noche antes de la carrera se hará la rifa correspondiente del orden de salida.
- Usualmente el Triatlón es una competencia que se desarrolla primero natación, luego ciclismo y por último atletismo. Pero para que cada Club no tenga que llevar 8 bicicletas al campori y dado que los recorridos no son de largas distancias y en consulta de algunos atletas, en esta ocasión se puede alterar ese orden así: **1-) NATACIÓN, 2-) ATLETISMO, 3-) CICLISMO.**

NORMAS BÁSICAS DEL REGLAMENTO DE TRIATLÓN

1. El participante tiene la obligación de conocer y respetar las reglas de competición, así como las normas de circulación y las instrucciones de los responsables de cada prueba.
2. El participante es responsable de su propio equipo y deberá utilizar, sin modificar, todos los elementos de identificación proporcionados por la organización.
3. El número deberá ser completamente visible en los segmentos ciclistas y en la carrera a pie.
4. Los participantes no podrán competir con el torso desnudo.
5. En todo momento el participante está obligado a respetar el medio ambiente de la zona en que se celebra la competición, no abandonando ni arrojando objetos, ni actuando de forma agresiva contra el entorno.
6. El tiempo total de cada participante es el que se cuenta desde el momento de dar la salida hasta que se traspasa totalmente la línea de meta, al terminar el último segmento. El tiempo incluye las dos transiciones, es decir, desde el final del primer segmento hasta el inicio del tercero.

Área de transición

1. Todos los participantes deberán pasar el control de material antes de la competición e identificarse adecuadamente.
2. Está prohibido circular con bicicleta por las áreas de transición.

Ciclismo

1. En esta prueba estará permitido ir a rueda, el manillar deberá ser de curva tradicional en bicicletas de carretera o recto en bicicletas de montaña.
2. El uso de casco rígido correctamente abrochado, es obligatorio desde antes de coger la bicicleta hasta después de dejarla en la zona de transición. Esto incluye, por tanto, todo el segmento de ciclismo y los recorridos por las áreas de transición en posesión de la bicicleta.
3. Un corredor con vuelta perdida no podrá seguir la de otro que le doble.

Carrera a pie

En las competiciones en las que el segmento de carrera a pie sea un circuito con varias vueltas, es responsabilidad del deportista contarse las vueltas que lleva y saber la distancia que le queda por recorrer.

EQUIPACION NECESARIA PARA TRIATLÓN

Lo mínimo necesario para entrenar este deporte es un lugar donde nadar (piscina o aguas abiertas), otro donde poder circular con bicicleta con seguridad (evitar carreteras con mucho tráfico) y un lugar donde correr (a ser posible sobre terreno blando). En cuanto a los materiales mínimos habría que distinguir entre material para entrenar y material para competir en una prueba.

Hay que tener en cuenta que a lo largo de la prueba hay que cambiar de materiales, ya que la misma transcurre en medios diferentes: primero hay que nadar, después correr y por último ir en bicicleta. Los momentos de cambio se llaman transiciones.

Para una prueba de Triatlón necesitas:

- Gafas y gorro de natación
- Bañador o vestido de baño o mono de triatlón
- Zapatillas de correr
- Bicicleta
- Puedes usar las zapatillas de correr también para la bicicleta o unas zapatillas con calas para la bicicleta que se adaptan al pedal.
- Casco (obligatorio)

A la hora de adquirir estos materiales, es aconsejable dejarse asesorar por expertos en la materia no dejándose llevar por modas o marcas publicitarias. Es importante atender a la calidad del producto y su relación con el precio.

LAS TRANSICIONES

Se llama transición al periodo comprendido entre un deporte y otro, es decir, cuando cambiamos de modalidad o segmento. Existe un área de cambio, área de transición, donde previamente habremos dejado nuestro material preparado para estos cambios.

Debido a las diferentes combinaciones, nos podemos encontrar las siguientes transiciones:

- ✓ **De nadar a carrera a pie:** Al salir del agua hay que ir lo más deprisa posible caminando hasta cambiarse vestimenta para comenzar a correr, esto se hace en el área de transición. Por el camino aprovecharemos para adelantar todos los gestos que deberemos ir automatizando: quitar gafas y gorro de natación. Es un momento clave en la competición, pues podemos gastar mucho o poco tiempo en la transición, dependiendo de nuestra habilidad y conseguir adelantar

o atrasar varios puestos en la misma. Debemos recordar nuestro lugar en el área de transición y localizarlo con rapidez, colocarnos las zapatillas y el número e iniciar a correr a pie.

✓ **De atletismo a bicicleta:** al término del segmento de atletismo, cerca de la entrada al área de transición, los jueces habrán marcado una línea donde se cambiará de zapatillas (opcional), se tomará la bicicleta en la mano, cogida preferiblemente por el sillín para evitar golpes con el pedal. Se iniciará la carrera de ciclismo.

COMO PREPARAR UNA COMPETICIÓN DE TRIATLÓN

Lo siguiente te servirá para preparar esta primera competición y para todas en las que decidas participar. Se trata de una secuencia de lo que deberías hacer en la semana antes de la competición y el día después de competir.

Semana previa. Deberemos realizar un entrenamiento fuerte alrededor de tres días antes de la prueba. Se trata de provocar un fenómeno llamado "supercompensación", por el que los depósitos del cuerpo se renuevan y preparan para el esfuerzo. Después de este entrenamiento ya no se debe entrenar fuerte.

Intentar que los entrenamientos se parezcan a la prueba que vamos a hacer se llama entrenar específico. Cuando se acerca la competición debemos realizar este tipo de trabajo lo más semejante posible a lo que haremos en la prueba. Entrenar las transiciones, las distancias de las pruebas por separado o seguidas son, de cara a la competición, los trabajos más interesantes.

También es muy importante alimentarse correctamente, priorizando alimentos ricos en carbohidratos y evitando "comida basura". No olvidar la hidratación sobre todo el día antes y más si vamos a competir en verano. Beber la tarde antes de competir hasta orinar de forma transparente es una buena medida.

✓ **El día antes.** No entrenar fuerte. Al igual que habremos hecho después de la "supercompensación" hacer distancias muy asequibles a cada deportista y a ritmos cómodos. Activar suavemente con alguna aceleración para acabar el entrenamiento del día antes de la competición.

Preparación del material. El día antes revisar todo lo necesario y prever los posibles imprevistos que se puedan dar y que de no tenerlos en consideración nos pueden dejar fuera de la competición. Al menos hay que asegurarse de:

- Estado de la bicicleta. Recambios.
- Ropa de competición: mono, zapatillas, gafas... ¡No estrenar nada!
- Casco, número.
- Botellín para el agua, gorra, crema solar u otros.

El día de la prueba:

- Alimentarse según horarios y con la comida habitual en nuestra dieta. No experimentar con alimentos nuevos.

- No competir en ayunas. Si hace falta se debe madrugar para alimentarse.

- Ojo con la ingesta de glucosa antes de la prueba.

Revisión del circuito:

- Es nuestro deber conocer los recorridos. Llegar pronto y revisarlos ayuda al éxito.

- Sirve de calentamiento y da seguridad.

Calentamiento:

- Asegurarnos de los horarios de salida.

- No calentar demasiado pronto. No sirve de nada.

- Es preferible un estiramiento con movimientos parecidos al deporte a realizar.

Visualizar la prueba:

- Ver "mentalmente" la secuencia de la prueba y el logro del objetivo planteado.

- Visualizar especialmente las acciones de las transiciones.

- Visualizar la estrategia y la toma de decisiones.

Durante la prueba:

- Regular el ritmo de competición según objetivos y propias capacidades.
- Toma de decisiones.
- Beber y refrescarse durante la carrera y la bici. No comer nada.
- Aceptar la realidad que nos rodea.

Después de la prueba:

- Volver a la calma de forma progresiva. Estirar.
- Comer e hidratarse en la primera media hora.
- Descansar para poder asimilar el trabajo realizado.

16. Fútbol 5

Objetivo: Desarrollar un espíritu de recreación y camaradería entre los participantes.

Participantes: Este evento se hará en dos modalidades diferentes Masculino y Femenino por aparte. Cada torneo implicará equipos de Guías Mayores y Conquistadores juntos con un mínimo de 5 para poder participar; pero dentro del campo siempre deberá haber dos (2) Guías Mayores y tres (3) Conquistadores: de categorías (un conquistador 1 y 2 Conquistadores 2). El total de participantes del equipo lo pone cada Club. Cada equipo deberá tener un Director Técnico. Se jugarán 2 (dos) tiempos de 10 (diez) minutos cada uno.

Procedimiento: ESTE EVENTO TENDRÁ UNA ELIMINATORIA PREVIA EN LOS MESES ANTES AL CAMPORÍ (LUEGO DE ENERO 2018), EN LOS LUGARES Y FECHAS QUE INDIQUE EL DEPARTAMENTO DE JÓVENES EN LA CUAL SE ESCOGERÁN 4 CLUBES MASCULINOS Y 4 CLUBES FEMENINOS, LOS CUALES TENDRÁN SU FINAL EN EL TRICAMPORÍ 2018 EN OROTINA. LA ELIMINATORIA SE HARÁ UNA POR LA ZONA CENTRAL DONDE SALDRÁN 3 EQUIPOS Y OTRA POR LA ZONA SUR CON LA ZONA SUR-SUR DONDE SALDRÁ UN EQUIPO.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

Capítulo I

Cumplir con todo lo dispuesto en los reglamentos del torneo y disposiciones dictadas.
Guardar comportamiento correcto respetando al público asistente, árbitros y equipos.
Jugar respetando las reglas de juego, acatando las indicaciones de los árbitros y equipos rivales.
Informarles a los jugadores que es responsabilidad de cada uno cualquier accidente, lesiones o fracturas que ocurran en el terreno de juego, ya que es considerado como riesgo deportivo.

Capítulo II - De los jugadores. Cada equipo designará un capitán, quién será el único que podrá dirigirse a los árbitros, haciéndolo siempre de manera respetuosa y correcta. Este deberá distinguirse para ello con un gafete colocado en alguno de los brazos.
No hay número máximo de jugadores a registrar, el mínimo será de 5 y un Director Técnico.

Capítulo III

El equipo ganador en tiempo regular obtendrá 3 puntos y el perdedor 0.
El equipo ganador en series de penaltis se llevará 2 puntos y el perdedor 1 punto.

Capítulo IV

El tamaño del balón será del número 4.

Cada equipo deberá presentar un balón del No. 4 en buen estado.

Capítulo V

Se aceptarán protestas solamente relacionadas a situaciones reglamentarias (no apreciaciones arbitrales) que no pase de 5 minutos después de terminado el encuentro. La protesta deberá ser entregada en la oficina de la cancha. La decisión que se tome será con carácter irrevocable e inapelable.

Capítulo VI - Observaciones.

Todos los puntos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por la Directiva del Campori con carácter irrevocable e inapelable.

REGLA 1 - TERRENO DE JUEGO

Los partidos se juegan en superficie de pasto artificial que cumple los requisitos.

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas, siendo ubicadas como zona de demarcación. Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo.

Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta, consistirán en dos postes verticales unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán ser de metal u otro material aprobado.

REGLA 2 - EL BALÓN

El tamaño del balón será del número 4.

REGLA 3 - EL NÚMERO DE JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos formados por 5 jugadores de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no podrá iniciar si un equipo no cuenta con el mínimo de cuatro jugadores.

Si un equipo, por expulsión de sus jugadores o lesiones, quedase reducido a un jugador menos del mínimo permitido se dará por terminado el partido dándose como perdedor al equipo que motivo la suspensión (No importando si es el primero o el segundo tiempo)

Los cambios son libres, y no existe un número de límite. Por lo tanto es necesario solicitar al árbitro o crono metrasta su cambio. Este podrá efectuarse con autorización de éste siempre y cuando el jugador se incorpore tendrá que hacerlo una vez que su compañero abandone primero el terreno de juego por mitad del campo en la zona de bancas. Un jugador que haya sido remplazado puede nuevamente ingresar al terreno de juego en sustitución de otro.

El guardameta podrá cambiar su puesto con otro siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado deteniendo el juego para realizar dicho cambio.

El portero no podrá ser sustituido después de haber finalizado el tiempo reglamentario. (Definición de tiros penales).

PORTERO:

El lanzamiento del portero con la mano que no traspase el balón su propia área penal, no colocará en impedimento al contrario que intercepte la jugada, tendrá así el atacante condición legal para proseguir la jugada y hasta conseguir el gol.

El portero podrá salir de su área, pero en el momento que lo haga pierde todas sus atribuciones especiales y se convierte en un jugador más.

El portero es el único que podrá barrerse dentro de su área.

El portero podrá conseguir gol directamente con el saque de portero que se produzca con el pie, incluso en su propia portería.

Se sancionará con tiro libre:

No lo puede soltar y volverlo a levantar con las manos. (Se castiga con tiro libre directo desde la zona indicada).

Si un jugador del propio equipo haya cedido el balón con el pie a su portero y este lo toca con las manos será sancionado con un tiro libre desde la zona indicada.

Cuando tenga posesión del balón con las manos o con el pie dentro del área y lo retarde más de 5 segundos, será sancionado con un tiro de castigo desde la zona indicada.

El portero por ningún motivo podrá meter el balón a su área y tomarlo con las manos en caso de hacerlo se le penalizará con un tiro libre desde la zona indicada.

Todo jugador participa bajo su propio riesgo.

REGLA 4 - EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento del Jugador.

Todos los equipos deberán presentarse con uniforme: Camiseta y/o playera del mismo color todos los jugadores. Impresión de número dorsal legible.

Short del mismo color todos los jugadores. (Opcional)

El portero usará uniforme de color diferente de los otros jugadores.

Cuando en determinado partido se presenten los equipos con los mismos o parecidos colores de uniformes, de manera que puedan crear confusión, se hará un sorteo y el perdedor podrá usar su segunda playera o casaca, esto no significa que pueda ganar el partido si surge algún problema de esta índole. No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto que, a criterio del árbitro sea peligroso para la práctica del deporte. (Aretes, esclavas, relojes, etc.). El jugador que no se presente debidamente equipado, esto es, observando las disposiciones de este capítulo, será retirado temporalmente del terreno de juego. Solo podrá retornar en el momento en que el balón estuviera fuera de juego, una vez verificadas por el árbitro las condiciones normales del equipo. Los uniformes no podrán ser intercambiables entre los jugadores de equipos en un mismo partido. Se jugará con tenis. No se podrá jugar con tacos. El uso de espinilleras queda a criterio del jugador bajo su propio riesgo. Se podrá jugar indistintamente con calceta corta o larga. (mismos colores que usara todo su equipo).

REGLA 5 - EL ARBITRO Y ARBITRO ASISTENTE

De los árbitros: Un juez llevará a cabo el partido, el cual estará dentro del terreno de juego y otro llevará el cronómetro, estadística y marcador a un lado del campo de juego. A ellos se les llamará árbitro y árbitro asistente. Serán los responsables de sancionar y velar que se cumpla el reglamento de juego y sus decisiones serán definitivas, contando con poder discrecional para mantener el orden y la legalidad del encuentro antes, durante y posterior al encuentro.

El árbitro es la máxima autoridad dentro del terreno de juego, por consiguiente, los jugadores y cuerpo técnico deberán acatar sus disposiciones sin discutir las ni protestarlas. **EL ÁRBITRO TENDRÁ LA FACULTAD DE DETENER EL CRONÓMETRO SI A SU CRITERIO ALGUNO DE LOS EQUIPOS HACE TIEMPO DELIBERADO SACANDO UNA VENTAJA DESLEAL DE LA ACCIÓN.**

Los árbitros deberán ser respetados en el ejercicio de sus funciones, consecuentemente, deben ser apoyados y protegidos salvaguardando su integridad física tanto dentro como fuera del terreno de juego por parte de la porra, directivos, entrenadores y jugadores de los equipos.

La autoridad del árbitro principia al momento en que entra al terreno de juego y no termina hasta que lo abandona.

REGLA 6 - DURACION DEL JUEGO:

El tiempo de duración del juego es de dos tiempos de 7 minutos cada uno, con un descanso de 3 minutos para el cambio de campo.

El tiempo controlado por el árbitro es a tiempo corrido. Que es auxiliado por un cronómetro que al sonar la finalización del tiempo reglamentario termina toda acción del juego.

(El árbitro tendrá discrecionalmente la facultad de suprimir el descanso según él lo crea conveniente).

REGLA 7 - EL INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO:

Inicial: La elección del saque inicial será decidida al inicio del partido por medio de un sorteo efectuado por el árbitro. Dada la señal del árbitro, el juego será iniciado por uno de los jugadores que pondrá en movimiento el balón con los pies, en la dirección que el crea más favorable para su equipo, debiendo el mismo, en ese momento, estar en su propio medio campo y ninguno de los jugadores del equipo contrario podrá aproximarse a menos de la circunferencia del círculo central hasta que el mismo recorra una distancia igual a la de su circunferencia. En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta. Después de anotado un gol el procedimiento para reanudar será el mismo antes mencionado.

Reanudación: Después de cualquier interrupción del partido si el árbitro detuvo el juego para amonestar, se reanudará con un tiro libre en contra del infractor. Por cualquier razón no establecida en las reglas, el árbitro reanudará con balón a tierra; los jugadores solo disponen de 5 segundos para reiniciar el juego después de señalado saque de meta o tiro de esquina, o cualquier reanudación. El cobro de una falta y restricciones; si contados los cinco segundos no se ha puesto en movimiento el balón, el equipo contrario tomará la posesión de balón en el mismo lugar donde se encontraba.

REGLA 8 - BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

El balón estará fuera de juego cuando: Haya cruzado completamente una línea de meta, ya sea por tierra o por aire, si llegara a tocar el balón en la red de la banda o el juego haya sido interrumpido por el árbitro.

El balón está en juego en todo momento y cuando rebote en los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca en el terreno de juego, rebote del árbitro ubicado en el interior del terreno de juego.

REGLA 9 - EL GOL:

Será válido el gol, cuando el balón rebase completamente la línea de meta entre los postes de la portería y bajo el travesaño. **Será nulo el gol originado de:**

Saque de banda a menos que el balón en su trayectoria toque o sea jugado por otro jugador al que realice el saque.

Tiro libre de un jugador sobre su propia portería, sin que ningún jugador ni el portero toque el balón. (Se reanuda con tiro de esquina).

REGLA 10 - RESTRICCIÓN DE MEDIA CANCHA:

En el caso de que el balón cruce la media cancha por aire en saque de meta, sin que ningún otro jugador lo haya tocado, se penalizará con un tiro libre a 5 metros de la zona indicada.

REGLA 11 - FALTAS:

Faltas de juego e incorrecciones.

Deberán reunirse las siguientes condiciones para que una infracción sea considerada una falta:

- debe ser cometida por un jugador

- debe ocurrir en el terreno de juego
- debe ocurrir mientras el balón se halle en juego.

El jugador que comete intencionalmente una de las 7 faltas siguientes será castigado con: Tiro libre directo, concedido al equipo agredido en el lugar donde fue cometida la infracción y mediante el cual se podrá conseguir gol. Si la falta fuera cometida dentro del área meta se considerará penalti:

1. dar o intentar dar una patada a un adversario
2. poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
3. saltar sobre un adversario
4. cargar sobre un adversario
5. golpear o intentar golpear a un adversario
6. empujar a un adversario
7. realizar una entrada contra un adversario (obstruir, barrida habiendo jugador de por medio), plancha, juego peligroso, etc.)

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres infracciones:

1. sujetar a un adversario
2. escupir a un adversario
3. tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

CAUSALES DE AMONESTACION

1. Conducta antideportiva
2. Desaprobar con palabras o acciones
3. Retardar la reanudación del juego
4. Infracciones persistentes
5. No respetar la distancia reglamentaria

En caso de reincidencia será decretada la expulsión definitiva del partido. Si el partido fuese interrumpido por motivos de expulsión del jugador y sus razones no caractericen otras infracciones el juego será reanudado por un tiro directo desde el lugar donde ocurrió la infracción. Las faltas son las siguientes:

CAUSALES DE EXPULSIÓN

1. Juego brusco grave
2. Conducta violenta
3. Escupir a un adversario o cualquier otra persona
4. Impedir con la mano intencionada una oportunidad manifiesta de gol
5. Malograr una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal.
6. Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos y ademanes de la misma manera.
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido después de haber transcurrido 5 minutos podrá ingresar un jugador por el expulsado

REGLA 12 - TIRO LIBRE:

Para el cobro de faltas se sancionará con tiro libre directo, es decir, un tiro del cual se puede conseguir directamente gol.

Ningún jugador deberá estar a menos de 5 metros del balón.

El balón únicamente estará en juego después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.

El balón deberá estar inmóvil cuando el tiro fuera ejecutado.

En caso de ser concedido un tiro libre dentro del área propia, el portero no podrá recibir el balón en las manos, siendo lanzado este directamente más allá de la zona indicada.

Existen infracciones que no van al conteo de faltas por tratarse de incorrecciones y estas se castigan con un tiro de castigo en contra del infractor a 5 metros fuera de su área penal zona indicada.

REGLA 13 - EL PENAL:

Penalti: Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego. Se cobrará desde la zona indicada para la ejecución del mismo (en el centro de la portería sobre la línea de meta). Todos los jugadores a excepción del portero y el encargado de realizarlo deberán estar detrás de la línea paralela a la línea de meta y a no menos de 2 metros del balón.

El portero deberá permanecer sobre la línea de meta entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.

El ejecutor del tiro no podrá volver a jugar el esférico antes de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

El balón está en juego una vez en movimiento, después de haber corrido una distancia igual a su circunferencia.

Si el balón, cuando el tiro fuera ejecutado, antes de traspasar la línea de gol, pega en el portero o en el poste no anulará el gol si en ese preciso momento termina el primer tiempo o finaliza el partido. Si fuera necesario, al fin del primer o segundo tiempo, será prorrogada su duración para la ejecución de un penalti.

En los tiempos de prórroga en la ejecución de un penalti no hay posibilidad de remate y el juego es dado como finalizado: Cuando termina la trayectoria del balón.

Si el balón traspasa la línea de portería es gol. El portero ataja o desvía el tiro.

Ejecutando el tiro, el balón toca el travesaño y va a las redes, sale o retorna al terreno de juego.

REGLA 14 - CASTIGO POR ACUMULACION DE FALTAS:

El castigo por la acumulación de las primeras 6 faltas será un penalti, a partir de ese momento la acumulación de cada 3 faltas se realizará un penalti.

REGLA 15 - SAQUE DE BANDA, META Y ESQUINA

De Banda:

Cuando el balón llegue a tocar la red de protección de la banda el juego se reanudará con balón a tierra.

De meta:

Se realizará con el pie desde adentro de la propia área para que el balón este en juego, este deberá haber abandonado el perímetro del área de meta.

De esquina: Se cobrará desde el área indicada por el árbitro. Será válido el gol directo.

REGLA 16 - PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN JUEGO:

En caso de empate en temporada regular, clasificación, renta o práctica se tirarán 3 penaltis por equipo (diferentes jugadores). Si persiste el empate se irán a muerte súbita hasta que haya un equipo ganador.

NOTA: Todos los jugadores deberán tirar a excepción del jugador que haya sido expulsado con tarjeta roja.

REGLA 17 – SUSPENSIÓN DEL JUEGO:

Cuando un árbitro no se presenta a la hora señalada para iniciar el partido se le espera como máximo 5 minutos y dará inicio con un árbitro en la cancha. El tiempo no se descontará de la duración reglamentaria del partido.

El partido será suspendido por el árbitro en razón de las siguientes causas:

1. Cuando las condiciones climatológicas no permitan la celebración del partido en condiciones normales.
2. Por fallas en la energía eléctrica.
3. Por agresión de los jugadores de los equipos (hacia árbitros, campal, entre mismo equipo).
4. Entre porras.
5. Invasión de los espectadores en la cancha.
6. Faltas de garantía del capitán, del equipo completo o de ambos equipos.
7. Por falta de registros (tienen de tolerancia hasta antes de que inicie la segunda mitad del juego).
8. Por inferioridad de jugadores en cancha (al quedar con un jugador menos al mínimo permitido para llevar a cabo un encuentro).

Al suspender el partido el árbitro deberá informar en la cédula de juego: Tiempo jugado hasta el momento.

Marcador.

Causas que originaron la suspensión.

9.El balón:

El tamaño del balón será del no. 4

Cada equipo deberá presentar el balón del núm. 4 en buen estado (teniendo tolerancia para presentarlo hasta antes de que inicie el segundo periodo del juego).

CODIGO DE SANCIONES

Comisión Disciplinaria.

Cuando un jugador comete una falta al reglamento que amerite un reporte arbitral, dicho reporte se turnará a la Comisión Disciplinaria. No son válidos los acuerdos entre capitanes.

Las actividades que desempeñará la comisión disciplinaria son:

1. Recibir por conducto del cuerpo arbitral las cédulas de los partidos que aparezcan los incidentes de juego y sancionara en apego al reglamento.
2. Emitirá el castigo basado estrictamente en el contenido de los reportes arbitrales asentados en las cédulas de los partidos y de cada uno de los apartados que forman el presente reglamento de penas y castigos y del reglamento del torneo; las faltas no previstas serán sancionadas por el comité organizador y la comisión de arbitraje.
3. Cuando a juicio del tribunal se estime necesario ampliar la información sobre los hechos ocurridos en el terreno de juego, solicitarán a la comisión de arbitraje una investigación al respecto para tener los elementos suficientes e imponer un castigo justo.
4. Recibirán las protestas de los equipos exclusivamente por escrito y dentro del tiempo de 3 horas después de realizado un partido, cuando las protestas se presenten después del plazo fijado no tendrán validez.
5. Recibirán las apelaciones presentadas por escrito, después de notificado algún fallo y que a juicio de los equipos interesados contravienen los reglamentos; todas apelaciones presentadas después de treinta minutos del plazo fijado no serán aceptadas.

Los integrantes de los equipos participantes, se obligan a guardar la debida corrección y respeto al equipo contendiente y al público en general, a fin de que el encuentro se desarrolle dentro de la mayor cordialidad y deportivismo.

De acuerdo a la gravedad de la falta cometida por un jugador, entrenador, asistente o delegado, la Comisión de Penas y Castigos dictará suspensiones o castigos de acuerdo al siguiente tabulador:

INFRACCION - Juegos de Suspensión

- 1 Acumulación de 2 tarjetas amarillas, en un juego. Por expulsión en un partido (tarjeta roja), como mínimo un juego
- 2 pudiendo ser mayor la sanción de acuerdo a la gravedad de la 3 falta
- 3 Por alinear a un jugador inelegible (entrenador) 1 Doble de su sanción
- 4 Por alinear en un juego siendo un jugador inelegible preestablecida y la pérdida del juego
- 5 Juego Brusco Grave 3
- 6 Por rehusarse a firmar el acta de juego (capitán) 1
- 7 Por fingir haber sufrido una lesión 1
- 8 Retardar la reanudación del juego 1
- 9 Reclamar las decisiones de los árbitros 1
- 10 Insultar a un rival, compañero de equipo o al público 3
- 11 Inducir a la violencia o agresión verbal o con señas 3
- 12 Por faltar al respeto al árbitro o emitir opiniones demeritando su trabajo
- 13 Insultar al árbitro 3
- 14 Ofender o insultar a un Directivo BAJA
- 15 Conducta grosera contra un rival, compañero, directivo o árbitro 3
- 16 Conducta violenta (estando en disputa el balón) 3
- 17 Conducta Violenta (sin estar en disputa el balón) 6
- 18 Conducta Violenta (sin estar en juego el balón) BAJA Escupir a un rival, compañero, árbitro, directivo o público en general BAJA
- 19 Amenazar a un árbitro 6
- 20 Intentar agredir al árbitro BAJA Agresión a un árbitro causando lesión, además de la consignación penal correspondiente del jugador en su caso, el equipo al que
- 21 pertenezca el infractor perderá el partido, pagará los gastos médicos que haya generado dicha agresión, pagará los honorarios que el árbitro agredido hubiera devengado en el tiempo que dure su recuperación total.

BAJA

- 22 Por participar en una riña colectiva agrediendo a un rival, compañero o público BAJA
Para los casos en que un jugador, miembro del cuerpo técnico o directivo ofrezcan o acepten dádivas en efectivo o especie de directivos o intermediarios de otro club con el objeto de influir en
 - 23 el resultado de un partido y dicha circunstancia sea plenamente comprobada en la investigación correspondiente los involucrados serán dados de baja de por vida de cualquier competencia oficial.
 - 24 Elevar injurias, insultos difamaciones y acusaciones falsas de manera pública que causen desprestigio y/o daño moral a los dirigentes, jugadores, cuerpo técnico o árbitros 1 Año.
 - 25 Dañar intencionalmente cualquiera de las instalaciones donde se lleve la actividad del torneo (oficinas, cancha, etc.) los daños ocasionados el jugador, miembro del cuerpo técnico o directivo que reincida
 - 26 en ser expulsado o reportado por conducta violenta o por insultos al rival, compañero, árbitro o directivo 6 meses de suspensión
 - 27 Al jugador, entrenador que destruya la cedula de juego 6
- Solo podrán permanecer en banca aquellas personas que estén debidamente acreditadas en la cedula de alineación.

Se abstendrán los jugadores y cuerpo técnico dentro del área de banca, a escupir o brincar en las bancas.

Cuando no presenten balón en condiciones de juego (1 balón del número 4).será sancionado el equipo con la pérdida del juego. Cuando se presente en el terreno de juego con menos del número mínimo de jugadores para poder iniciar el juego, perderá el partido. Cuando no presente la credencial de participación de sus jugadores, tendrán hasta el medio tiempo para presentarlas, de no ser así perderá el juego. El equipo que no cumpla con todas sus obligaciones económicas perderá sus juegos. Las porras de los equipos deberán observar buena conducta en beneficio de sus equipos y el desarrollo normal del partido, de lo contrario a los equipos cuya porra haya sido identificada: El cuerpo arbitral pedirá al capitán compostura a su porra. Amonestará al capitán. Expulsará al capitán y así sucederá con el subcapitán.

En última instancia se dará por suspendido el juego por falta de garantías.

Jugador, Entrenador o cualquier persona expulsada deberá abandonar el terreno de juego. Si estando en las inmediaciones de la cancha (incluida tribuna) es culpable de conducta ofensiva, grosera o violenta, su sanción original se duplicará.

Todo equipo que abandone un partido sin causa justificada o se rehúse a seguirlo perderá el partido por el marcador que hasta el momento prevalencia, pero en caso de ir ganando perderá por una diferencia de 2 GOLES.

Los árbitros son los únicos facultados para suspender temporal o definitivamente un partido cuando lo juzgue oportuno, previo aviso o notificación a ambos capitanes, en el caso de que se contravengan las Reglas de Juego, la falta de garantías, por interferencia externa (espectadores) o por condiciones meteorológicas.

El jugador, miembro del cuerpo técnico o directivo deberá de cumplir su sanción en el o los partidos subsecuentes de cada equipo, si este no clasifica a la siguiente fase tendrán que cumplir su castigo en el siguiente torneo.

Todos los involucrados en el torneo, directa o indirectamente deberán mantener en todo momento una conducta intachable, respetando las normas rectoras del torneo, así como a toda persona particularmente a los árbitros y espectadores.

Cada equipo es el único responsable de la conducta de los integrantes de su plantel, así como de sus acompañantes; no será atenuante de esta responsabilidad el argumento de no identificación de alguna persona mezclada entre los acompañantes o porristas de un equipo.

Habrá especial severidad hacia miembros del cuerpo técnico y directivos de los equipos cuyas sanciones serán más estrictas por parte del Comité Organizador.

EL REGLAMENTO BASICO

El tiempo de juego es de 2 tiempos de 7 minutos cada uno, con 3 minutos de descanso para el cambio de cancha.

No existe el fuera de lugar.

Toda barrida en la que haya un jugador de por medio será sancionada como falta, solo podrá barrerse el portero dentro de su área.

Las 6 faltas por equipo se castigan con tiro penal y después será cada tres faltas.

Todos los tiros libres son directos.

Todos los cambios son ilimitados y deberán realizarse por mitad del terreno de juego en zona de bancas.

La sanción disciplinaria con tarjeta roja excluye al infractor del juego ya habiendo transcurrido cinco minutos podrá ingresar un jugador por el expulsado.

En saque de meta el balón no puede pasar la media cancha por aire sin haber sido tocado por algún jugador, en caso de ser así será sancionado el equipo infractor con un tiro de castigo a 5 metros fuera de área de meta (con barrera).

Solo existe tolerancia en el primer juego del torneo en el que se participa (10min) esta es solo es para que el equipo se complete con el número mínimo de jugadores para poder iniciar el juego.

En todas las reanudaciones tendrán 5 segundos para poner el balón en juego, en caso de no respetar la posesión del balón pasara al equipo contrario.

Para iniciar el juego el equipo deberá tener por lo menos cuatro jugadores.

En caso de empate se definirá ganador por serie de tres tiros penales, en caso de persistir el empate será a muerte súbita de un tiro por equipo hasta que exista ganador.

Terminado el juego no hay sustitución de portero (para definición de ganador en serie de penales).

El no presentar balón número 4 en condiciones de juego y registros a más tardar antes de que inicie el segundo periodo de juego se castigará como partido perdido por default.

El portero no podrá meter el balón a su área y tomarlo con las manos de ser así será sancionado con un tiro de castigo desde la zona indicada por el árbitro.

Se juega con el balón número 4.

El árbitro tendrá la facultad de detener el cronometro de juego si a su criterio alguno de los equipos pretende sacar ventaja desleal.

El uniforme consta de: playera del mismo color con número impreso, short, calcetas largas u /o cortas y zapato tenis (no con tacos).

EVENTO FÍSICO PARA AVENTUREROS

CARRERA DE OBSTÁCULOS

Objetivo: Poner a prueba a los Aventureros en diversos obstáculos donde se evaluará la destreza y sus habilidades al tratar de alcanzar sus objetivos comunes y para salir adelante ante un suceso imprevisto.

Participantes: Cuatro (4) Aventureros (1 masculino y 1 femenino de categoría 1 y 1 masculino y 1 femenino de categoría 2).

Procedimiento: A la hora indicada el Club asignado deberá presentarse a la meta donde irán sorteando los diferentes obstáculos que se dirán en el orden correspondiente, debiendo para ello hacerlo en forma perfecta y como un solo equipo. En cada obstáculo deberán pasar todos juntos al siguiente, o sea no podrán pasar de un obstáculo a otro hasta tanto todos los integrantes no hayan terminado de pasar el anterior ya que el recorrido debe hacerse como trabajo en equipo. En los obstáculos los Aventureros más grandes podrán ayudar a los más pequeños. A la meta deben entrar todos juntos los componentes del Club. Cada grupo será lanzado con un intervalo de cinco (5) minutos uno del otro. Si un grupo es alcanzado por otro en un obstáculo, deberá cederle el turno al que lo alcanzó y después de esto seguirá su participación. El orden de los obstáculos se indicará en el Tricampori una hora antes del evento. La noche antes de la carrera se hará la rifa correspondiente del orden de salida. Si un Club no estuviere en la meta de salida a la hora que le ha sido asignada perderá su derecho a participar.

Los OBSTÁCULOS son los siguientes:

1-) Buscando en la piscina: Cada equipo se presentará a la piscina en forma adecuada para nadar y se colocarán en la parte de afuera. Al pitazo los cuatro Aventureros entrarán al agua y procederán a buscar 10 (diez) objetos que estarán en el fondo de la misma. Para ello tendrán un tiempo prudencial de 3 (tres) minutos. Si en ese lapso encuentran un mínimo de 8 (ocho) objetos pasarán la prueba y obtendrán el puntaje máximo de diez puntos y si son menos de 8 (ocho) objetos obtendrán 8 (ocho) puntos. No podrán ser ayudados por ninguna otra persona caso de hacerse el Club obtendrá 8 (ocho) puntos.

2-) Tobogán con agua y jabón: El grupo de ocho (4) competidores deberá escalar el tobogán de plástico que tendrá agua con jabón, en la forma que escojan, pero no deberán asirse de las orillas del mismo, ni de las estacas, deberán quitarse los zapatos y llevarlos con ellos, en ningún momento los pueden lanzar hacia adelante. Una vez pasado éste obstáculo deberán ponerse los zapatos para continuar el recorrido.

3-) Araña con barro: Al llegar a este obstáculo deberán ir pasando de uno en uno por debajo de la araña sin tocar la parte superior, caso de tocar deberán pasarlo de nuevo los que fallaron. La forma de atravesar la araña será en posición de pecho, (boca abajo). La araña tendrá un piso de barro.

4-) Puente de equilibrio: Cada grupo irá pasando el puente (barra o árbol) que tendrá una altura aproximada de 40 (cuarenta) centímetros, de uno en uno sin caerse, caso de hacerlo deberá iniciar de nuevo.

5-) Brincando las llantas: Al llegar a ésta área, el Club deberá sortear 10 (diez) llantas que estarán dispuestas en forma alternada, introduciendo los dos pies en cada centro de llanta sin pararse en ellas, caso de hacerlo deberá el participante iniciar. No podrán ser ayudados por ninguna otra persona.

6-) Carritos: Los 4 (cuatro) participantes harán 2 equipos. Cada uno estará integrado por un Aventurero(a) categoría 1 y un Aventurero(a) categoría 2. Un equipo se colocará en un extremo del salón grande en la meta fijada y el otro al extremo opuesto en la línea señalada. El o la participante categoría 1 se sentará en forma correcta en uno de los carritos y el otro(a) de categoría 2 tomará la cuerda con la cual halará durante el recorrido a su compañero hasta la meta final. A la indicación del Juez los dos equipos harán el recorrido a la misma vez hasta su meta final.

7-) El gusano: Cada equipo deberá acostarse en fila, en el zacate de la zona asignada. El Juez colocará la bola de playa en los pies del primer participante, el cual deberá pasar la bola al otro (a) Aventurero (a), sin usar las manos, solo los pies y así sucesivamente hasta llegar a la meta que estará a unos 30 (treinta) metros de la línea de salida. Hay que tomar en cuenta que conforme cada participante va pasando la bola al otro, debe irse colocando al final del último para continuar el traslado sin interrupción hasta la meta.

8-) Carrera de sacos: Cada Club hará una carrera tradicional de sacos de unos 30 (treinta) metros de distancia hasta la meta donde entregarán los sacos al Juez.

Materiales: Cada Club deberá presentar: camiseta o uniforme de competición del mismo color todos, con el nombre del club, zapatos adecuados para el evento, gorra (opcional), bloqueador, ropa adecuada para nadar en la piscina, a saber: en varones pantaloneta estilo short no de tanga

y opcional camiseta no de tirantes, y en señoritas vestido de baño de una sola pieza, anteojos y gorro para piscina(opcional), cascos de protección opcional, zapatos tenis para los obstáculos.

NOTAS: El orden de participación de cada integrante de Club, queda al criterio del Director (a). Cuando un participante deba repetir una prueba, lo hará por una única vez.

En el evento de piscina se deberá usar la ropa adecuada, Ambos géneros deberán usar zapatos tenis o de amarrar para participar en el evento de obstáculos.

Evaluación: Este evento se evaluará primero por puntos. Cada obstáculo realizado en forma perfecta tiene un valor de diez (10) puntos. Cada obstáculo infringido tiene una penalización de dos (2) puntos. En caso de empate en puntos se definirá por tiempo.

TIEMPO: Este evento iniciará y cada cinco (5) minutos se dará la orden de salida para otro Club hasta terminar con todos. Si un Club no estuviere en la meta de salida a la hora que le ha sido asignada perderá su derecho a participar. Al iniciar cualquier obstáculo, el Club tendrá un tiempo prudencial de cinco minutos para pasarlo, si este tiempo se cumple sin que ello fuere posible el Juez dará la orden de continuar y el Club sufrirá la penalización de tres (3) puntos.

Formulario N° 1

3° Tricampori "Yo y mi casa serviremos a Jehová"

A.C.S.C.R.

Departamento de Jóvenes



CLUB: _____ IGLESIA: _____

DISTRITO: _____ ZONA: _____

PASTOR: _____

DIRECTIVA DE CLUB:

DIRECTOR (A): _____ TEL. _____

SUBDIRECTOR (a): _____ TEL. _____

SUBDIRECTOR (a): _____ TEL. _____

CONSEJERO: _____ TEL. _____

CONSEJERA: _____ TEL. _____

GRUPO DE APOYO

COCINERO(A): _____

COCINERO(A): _____

Miembros del club (indicar con una "I" si es invitado especial).

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____

Formulario N° 2

3° Tricampori "Yo y mi casa serviremos a Jehová" A.C.S.C.R.

Departamento de Jóvenes

LISTA DE ASEGURADOS




Anote el nombre con los 2 apellidos

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____
26. _____
27. _____
28. _____
29. _____
30. _____


Formulario N° 3

3° Tricampori "Yo y mi casa serviremos a Jehová"
A.C.S.C.R.
Departamento de Jóvenes



CLUB: _____ IGLESIA: _____
DISTRITO: _____ ZONA: _____
PASTOR: _____
JUEZ O JUECES:
NOMBRE: _____ TEL. _____ G.M. SI ___ o NO ___
NOMBRE: _____ TEL. _____ G.M. SI ___ o NO ___

3° Tricampori "Yo y mi casa serviremos a Jehová"
Departamento de Jóvenes
Boleta de Penalización



IGLESIA: _____ JUEZ: _____
DIRECTOR: _____ PUNTAJE: _____
DESCRIPCIÓN DE FALTA:

RESOLUCIÓN: _____

DIRECTOR TRI: _____

3° Tricampori "Yo y mi casa serviremos a Jehová"

A.C.S.C.R.

Departamento de Jóvenes



BOLETA PARA EL EVENTO _____

Nombre del Club: _____ Iglesia: _____

Nombre de los participantes

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

3° Tricampori "Yo y mi casa serviremos a Jehová"

A.C.S.C.R.

Departamento de Jóvenes



BOLETA PARA EL EVENTO _____

Nombre del Club: _____ Iglesia: _____

Nombre de los participantes

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____