



**Campori Conquistadores  
ACSCR 2019**

## **INFORMACIÓN GENERAL CAMPORÍ**

**LUGAR:** Orotina, Costa Rica.

**FECHA:** 10-14 julio 2019

**HORA:** Entrada a las 6:00 a.m. el miércoles 10 de abril

**LEMA:** "Fieles y Misioneros como Jesús"

**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 lunes 3 al lunes 17 de junio del 2019.
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. **En el mes de marzo el día Jueves 15 del 2019, deberán quedar cancelados los seguros respectivos**, si son los seguros denominacionales o en su defecto, entregados los comprobantes del seguro del INS (Instituto Nacional de Seguros). 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](mailto:jacamporic@hotmail.com)** (**los documentos del pago**, formulario del juez, hojas de inscripción y seguro)
6. Para el **jueves 27 de junio** 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](mailto:jacamporic@hotmail.com)**
7. Al ingresar el martes al Camporí deberá presentarse en la secretaria para reportar su llegada 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 Camporí.
  - 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-Camporí. **Nota: en caso de no tener CD o DVD, Puede llevar la información en una llave USB, los archivos adjuntos en formato pdf**
  - c) Cada Iglesia elaborara dos portas banderín para usar en los eventos del Camporí.

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. **Dicho Banderín tiene un puntaje de 25 puntos el presentarlo.**

d) Cada club debe entregar en secretaria en el día de la revisión de inscripción en el Camporí 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 3:00 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 5:30 p.m. en las astas donde todo el personal debe de estar con Uniforme completo.

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.

## **PARTICIPANTES**

Conquistadores: categorías M1, F1: 10 a 12 años y M2, F2: 13 a 15 años.

**NOTA:** Para efecto del evento se toma como edad cumplida al 9 de julio 2019

***Si en algún evento el club no cuenta con los participantes necesarios, puede pedir prestados a otro club siempre y cuando estos no participen en dicho evento con su club.***

## **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. Cada Club aportará un juez, investido de guía mayor.
4. El equipo obligatorio de cada juez consiste en:
  - i. Una tabla para realizar apuntes
  - ii. Una cuerda de 150 cm x 0,5 mm (de algodón sería formidable)
  - iii. Un silbato.
  - iv. Un cronómetro. (no en teléfonos o reloj)
5. 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.
6. 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.

7. 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.**
8. 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 martes a las 6:00 am (con excepción de Pérez Zeledón, Canoas y Golfito los mismos 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. **ESTAN EXCLUIDOS.**
13. Como parte de la modestia cristiana para los asistentes a eventos juveniles en el área de su cabellera,  
**ESTA EXCLUIDO**, que los hombres tengan o luzcan su cabello largo. Si algún club lleva integrantes con su cabellera larga. **El mismo puede participar. Pero no tendrá puntaje.**
14. Entre las normas de comportamiento adecuado entre los sexos, quedan excluidas las escenas amorosas pasadas de tono, que dañen la moral y pudor cristiano.
15. No está permitido el uso de televisor, radio o grabadora. **Parlantes serán permitidos solo en caso que el club necesite hacer su devocional.**
16. El **uso de audífonos durante los eventos** (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) **ESTA EXCLUIDO.**
17. Si incumple un requisito de un evento precampori se le penalizará por cada falta con menos **200 puntos del valor total del evento.**

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

**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 Camporí 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.

<b>TABLA DE EVENTOS</b>		
<b>EVENTOS</b>	<b>PARTICIPACION</b>	<b>ENCARGADOS</b>
<b>PRECAMPORI Puntuación 1000</b>		
1. Unidad de amigos	Todo el club	SECRETARIA CAMPORI
2. Investidura	Todo el club	SECRETARIA CAMPORI
3. Impacto Evangelistico	Todo el club	SECRETARIA CAMPORI
4. Teletón	Todo el club	SECRETARIA CAMPORI
5. Recolección	Todo el club	SECRETARIA CAMPORI
<b>ESPIRITUALES Puntuación 1°= 1000, 2°= 900, 3° = 800 y participación 600</b>		
6. Creed en sus profetas	M1 y F2 o M2 y F1	PR. OSCAR HERNANDEZ
7. Predicación	1 (cualquier categoría)	PR. LEONARDO GRANT
8. El salón de la fe	Todo el club	PR. LUIS RUBIO
<b>TECNICOS Puntuación 1°= 900, 2°= 800, 3° = 700 y participación 500</b>		
9. Inspección	Todo el club	PR. DONALD AVENDAÑO
10. Mesa de Comedor	8 (2 x categoría)	PR. NELSON GUTIERREZ
11. Pan de cazador	6 mixtos, (3 por edad)	PR. EDWIN GONZALEZ
12. Ejercicios y Marchas	8 (mínimo 1 x categoría)	PR. DONALD AVENDAÑO
13. Código Morse	4 mixtos (2 por edad)	PR. EDDY MARTINEZ
<b>FISICOS Puntuación 1°= 800, 2°= 700, 3° = 600 y participación 400</b>		
14. Encostalados con vendas	2 mixtos (1 por categoría)	PR. SERGIO VILLELA
15. Carrera de Obstáculos	8 (2 por categoría)	JOSE QUIROS
16. División de Clases	8 (2 por categoría)	FREDDY MENDEZ



## **PRECAMPORI**

**Entrega de Informe:** Para reportar el Precampori cada club entregará un CD, DVD o USB (llave maya) debidamente identificada que será devuelta al final del camporee, con un **SOLO** archivo en formato **PDF** con el detalle de cada evento y debe presentar mínimo 2 fotos. 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 camporee.



**El faltante de alguno de los puntos que se requieren en el informe será penalizado con 200 puntos.**

### **1. UNIDAD DE AMIGOS**

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

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

**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 Precampori y también en las eliminatorias de zona y eventos en el campori (en los eventos espirituales deben portar uniforme de gala completo). La unidad de amigos será de 6 miembros mínimo a partir de 10 años en adelante. Si alguno de los amigos se bautiza antes del evento deberá incluirse en la unidad con una nota aclaratoria. 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.

Para tener derecho a todos los puntos se deberá presentar informe completo (separado de la inscripción) de los amigos que contenga: 1. Nombre 2. Fecha de ingreso 3. Edades y 4. Fotos (2) de participación que incluirán en el PDF que entregarán en el Camporí.

### **2. INVESTIDURA**

**Objetivo:** Fomentar el trabajo continuo en las clases progresivas

**Participantes:** Todo el club

**Procedimiento:** Cada club deberá presentar un mínimo de 5 conquistadores para ser investidos en la gran investidura de noviembre del 2019, para este fin debe traer una copia de la tarjeta de la clase progresiva ya firmada con los requisitos que lleva adelantada a la fecha. La misma debe ser entregada en el momento de la revisión de inscripción en el Camporí.

### 3. IMPACTO EVANGELISTICO

**Objetivo:** Dar a conocer el club en la comunidad

**Participantes:** Todo el club

**Procedimiento:** Participar en el programa del día mundial de la juventud 2019. Se hará un modelo de camiseta y cada club podrá hacer el color que guste.



### 4. TELETÓN

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

**Participantes:** Iglesia.



**Procedimiento:** El club podrá salir a recolectar dinero a partir de la entrega de los tarros oficiales. La fecha oficial de recolección será el sábado 8 de diciembre. Los tarros y el dinero serán entregados el mismo día 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 PDF que se entregara en el campori.

### 5. RECOLECCIÓN

**Objetivo:** Colaborar con la campaña de recolección de la iglesia local

**Participantes:** Todo el Club

**Procedimiento:** El club deberá salir a recolectar en los tarros oficiales de Adra, como mínimo deberán recolectar C\$5000 por cada conquistador, presentará el(los) recibos de depósito en el banco o en caja de la Asociación como respaldo, además de las fotos.



## **EVENTOS ESPIRITUALES**

**Creed en  
Sus Profetas**

### 6. CREED EN SUS PROFETAS

**Objetivo:** Fomentar el estudio de la Biblia y el don profético.

**Participantes:** 2 Conquistadores M1 y F2 o M2 y F1

**Procedimiento:** Se aplicará un examen tipo antorcha sobre 1 Samuel del capítulo 26 al capítulo 31 y Hechos de los Apóstoles del capítulo 39 y 40. Estos son los capítulos que se estarán estudiando al tiempo del camporeo. Versión de la Biblia: Reina Valera 1995.

## 7. PREDICACIÓN

**Objetivo:** Impulsar el talento de los conquistadores

**Participantes:** 1 conquistador cualquier categoría

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

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



**Evaluación: Uniforme Completo** (Según el último manual).

**Estructura:** Introducción, Desarrollo (Puntos Principales) y Conclusión (incluyendo aplicación y llamado).

**Expresividad (lenguaje corporal).** *Sin exageraciones*

**Creatividad** (uso de recursos visuales)

**Uso de la Biblia** (mínimo 3 citas bíblicas)

**Tiempo** 5:00 a 7:00 minutos *(Si se pasa o le falta tiempo se penalizará con 5 puntos).*

## 8. EL SALÓN DE LA FE

**Objetivo:** Aumentar el conocimiento de los personajes bíblicos

**Participantes:** Todo el club.

**Materiales:** Vestimenta de los personajes

**Procedimiento:** Cada club deberá elegir un personaje del capítulo 11 de hebreos, y deberá desarrollar un dialogo donde escenifiquen lo que el capítulo y la Biblia menciona sobre el mismo. A la orden del juez iniciara el desarrollo del dialogo, y terminará quedando todos inmóviles. Todos los personajes estarán inmóviles hasta que le corresponda participar, y una vez que haya participado, podrá seguir moviéndose pero sin hablar, el personaje principal, será quien inicie el dialogo dando la bienvenida y mencionando su nombre. Así también dará las palabras finales.



**Ejemplo:** Hola bienvenidos, mi nombre es Abraham, soy parte del salón de la fe, Jehová me llamo estando yo en Harán y me prometió una tierra donde fundaría una gran nación, a través de una descendencia que sería por medio del hijo de la promesa, y este nacería de mi esposa Sara. (Señalándola, comienza a moverse) bienvenidos a su humilde casa, Jehová nos prometió un hijo, y al ver que el tiempo pasaba, creí que sería bueno darle a mi esposo una de mis siervas, para que nos diera un hijo y le di Agar, (Señalándola, comienza a moverse) les di el hijo que esperaban y después me expulsaron a mi suerte, junto con mi hijo Ismael, (Señalándolo, comienza a moverse) Yo soy el hijo mayor de Abraham mi padre, por lo tanto soy el primogénito, sin embargo no me aceptaron como tal, porque un día, Sara quedo en cinta y dio a luz a mi hermano Isaac, (Señalándolo, comienza a moverse). etc....

**TIEMPO:** 5:00 – 6:00 Minutos.

**EVALUACIÓN:** del 1 al 10.

**ITEM:** Vestimenta, Dialogo apegado al texto bíblico, Sincronización de personajes y tiempo.



# **EVENTOS TÉCNICOS**

## **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, una tabla con cuerdas o una camilla hechiza y **botiquín debidamente rotulado** y equipado con lo básico.

**5. ASTUCIAS Y EQUIPO DE CAMPAMENTO** a. Mesas b. Zapateras c. Tendederos 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.
- b. Uniforme: Debe usarse como indica el manual de uniforme del 2017 (Azul).

## 10. MESA COMEDOR DE CUATRO PATAS

**Objetivo:** Repasar las destrezas de los conquistadores en la elaboración de muebles de campamento con los amarres necesarios

**Participantes:** 8 conquistadores (2 por categoría)

### Materiales

- 4 bambú o palos de 3,5 metros
- 6 bambú o palos de 2,5 metros
- 2 bambú o palos de 1,5 o 2 metros (para base del marimbeado) como el club lo desee
- Mínimo 7 bambú o palos para el marimbeado según el tamaño de la mesa que usaran
- Cuchillo
- Cuerdas
- 4 botellas de 1 1/2 o de 2 litros mínimo para agua



### Amarres

- 1 Amarra redonda de 4 postes
- 2 marimbeado
- 16 cuadrados (diagonales de construcción)
- **NOTA:** Cada amarre cuadrado debe tener mínimo 3 vueltas o máximo 4

**Procedimiento:** Los materiales se colocarán en la zona asignada y al pitar el equipo de trabajo correrá al lugar y allí construirá la mesa de comedor similar a la mesa de la imagen. Debe tener la forma parecida a la imagen no se aceptará otra estructura, las dimensiones de la mesa son a la creatividad del equipo. En la mesa deben poder sentarse mínimo 4 personas adultas y los amarres colocados como lo indica la imagen. Al terminar el tiempo o antes la mesa debe ser llevada a la línea de salida donde se detendrá el tiempo.

**Tiempo:** Al sonar el pito cada club tendrá un máximo de 20 minutos para realizar la mesa.

## 11. PAN DE CAZADOR

**Objetivo:** Aumentar las destrezas de los conquistadores

**Participantes:** 6 conquistadores 3 por categoría de edad (independiente del género)

**Material:** Harina, sal, agua, mantequilla, vainilla, leña, cerillos, varitas (se puede usar equipo para amasar)

**Procedimiento:** 3 conquistadores, realizarán una fogata para hacer suficientes brasas en la cual cocinarán el pan de cazador, mientras esto sucede los restantes preparan la masa para el pan, una vez lista la masa, la enredarán sobre las varas previamente preparadas, posteriormente las pondrán en las brasas, hasta que estén bien cocidas y listas para comer. Presentaran 3 piezas de pan como mínimo. El evento termina cuando los panes estén cocidos y entregados al juez.

### Evaluación 1 al 10

Participantes como lo indica el manual  
Fogata (incluyendo limpieza del lugar al final)  
Horneado correcto (cocción)  
Piezas de pan (número de piezas presentadas)

**Tiempo** 30 minutos

### Masa

Prepara la masa mezclando la harina con agua, sal, vainilla y mantequilla. Bate hasta que la mezcla quede espesa. **Esto es opcional**, si te gusta el queso crema es buen momento para agregar un poco. Esto levantará el sabor, dando un toque especial.



### Buscar ramas

Utiliza ramas largas y verdes. Lo ideal es que tengan forma de "Y" sin embargo cualquier rama nos sirve. Pela bien la vara para retirar la corteza. Con vainilla barniza la rama para evitar que se pegue el pan de cazador. También puedes utilizar mantequilla derretida. Trata de hacer una tira con la masa la cual vamos a enrollar en la rama.

### Pon el Pan en las brasas

Acerca el pan lo más que puedas a las brasas de la fogata, recuerda jamás uses las llamas pues lo único que vas a conseguir es quemarlo. Se recomienda dejarlo aproximadamente 20 minutos, volteándolo cada 5 para que se "dore" de ambos lados.



## 12. EJERCICIOS Y MARCHAS

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

**Participantes:** El escuadrón debe tener 8 miembros mínimo (uno de cada categoría.)

**Materiales:** Portar como mínimo dos abanderados, 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 juez evaluará de 1 a 10, según su criterio los ítems escritos en el rubro de evaluación (esta al final del evento), excepto el de uniforme y tiempo que solo será evaluado por un juez.

**El Escuadrón** se colocará en la zona de inicio al sonar el pito del encargado del evento, cada escuadrón demostrará sus destrezas delante de los jueces para ser evaluados. Las órdenes para usar son las de ORDEN CERRADO. Deben incluir mínimo una combinación original (fantasía) de órdenes con movimientos básicos seguidos.

El evento será únicamente de ORDEN CERRADO, NO SE PERMITE ALZADAS NI PORRISMO.

**DEBEN SER ÓRDENES NACIONALES.**



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

# 13. CÓDIGO MORSE

**Objetivo:** Desarrollar en los participantes la destreza en un lenguaje por código.

**Participantes:** 4 Conquistadores: 2 por categoría de edad.

**Material:**

1. Dos focos que puedan ser operados en forma intermitente con la mano.
2. Papel y lapicero

**Descripción:**

El mensaje a ser transmitido se entregará en un sobre encerado en el lugar y momento del evento.

Enviarlo con foco en la noche y escribir mensaje.

LETRAS			
A	• —	H	• • • •
B	— • • •	I	• •
C	— • • — •	J	• — — — —
D	— • • •	K	— • • —
E	•	L	• — • • •
F	• • — • •	M	— — —
G	— — • •	N	— • •
		O	— — — —
		P	• — — • •
		Q	— — — • —
		R	• — • •
		S	• • • •
		T	— —
		U	• • —
		V	• • • —
		W	• — — —
		X	— • • • —
		Y	— • — — —
		Z	— — • • •
NÚMEROS			
1	• — — — —	6	— • • • •
2	• • — — —	7	— — • • •
3	• • • — —	8	— — — • •
4	• • • • —	9	— — — — •
5	• • • • •	0	— — — — —
SIGNOS DE PUNTUACIÓN		SIGNOS DE TRANSMISIÓN	
Dos puntos	— — — • • •	Error	• • • • • •
Coma	— — • • • — —	Esperar	• — • • •
Punto y coma	— • — • • •	Fin de mensaje	• — • • —
Interrogación	• • — — — • •		
Comillas	• — • • • — •		

## **EVENTOS FÍSICOS**

### **14. ENCOSTALADOS CON VENDAS**

**Objetivo:** Ayudar en la destreza motora de lo jóvenes  
**Participantes:** 2 Conquistadores, Mixtos. 1 x categoría.

**Materiales:** 2 Sacos con costuras para unirlos, una venda.

**Procedimiento:** Distancia 20 metros.

Los dos conquistadores se ubicarán en la línea de salida con uno de los conquistadores con los ojos vendados, al silbatazo saldrán **saltando** a una distancia de 10 metros a esta distancia habrá un bordón y darán la vuelta los conquistadores y recorrerán 10 metros saltando al regresar a



la meta final. Si se caen **regresaran** al lugar donde se caen. Habrá un juez en la meta para medir el tiempo y un juez donde está ubicado el bordón para verificar que los conquistadores dieron la vuelta de la manera correcta. Este evento se evaluará por tiempo. Se penalizará al club que invade carril con 5 segundos, el club que no salte y use otro método para avanzar quedara descalificado, el club que aun cuando se cayó no regresa al lugar donde cayó y avanza se penalizara cada caída con 5 segundos.

### **15. CARRERA CON OBSTÁCULOS**

**Objetivo:** Poner a prueba a los Conquistadores 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:** Ocho (8) Conquistadores, dos (2) de cada categoría.

**Nota:** Cada conquistador que nadará **DEBE** tener la especialidad NATACION 1.

**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. 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 Camporí 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:

1-) **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) Conquistadores se lanzarán al agua, allí habrá un colchón inflable con una cuerda de arrastre, donde se subirán otros



dos (2) Conquistadores. Los primeros dos (2) Conquistadores irán nadando en el estilo que deseen hacia el otro extremo de la alberca por 25 metros y halando por la cuerda el colchón con los dos (2) Conquistadores. Al llegar al otro extremo se juntarán los cuatro. Dos de ellos 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 participantes 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, caso de hacerlo deberán subirse al colchón y continuar.



2-) **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.

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 acostados, o sea de espalda (boca arriba). La araña tendrá un piso de barro.



4-) **LOS TRINEOS:** Se harán 2 trineos de cuatro personas cada uno, los cuales harán un viaje de 20 metros. Queda a criterio de cada club la integración de cada trineo.

5-) **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). En el obstáculo se tendrá a disposición de los Clubes 8 cascos de seguridad los cuales deben usar **sin excepción** los participantes. **SIN CASCO NO PUEDEN PARTICIPAR** y al bajar del árbol deben entregarlos al Juez encargado y se tomará nota del no uso de parte de alguno, sin responsabilidad alguna de los organizadores por la negativa del Club a utilizarlos.





6-) **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. El Club que haga mal uso del mismo provocándole daños será eliminado de inmediato.

7-) **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.



8-) **PÉNDULO:** Al llegar a éste obstáculo deberán subir a unas llantas que estarán en el 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 las llantas para lanzarse hacia adelante a manera de un péndulo, hasta otras llantas del otro lado. 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 llantas es de 2:50 metros (dos metros cincuenta centímetros). Los participantes no podrán asirse alrededor de sus manos la cuerda, para evitar accidentes.

9-) **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.



10-) **ARRIBA-ABAJO:** Al llegar a ese obstáculo el Club se encontrará con 6 vallas, 3 de una altura de 60 centímetros y 3 de una altura de 80 centímetros intercaladas a 2 metros de distancia una de otra, o sea la primera de 60, la segunda a 80, la tercera a 60, la cuarta a 80, la quinta a 60 y la sexta y última a 80 de altura. Todas tienen un metro de ancho, por lo que el Club deberá ir pasando de uno en uno. ¿Cómo se pasan las vallas?: el participante llega a la de 60 de altura y pasa agachado de pecho, luego se para, camina 2 metros y salta o brinca la de 80, luego camina dos metros y pasa de pecho la de 60 y luego camina dos metros y brinca o salta la de 80 y así hasta terminar. Sea las de 60 de altura las pasa agachado de pecho y las de 80 de altura las brinca o salta. Si nueve alguna valla de su lugar o la bota, pierde puntos.

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



el



12-) **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. Ninguno de los participantes podrá tomar **IMPULSO** para escalarlo, así mismo ninguno puede bajarse tirándose, deben utilizar las barras.

13-) **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. Ninguno de los participantes podrá tomar **IMPULSO** para escalarlo, así mismo ninguno puede bajarse tirándose, deben utilizar el mecate.



**HABRÁ ADEMÁS TRES (3) OBSTÁCULOS SORPRESA** que se conocerán el día antes del evento.

**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.

**RECUERDE:** Que la participación de sus muchachos (as) es **SU RESPONSABILIDAD COMO DIRECTOR (A)**. Si Usted no los ha preparado bien físicamente como consejo no deberían participar. **PRIMERO** está la salud de las personas antes que ganar puntos o eventos poniendo en juego su parte física y de salud.

## 16. CLASES PROGRESIVAS

**Objetivo:** Conseguir que cada participante logre cumplir con un requisito de la tarjeta progresiva que esta sacando.

**Procedimiento:** Cada participante se presentará con el material requerido para obtener la firma del requisito que se solicitó.

Los participantes serán distribuidos conforme a su clase progresiva inscrita y en la zona el instructor indicará el desarrollo de evento donde se le enseñará el requisito, para lograr la firma debe participar en todo el tiempo del evento y haber elaborado lo que se le solicito por el instructor.



### AMIGO

**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito núm. 6 denominado Rastro y pista.

**MATERIALES POR ASPIRATE:** una tabla, 5 hojas en blanco, las copias de las pistas que trae el manual y lapicero.

### COMPAÑERO

**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito número 3, Nudos y amarras.

**MATERIALES POR ASPIRATE:** una cuerda de 2 metros de algodón y 4 palos de escoba de 20 cm.

### EXPLORADOR

**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito núm. 4, Mapa topográfico.

**MATERIALES POR ASPIRATE:** 5 hojas en blanco, una tabla para escribir, lápiz, borrador, un mapa topográfico, una brújula, un transportador.

### ORIENTADOR

**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito núm. 1 y 2. Fuego Reflector y la mochila.

**MATERIALES POR CLUB: EQUIPO MOCHILA:** Un salveque de mochila para pernotar 2 noches con 3 mudadas en bolsas, equipo de aseo personal, capa, equipo de primeros auxilios personal, foco, comida para dos personas, bolsa de dormir, Biblia, cuaderno de apuntes, botella de agua de mano, lo que sienta necesario llevar.

**MATERIALES PARA FUEGO POR CLUB:** Lamina o elemento para reflejar el calor, yesca, 4 piedras, troncos necesarios para la pared reflectora, caja de fósforos, madera como combustible.

### VIAJERO

**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito núm. 3, Primeros Auxilios.

**MATERIALES POR ASPIRATE:** Cuaderno de apuntes

### GUIA

**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito núm. 3, Objeto de amarres y cuerdas.

**MATERIALES POR ASPIRATE:** una cuerda de 2 metros de algodón, una cuerda de 12 metros de algodón o cabuya para los amarres y 2 palos de escoba completos.



# ANEXOS

## 31 Señales de pista naturales



EN ESA DIRECCIÓN



A LA DERECHA



PELIGRO



A LA DERECHA



REUNIRSE



EN ESA DIRECCIÓN



A LA IZQUIERDA



CAMBIO A DERECHA



A LA IZQUIERDA



EN ESA DIRECCIÓN



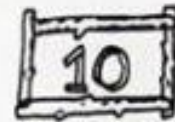
- SOBREE LA PISTA - SE VA A MASAR. DIRECCIÓN CASI LA MISMA.



SOBREE LA PISTA



FRANQUEAR OBSTACULO



ESPERAR 10 MINUTOS



LARGA DISTANCIA



A LA DERECHA



PELIGRO



MUCHO CUIDADO



ESCONDERSE



CORTA DISTANCIA



A LA IZQUIERDA



NO SE MUEVAN EN SU PERÍMETRO



CAMBIO DE DERECHA



EN ESA DIRECCIÓN



PELIGRO O AYUDA



AMIGOS



CAMPAMENTO HABIDO



SOBREE LA PISTA. O ESTA ES LA PISTA



PELIGRO



ENEMIGOS



PELIGRO



## Figuras de las Señales de Pista



Camino a seguir



Obstáculos en la vía



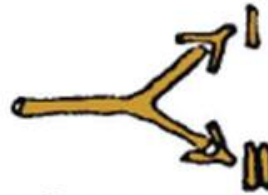
Camino a evitar



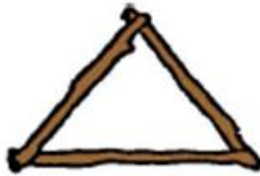
A la derecha



A la izquierda



Nos separamos.  
Ejemplo: uno por un lado  
y dos por el otro en las  
direcciones señaladas



Peligro, las señales de  
peligro se hacen con tres  
elementos iguales



Campamento habitado  
en esa dirección



Campamento Scout  
en esa dirección



Agua no potable en  
esa dirección



Agua potable en esa  
dirección



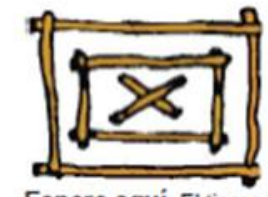
Misión Cumplida



Paz, el juego no ha  
comenzado













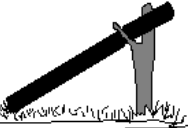


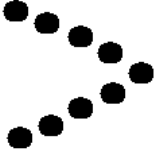



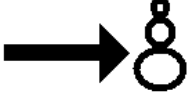


Carta escondida a  
tantos pasos. La canti-  
dad de pasos es escrita en  
números romanos



Espere aquí. El tiempo  
en minutos es escrito en  
números romanos



Guerra, el juego  
comenzó

 <p>Inicio de la Pista</p>	 <p>Fin</p>	 <p>Misión Cumplida</p>	 <p>Este es el camino (2 piedras)</p>	 <p>Sobre la Pista</p>
 <p>Gavilla marcando la pista</p>	 <p>Esperar 10 Minutos</p>	 <p>Mensaje escondido a 5 pasos</p>	 <p>En esta dirección (Palos)</p>	 <p>En esta dirección (horqueta)</p>
 <p>Lejos de aquí</p>	 <p>Cerca de Aquí</p>	 <p>A 4 Kilómetros</p>	 <p>En esta dirección (Piedras)</p>	 <p>Doblar a la derecha (si la piedra está a la izquierda: doblar a la izquierda)</p>
 <p>Doble a la izquierda o derecha, según marque el ramo</p>	 <p>En la dirección de la rama doblada</p>	 <p>Peligro</p>	 <p>Obstáculo que franquear</p>	 <p>En esta dirección (2 horquetas)</p>



**Campori Conquistadores Departamento de Jóvenes ACSCR, Orotina 2019**  
**Hoja de evaluación para Inspección**

NOMBRE CLUB:		Se califica cada rubro del 1 al 10.		
ASPECTOS A EVALUAR		Jueves	Viernes	Sábado
<b>Dentro de la zona de acampar</b>	a. Arreglo de Campamento.			
	b. Limpieza.			
	c. Banderas Izadas.			
	d. Banderines de Unidad.			
	e. Tendedero y cercas.			
	f. Área de herramientas.			
<b>Carpas exterior o interior</b>	a. Tensión y estacas.			
	b. Zapatos boca abajo.			
	c. Limpieza y orden de carpas.			
	d. Equipaje en el centro.			
	e. Tiendas uniforme.			
<b>Primeros Auxilios</b>	a. Zona de atención.			
	b. Encargado.			
	c. Camilla de transporte.			
	c. Botiquín con tabla de medicamentos.			
<b>Área de astucias</b>	a. Zapateras.			
	b. Tendederos.			
	c. Área de herramientas.			
	d. Astas de banderas.			
<b>Área de cocina</b>	a. Orden alacena.			
	b. Orden equipo de cocina.			
	c. Limpieza.			
<b>Área de Basureros</b>	a. Biodegradable.			
	b. No biodegradable.			
	c. Vidrios y latas.			
<b>Uniforme e ideales</b>	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.			
<b>Protocolo</b>	a. Puntualidad en astas.			
	b. Informe correcto.			
	c. Uniforme completo.			
	d. Respeto			
<b>Total</b>				
<b>Informe Matutino</b>	Miembros presentes y a tiempo			
	Miembros tarde			
	Miembros en cocina			
	Miembros enfermos			
	Miembros ausentes			
	Visitas			
	Total de Inscritos _____			
<b>Jueces:</b>				



**CAMPORI DE CONQUISTADORES**  
**Departamento de Jóvenes ACSCR 2019**  
**EVENTO MARCHAS DE 1 A 10**

Club: \_\_\_\_\_

Juez \_\_\_\_\_

<b>RUBRO A EVALUAR</b>	<b>PUNTOS</b>	<b>Observaciones</b>
<b>A. INDICADORES PARA UNIFORME Y CANTIDAD</b>		
1. Cantidad correcta de participantes		
2. Tener las insignias correctas		
3. Ubicación correcta de insignias		
4. Camisas / Blusas, No ajustadas		
5. Pantalón / Enagua, No ajustadas o cortas		(Enaguas debajo de la rodilla)
6. Uniformidad zapatos negros		(Con cordones o sin cordones, según el género)
7. Color de medias correspondiente al club		
8. Uniformidad General del escuadrón		
<b>B. INDICADORES PARA BANDERAS, BANDERINES Y EXTRAS</b>		
9. Uso correcto banderas y banderines		
10. Uso correcto de materiales extra		(Pañuelo, banderines, palos, etc.)
<b>C. INDICADORES DE VOZ DE MANDO</b>		
11. Con firmeza sin que intimide.		(Alzar la voz pero no gritar)
12. Secuencia logica de ordenes		
13. Consistencia en la voz preventiva		
14. Consistencia en la voz ejecutiva		
15. Miembro del club correspondiente		
16. Formaciones		( Rectángulo, semicírculo, estrella, en fila, columnas, tamaño, género)
<b>D. INDICADORES PARA PASOS</b>		
17. Sincronización en los pasos y giros		
18. Elegancia en el porte del escuadrón		
19. Utilización de pasos de orden cerrado		
20. No acrobacias o tiradas al piso		
21. Cubrirse correctamente		
22. Alineación correctamente		
<b>E. INDICADORES BASICOS DE PASOS EN ORDEN CERRADO</b>		
23. Distancias		(Codo, brazo, doble brazo)
24. Flancos		(Derecho o Izquierdo)
25. Conversiones		(Derecha, izquierda, interna, externa)
26. Órdenes estaticas		(Firmes, alto, saludo, descanso, descanso a discreción, rompan filas)
27. Órdenes de Marcha		(De frente, marcando el paso, avancen, paso corto)
<b>F. INDICADORES EN LA FANTASÍA DE ORDEN CERRADO</b>		
28. Fantasías con los pasos de Orden Cerrado		
29. Grado de dificultad		(Cantidad de secuencias, movimientos complejos, estructuras innovadoras)
<b>30. TIEMPO</b>		
<b>TOTAL PUNTUACION</b>		

Formulario N° 1



## **Campori Conquistadores "Fieles y Misioneros como Jesús" 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

**Campori "Fieles y Misioneros como Jesús" 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. \_\_\_\_\_

**Campori "Fieles y Misioneros como Jesús" A.C.S.C.R.  
Departamento de Jóvenes Boleta Juez**

CLUB: \_\_\_\_\_ IGLESIA: \_\_\_\_\_ DISTRITO:  
ZONA: \_\_\_\_\_ PASTOR: \_\_\_\_\_

NOMBRE: \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_ G.M. SI NO \_ \_

**Campori "Fieles y Misioneros como Jesús" Departamento de  
Jóvenes Boleta de Penalización**

IGLESIA: \_\_\_\_\_ JUEZ: \_\_\_\_\_  
DIRECTOR: \_\_\_\_\_ PUNTAJE: \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN DE FALTA:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

RESOLUCIÓN: \_\_\_\_\_

DEPARTAMENTAL JA:

**Campori "Fieles y Misioneros como Jesús" Departamento de  
Jóvenes Boleta de Apelación**

IGLESIA: \_\_\_\_\_ DIRECTOR: \_\_\_\_\_  
EVENTO: \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN DEL INCIDENTE:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

RESOLUCIÓN: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Encargado del Evento: \_\_\_\_\_ DEPARTAMENTAL JA:

**Campori “Fieles y Misioneros como Jesús” Departamento de Jóvenes Boleta de Evento**

IGLESIA: \_\_\_\_\_-\_\_\_\_ NOMBRE DEL CLUB \_\_\_\_\_  
DIRECTOR: \_\_\_\_\_ EVENTO: \_\_\_\_\_

**PARTICIPANTES**

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

**Nota:** Como director certifico que los inscritos en este evento cumplen con las **categorías y requisitos** que el evento requiere por tanto procedo a firmar \_\_\_\_\_

No se aceptara ninguna boleta sin firma.

**Campori “Fieles y Misioneros como Jesús” Departamento de Jóvenes Boleta de Evento**

IGLESIA: \_\_\_\_\_-\_\_\_\_ NOMBRE CLUB: \_\_\_\_\_  
DIRECTOR: \_\_\_\_\_ EVENTO: \_\_\_\_\_

**PARTICIPANTES**

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

**Nota:** Como director certifico que los inscritos en este evento cumplen con las **categorías y requisitos** que el evento requiere por tanto procedo a firmar \_\_\_\_\_

No se aceptara ninguna boleta sin firma.