



UNIÓN CENTROAMERICANA SUR
MINISTERIO JUVENIL ADVENTISTA
MANUAL DE EVENTOS

“CONECTADOS CON JESÚS
PROCLAMAMOS SU REGRESO”



16 – 20 de abril 2019



UNIÓN CENTROAMERICANA SUR

Ptr. Wilfredo Ruiz Marengo – **Presidente**

Ptr. Ricardo Marín - **Secretario**

Lic. Silas Martínez – **Tesorero**

DEPARTAMENTAL DE JÓVENES DE LA UNIÓN

Ptr. Marvin Gómez Otero – **UCAS**

Email: mgo67est@gmail.com

WhatsApp: +505 8565 2077

Celular C.R.: +506 7008 4080

DEPARTAMENTAL DE JÓVENES DE ASOCIACIÓN/MISIÓN

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

Ptr. Edgardo Soto – Misión Norte de Costa Rica.

Ptr. Kendell Ferguson – Misión Caribe de Costa Rica.

Ptr. Cristopher Torres – Misión Atlántico Sur.

Ptr. Gregorio Flores – Misión Noroccidental de Nicaragua.

Ptr. Humberto Cardoza – Misión Central de Nicaragua.

Contacto:

Email: camporeeucas2019@gmail.com

Facebook: Camporee UCAS Guías Mayores



TABLA DE CONTENIDO

MENSAJE DEL DEPARTAMENTAL DE JÓVENES	4
IDEALES DE LOS GUÍAS MAYORES.....	5
VOTO	5
BLANCO	5
LEMA	5
LEY	5
HIMNO	5
ASPECTOS GENERALES DEL CAMPOREE	6
REGLAMENTO	6
PRE-INSCRIPCIÓN	9
INSCRIPCIÓN	9
JUECES.....	9
FISCALES.....	10
DETALLES IMPORTANTES... ..	10
TABLA GENERAL DEL CAMPAMENTO	11
EVENTOS PRE - CAMPAMENTO	12
1. TOMANDO JERICÓ	12
2. MI MENSAJE Y MI IGLESIA.....	12
3. RECOLECCIÓN ADRA	13
ENTREGA DE INFORME	13
EVENTOS ESPIRITUALES	14
1. PREDICACIÓN	14
2. CREENCIAS BÍBLICAS	14
3. CANTO DRAMATIZADO.....	15
4. CONEXIÓN BÍBLICA	15
EVENTOS TÉCNICOS	16
5. INSPECCIÓN	16
6. MARCHA	17
7. PRIMEROS AUXILIOS	18
8. AMARRES Y NUDOS	19
11. NATACIÓN CON RELEVOS.....	22
12. BOLI GLOBO.....	22
EVENTOS FÍSICOS	24
13. CARRERA DE OBSTÁCULOS.....	24
14. HALANDO LA SOGA	24
ANEXOS	25



MENSAJE DEL DEPARTAMENTAL DE JÓVENES

Muy Apreciados Guías Mayores:

Recibe un cordial saludo del Departamento de Ministerio Juvenil de la Unión Centroamérica Sur (UCAS), y de antemano te damos la bienvenida al Camporee “**Conectados con Jesús, proclamamos su regreso**”, el evento esperado de la juventud adventista del año 2019.

Los seis campos de la UCAS y la UNADECA, se reúnen para celebrar un evento que sin duda alguna marcará nuestras vidas en esta tierra y la eternidad.

A ustedes les correspondió vivir la época de los “mileniales” o la “generación Z”; ustedes han crecido con la tecnología de los iPhone, smartphone y drones. De esta generación se debiera decir con aquellas palabras adaptadas dichas sobre los hijos de Isacar: “**Eran entendidos en los tiempos...** de las redes sociales: Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp, Snapchat, etc.” (1 Crónicas 12:32).

Ustedes son una generación nativa y conocen la importancia que es estar conectados en todo tiempo con los amigos, la sociedad, la universidad y la familia. Pero la conexión más importante y vital es la que tiene que ver con la salvación y la eternidad. El programa del Camporee ha sido diseñado para disfrutar del compañerismo con otros jóvenes como tú, para ser una ocasión gozosa y disfrutar de la salvación, la testificación, la camaradería, nutrición espiritual y sobre todas las cosas conectarnos con Jesús.

Sabes que Jesucristo nuestro máximo Guía Mayor valoró la importancia de estar conectado con su Padre en todo momento (Lucas 6:12), esta conexión lo hizo fuerte para enfrentar los desafíos en su vida y ministerio. Él también se conectó con nosotros, “Entonces **la Palabra se hizo hombre** y vino a vivir entre nosotros.” (Juan 1:14 NTV), es que estar conectados con Jesús nos conduce a una vida con propósito y una misión: **Proclamar su regreso.**

Te invito a mantener esta conexión con Jesús mediante su Palabra y no te pierdas la bendición de proclamar el regreso del Señor Jesucristo, es mi deseo y oración,

Su amigo,

Ptr. Marvin Gómez Otero.
Departamental de Jóvenes.
Unión Centroamericana Sur (UCAS)



IDEALES DE LOS GUÍAS MAYORES

VOTO

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

BLANCO

El mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación

LEMA

El amor de Cristo nos motiva

LEY

La ley del Conquistador me manda:
Observar la devoción matutina.
Cumplir con la parte que me toca.
Cuidar mi cuerpo.
Tener una mirada franca.
Ser cortés y obediente.
Andar con reverencia en la casa de Dios.
Conservar una canción en el corazón.
Trabajar para Dios.

HIMNO

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

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



ASPECTOS GENERALES DEL CAMPOREE

REGLAMENTO.

UNIFORMES – PORTE Y ASPECTO.

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

CAMPAMENTO

5. Todo club debe conservar limpia toda la zona de su campamento, incluyendo un perímetro de hasta 5 metros de distancia, durante todo el evento y al finalizar el mismo.
6. No motivar a miembros del club y visitas a quedarse en el campamento durante los eventos. Todos los acampantes deberán permanecer en el área de los eventos con excepción del personal de cocina o algún enfermo que deba por fuerza mayor permanecer en reposo.
7. La reparación o reposición que se origine por daños causados a la infraestructura del Campamento, correrán por cuenta del Club correspondiente.
8. Sí hicieron hoyos, deben de quedar debidamente tapados al concluir el evento.
9. Mantener la disciplina en eventos, reuniones y en formación o acto cívico. Usar un vocabulario que no falte a las normas de cortesía ni a la moral. Se sancionará la Indisciplina, irrespeto o faltas a la moral.
10. El Director no debe llegar tarde a las reuniones convocadas. Asimismo no se admitirán llegadas tardías de los clubes a la formación o cualquier evento.
11. Se requiere que todos los clubes tengan un letrero en su entrada identificando el nombre de su club.
12. Como norma de urbanidad, es necesario que los baños y los servicios sanitarios sean utilizados correctamente y se mantengan limpios.
13. Todo club deberá hacerse responsable por sus desechos y deberán ajustarse al siguiente procedimiento: hueco en tierra para todo lo orgánico, bolsas negras para todo lo no degradable y debidamente cerradas una vez que estén llenas. El club que no cumpla con esta disposición será fuertemente sancionado.



14. El “toque de queda” regirá desde las 10:00 p.m. y se extenderá hasta las 4:00 a. m. por lo que se espera que, durante ese período de tiempo, excepto en casos especiales de enfermedad o uso de los servicios sanitarios, haya tranquilidad y silencio.
15. Cada club se encargará de coordinar la vigilancia nocturna de la zona de campamento asignada.
16. Cualquier director(a) de Club, cuando lo estime conveniente, puede solicitar una audiencia en la reunión vespertina diaria de la Secretaría.

VESTIMENTA Y USO DE PISCINA

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

RELACIÓN CON EL SEXO OPUESTO

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

VISITAS

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

PRIMEROS AUXILIOS

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

QUEJAS Y RECLAMOS

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

SALIDAS DEL CAMPAMENTO

25. Para retirarse temporalmente del Campamento Adventista será necesario una autorización escrita por el Director de Jóvenes del campo (Asociación/Misión), el cual dispondrá de las boletas correspondientes.

FALTAS AL REGLAMENTO

26. **Incurrir en una falta leve** implicará una llamada de atención verbal al Club al que pertenece quien la cometió y un rebajo de 15 (quince) puntos al total obtenido durante las competencias del día. Dicha llamada de atención verbal se dará a través del director



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

- 27. Incurrir en una falta grave** implicará una llamada de atención escrita al Club al que pertenece quien la cometió y un rebajo de 25 (veinticinco) puntos al total obtenido durante las competencias del día. Dicha llamada de atención escrita se entregará al director del Club en la reunión vespertina del Director de Jóvenes – UCAS y Asociados quienes se dejarán constancia.

SOBRE LA BUENA CONDUCTA

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

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



PRE-INSCRIPCIÓN



Enviar el listado de pre-inscripción del Club que desee participar del Campamento de Guías Mayores vía correo electrónico a: camporeeucas2019@gmail.com.

Descargue el formato de pre inscripción dando click [aquí](#).

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

INSCRIPCIÓN



Se mantiene la fecha límite de inscripción para el **25 de febrero**, con el compromiso de los clubes que en esta fecha deben de cancelar el 60% del total de su inscripción en la tesorería de su campo local; y el otro 40% de los miembros de su club el 4 de marzo con el entendimiento que es una extensión para las personas que reciben su salario al final del mes. Después de esa fecha, el club será sometido a penalización por inscripción tardía.

Deben enviar la lista oficial de los inscritos al email del Camporee el día que cancelen toda la inscripción.

Acampantes Adicionales: Por disposición de los administradores del Campamento Adventista de Orotina, toda persona debe pagar su estadía en el lugar del Camporee por 5 días del evento, los menores de 4 a 10 años pagarán un \$ 1.00 x día; de 11 a 15 años pagan \$ 2.00 x día, y debe ser reportado en el listado de inscritos.

JUECES

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

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

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



FISCALES

Función: Cada campo debe aportar un fiscal, este puede ser o no ser un pastor y debe ser un Guía Mayor investido. Estos recibirán las quejas por escrito mediante un formulario que será proporcionado, y la decisión de los fiscales es definitiva.

Funciones:

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

DETALLES IMPORTANTES...

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

Lugar: Campamento Adventistta, Orotina, Costa Rica.

Fecha del Camporee: 16 – 20 de abril de 2019

Costos de inscripción:

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

Cocineras

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

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

Participación de clubes:

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

Reunión con directores

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

Inauguración

- Martes 16 de abril 2019 de 5:00 - 6:00 PM en el gimnasio principal (todos con uniformes).



Material de astucia de campamento:

A los de Nicaragua, el hermano Henry Cordero se ha puesto a disposición para ayudarles en la adquisición de bambú a los clubes que lo requieran, solicitándolo con tiempo al teléfono (+506) 86172367.

TABLA GENERAL DEL CAMPAMENTO

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



EVENTOS PRE - CAMPAMENTO

1. TOMANDO JERICÓ

Participación: Todo el club.

Participantes: Todo el Club.

Procedimiento:

- Todo el Club debe estar organizado en parejas misioneras.
- Deben seleccionar una zona o barrio al que deseen impactar.
- Se visitará el lugar escogido una vez por semana hasta completar las 10 semanas. Cada pareja misionera deberá visitar un mínimo de cuatro a cinco familias cada sábado para Orar por las personas que habiten en dicho hogar y compartir una promesa bíblica.
- Posteriormente el director o secretario del Club debe enviar al email camporeeucas2019@gmail.com mensualmente un informe consolidado de cada pareja misionera con el número de los contactos realizados cada sábado.
- Para Nicaragua: cada club debe estar subiendo fotografías de cada salida que realicen a su Facebook y etiquetarlas al Facebook *Camporee UCAS Guías Mayores*.
- Para Costa Rica: en caso con presentar dificultades con el tomar fotografías a las personas, se le solicita a cada dúo testificar por escrito la experiencia de esa actividad.
- Una vez concluidas las diez semanas, se deberá hacer un impacto evangelístico en dicha localidad, cada club de acuerdo a la necesidad observada en cada lugar decidirá el tipo de impacto a realizar ese día, por ejemplo: ferias de salud, alimentación a indigentes, limpieza de la localidad, cantatas o conciertos, iniciar una campaña evangelística en dicho lugar etc.

2. MI MENSAJE Y MI IGLESIA

Participación: Todo el club.

Participantes: Todo el Club.

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

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

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



3. RECOLECCIÓN ADRA

Participación: Todo el club.

Participantes: Todo el Club.

Procedimiento:

- Entre enero y abril, cada Club que asistirá al Camporee de la UCAS, deberá participar en la recolección ADRA.
- El blanco es de \$100,00 (cien dólares estadounidenses) por club.
- Como evidencia de su participación, deberá presentar un informe que incluya, entre otras cosas: las fechas (al menos dos), el lugar, la lista de miembros del club, copia del recibo emitido por el campo local, la firma del pastor y del tesorero de la iglesia local.

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

ENTREGA DE INFORME

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





EVENTOS ESPIRITUALES

1. PREDICACIÓN.

Participación: Por Asociación/Misión.

Participantes: Un participante.

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

Parámetros:

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

Nota:

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

2. CREENCIAS BÍBLICAS

Participación: Por club.

Procedimiento: El club elige dos miembros mixtos para este evento. El día miércoles en la inspección los jueces asignan otros dos guías mayores mixtos para ajustar a 4 en total. Preferiblemente se elegirán dos que no participen en el evento de Conexión bíblica. El día jueves todos los clubes harán un examen de eliminatoria. Será un examen escrito por club cuyo tiempo será cronometrado. De todos los participantes avanzarán diez clubes a la gran final del sábado. En el evento del sábado se presentarán los 4 integrantes de los 10 clubes, la preguntas serán proyectadas en la pantalla, también se mostrará cuatro opciones como posibles respuestas y tendrán 15 segundos para marcar la respuesta correcta después de leída la pregunta.

Creencia por evaluar: “*El Matrimonio y la Familia*”, favor estudiar y dominar toda la creencia. Descárguelo dando click [aquí](#).

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





3. CANTO DRAMATIZADO

Participación: Por Asociación/Misión.

Participantes: 10 - 20 Guías Mayores por campo.

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

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

Parámetros del canto:

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

Parámetros del drama:

- Mensaje
- Vestuario
- Escenario
- Creatividad

4. CONEXIÓN BÍBLICA

Participación: Por Asociación/Misión

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

Libros a estudiar: Esdras, Nehemías y Esther.

Versión de la Biblia: Reina Valera 1995.

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

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

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



CONEXIÓN BÍBLICA



BIBLE CONNECTION



CONNEXION BIBLIQUE



EVENTOS TÉCNICOS

5. INSPECCIÓN

Participación: Por club.

Participantes: Todo el club.

Dentro de la zona de acampar:

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

Respecto a los acampantes:

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

Carpas (Exterior):

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

Carpas (Interior):

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

Área de cocina:

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

Astucia y equipo de campamento

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

Basureros debidamente limpios todos los días

- Deberán hacer tres tipos de basureros a un metro de distancia del linero trasero:
 - Primero: Para materia orgánica Al momento de la inspección debe estar parcialmente cubierto con tierra.
 - Segundo: Para materia inorgánica.



- *Tercero:* Para Vidrio y latas.

Área de primeros auxilios

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

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

6. MARCHA

Participación: Por club.

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

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

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

Procedimiento:

- Entran, saludan y solicitan el permiso para marchar, reciben el papel con las 10 órdenes, entonces saldrá y tendrán de 4:00 a 5:00 minutos para desarrollar la marcha que traen preparada y también para ejecutar las 10 órdenes. Las órdenes pueden realizarlas de alguna de las siguiente maneras:
 - Primero ejecutan las diez órdenes y luego ejecutan la marcha que traen preparada.
 - Realizan la marcha que traen preparadas y luego hacen las diez órdenes que les fueron indicadas.
 - Ejecutan una o dos órdenes y luego hacen una presentación de su marcha, siguen con otras dos o tres órdenes y luego realizan otra sección de su marcha. Es decir de manera intercalada.
 - De cualquiera de las formas anteriores deben tener presente que todo (tanto su presentación como las diez órdenes) debe estar dentro de los 4-5 minutos.

Aspectos a evaluar:

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



Orden cerrado

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

Nota:

- Se permite fantasía pero en orden cerrado, el Pr. Winston Zúñiga enviará un documento especificando el tipo de marcha a evaluar.
- La marcha se evaluará desde el momento en que se concede el permiso para marchar.
- La boina se usa puesta o sobre el hombro. Según la estética que el club elija.

7. PRIMEROS AUXILIOS

Participación: Por club.

Participantes: 5 participantes.

- 1 GM es el paciente
- 1 GM contesta el examen
- 1 GM llena la hoja de Registro
- 1 GM Aborda al paciente
- 1 GM Ejecuta los primeros auxilios

Objetivo: Comprobar la capacidad del Guía Mayor para responder situaciones de emergencia en circunstancias extremas y supervivencia.

Materiales: Tablas de Primeros Auxilios, Férulas según el caso, Vendajes, Botiquín con todo lo necesario. (Materiales de sobrevivencia, bambú, uso de pañoleta, brisera, gorra, cartón, madera, etc. camilla improvisada a elaborar en el momento si el caso amerita traslado en camilla)

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

Procedimiento:

A la indicación de los jueces, 5 Guías Mayores correrán (50 m. aprox.) de la línea de salida hasta la línea meta.

Se seleccionará al azar una de las 8 tarjetas para saber qué caso se ejecutará.

Casos:

1. Cortadura profunda en mano
2. Fractura de brazo
3. Fractura de tobillo



4. Golpe o traumatismos en cabeza
5. Picadura de araña o alacrán
6. Envenenamiento
7. Ahogamiento con alimento
8. Quemadura con fuego en cara

- Un Guía Mayor es el paciente, el cual debe actuar según el caso seleccionado.
- Un Guía Mayor realizará un examen que constará de 10 preguntas de selección múltiple en el cual se evaluarán el abordaje de cada una de las posibles situaciones de emergencias. (8 Casos)¹
- Otro Guía Mayor llenará una hoja de atención de emergencia² en el cual se debe de escribir los datos de afiliación, motivo de consulta, breve resumen clínico y planes a realizar, este mismo guía mayor presentará el caso al entregar el paciente a los jueces.
- Un Guía Mayor realizará el abordaje del paciente, dirigiendo, usando voces de mando y atendiendo el caso con otro Guía Mayor que ejecutará las órdenes de primeros auxilios.
- Habiendo terminado regresaran al punto de partida para entregar al paciente.
- Estos casos serán evaluados según lo aprendido en los cuadernillos de las clases de Compañero a Guía. Se ofrece un manual de primeros auxilios para mejor comprensión y aprendizaje.

Parámetros a evaluar³:

ABC-Uso de pañoleta-Apósitos-Estética-Procedimiento-Traslado-Nudos-Entablillado-Collarín -Identificación de animal -Verificación del tipo de envenenamiento-Método de la técnica Hemlich-tiempo.

Nota:

- Descarguen el manual de primeros auxilios dando [click aquí](#).

8. AMARRES Y NUDOS

Participación: Por club.

Participantes: 10 participantes mixtos. (La cantidad de miembros varones puede ser mayor que la de mujeres o la de mujeres puede ser mayor a la de varones. Lo importante es que la cantidad de miembros participantes sea igual a 10).

Materiales:

- 7 cuerdas de 2.5 mts
- 2 cuerdas de 2.0 mts
- 9 cuerdas de 3.0 mts
- 6 cuerdas de 1.5 mts
- 3 Bordones de 3.0 mts

¹ Preguntas basadas en los cuadernillos de compañero a Guía.

² Se proporcionará en el evento.

³ Según el caso seleccionado.



- 3 Bordones de 1.5 mts
- 1 Pieza de Madera de 3 mts x 4” de Diámetro
- 1 Soga de 7 a 10 mts (Provisto por el campo)
- 6 Bordones de 2.5 mts

Nota: En cuanto a las cuerdas, se les da una medida sugerente, pero pueden ser del tamaño que ustedes estimen conveniente. En el caso de la pieza de madera y los bordones si deben de ser exclusivamente las medidas brindadas.

Procedimientos:

- Cada relevo será efectuado tocando la mano de uno de los participantes o del participante. En caso que sean los que corren a dar el relevo, el primero que llegue podrá efectuar el relevo. Pero, los demás deberán siempre pasar la línea de relevo, de lo contrario serán penalizados.
- Antes de salir de la meta se revisarán las medidas de cada material, habrá penalización por no cumplir estas medidas.
- Los metros que se establecerán para las distancias a correr entre cada estación estarán sujetos a cambios en lugar del campamento.
- El tiempo será registrado y evaluado como un parámetro y será tomado en cuenta únicamente en caso que se necesite desempatar. Lo más importante a considerar en este evento, es que en cada estación se ejecute el procedimiento y la elaboración correcta de cada elemento.

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

Primera Etapa: REFUGIO. En esta etapa, al momento del silbatazo 3 Guías Mayores saldrán de la meta corriendo a una distancia de 20 mts en donde estarán los materiales (3 Bordones de 3.0 mts de largo, 3 Bordones de 1.5 mts de largo y 7 cuerdas de 2.5 mts de largo) con el propósito de armar un refugio tipo Tipi Indio (**ver figura 1 en anexos**). Se usarán 6 amarres cuadrados y el nudo trípode (**ver figura en anexos**), al armar el esqueleto tendrán que cubrir el refugio con material natural del sitio ya sean ramas, varas o hojas. Los 3 bordones de 1.5 serán fijados a los laterales. Dejarán un espacio para entrada del refugio (**Ver figura 1 en anexos**). Una vez armado el refugio correrán 15 mts para dar relevo a la siguiente etapa. Se penalizará por cada amarre mal aplicado, si la estructura colapsa durante el evento y si queda espacios grandes entre las paredes del refugio (Deberá ser bien cubierto de tal forma que cumpla su función de refugio). Los parámetro a evaluar: **Cantidad de amarres, refugio cubierto con material natural, entrada al refugio, estructura trípode.**

Segunda Etapa: ARRASTRE DE TRONCO. Al recibir el relevo, 1 Guía Mayor tendrá que arrastrar la Pieza de Madera de 3 mts x 4” de diámetro con las cuerdas de 2 mts, para ello tendrá que realizar el nudo vuelta de killick o el nudo vuelta de braza (Ver imágenes en anexos) para fijar el tronco y la otra cuerda deberá unirla (utilizando cualquier nudo para unir cuerdas de igual o distinto grosor) con el extremo de la cuerda arrastrar el tronco por 20 metros en donde dará el relevo a la



siguiente etapa. Si se suelta o rompe cualquiera de los dos nudos o cuerdas el guía mayor podrá reparar la estructura y continuar su carrera a la meta. Se penalizará por cada vez que se suelta el nudo en el tronco o la unión de las dos cuerdas o si se revienta una de las cuerdas. **Los parámetros a evaluar: Relevó, Nudo de arrastre, nudo de unión.**

Tercera Etapa: RETO DE ESCALAR. Al recibir el relevó del o la Guía mayor, dos Guías Mayores correrán hacia un muro o pared en donde estará la soga el cual tendrán que usar para escalar la pared; sube uno y luego sube el otro. Una vez llegado al al borde superior de la pared o muro, deberán tocar el extremo y luego bajarse del mismo lado con la misma cuerda. Luego correrán 20 metros hacia el siguiente relevó. **Los parámetro a evaluar: Relevó, Tocar borde superior de pared.**

Cuarta Etapa: ATAR 5 NUDOS RÁPIDAMENTE. Al recibir el relevó, un Guía Mayor correrá 20 metros lo más rápido posible a la siguiente estación en donde tendrá que sacar de una cajita una tarjeta con el nombre del nudo. Realizará un total de 5 nudos de 10 en el menor tiempo posible, luego correrá 20 metros para dar el relevó a la última estación. Los nudos son: Falso, Corredizo, Silla Bombero Reforzado, Nudo de Middleman, Nudo Hunter, Calabrote doble, Llano, Pescador, Margarita y As de guía por Seno. Se penalizará por cada nudo mal construido o nudo que esté disuelto (**Ver figuras de nudos en anexos**). **Los parámetro a evaluar: Relevó, Nudos correctos (Enlistar nudos).**

Quinta Etapa: CARRO ROMANO. Al recibir el relevó, 3 Guías Mayores iniciaran a construir el carro romano, una vez construido se montará uno de los 3 participantes y arrastrarán 25 mts la meta final. El tiempo termina una vez que pasen la línea de meta final. Se evaluarán 4 amarras cuadradas, 5 diagonales (**Ver figuras de amarras en anexos**). El material a utilizar son: 9 cuerdas de 3.0 mts, 6 Bordones de 2.5 mts y una cuerda de 1.5 mts. La cuerda de 1.5 mts será atada en sus dos extremos al bordón, utilizando el nudo ballestrinque para que el participante que va montado en el carro pueda sostenerse (**Ver figura en anexos**). Se evaluará estética de carro, estética de amarres y que las amarras cumplan con la estructura correcta. Con respecto a las vueltas para las amarras cuadradas y diagonal tendrán un mínimo de 2 vueltas sin incluir la del ballestrinque; se penalizará si las amarras tienen distintas cantidades de vueltas, todas deberán tener las mismas cantidades de vueltas. El amarre diagonal debe iniciarse con un ballestrinque que cubra los dos bordones, en el centro de la x y debe culminar con un ballestrinque en cualquiera de los bordones (**Ver figura en anexos**). **Los parámetro a evaluar: Relevó, Cantidad de Amarres cuadrados correctas, Cantidad de amarres diagonales correctos, Estética estructura.**



11. NATACIÓN CON RELEVOS

Participación: Por club.

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

Procedimiento:

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

Nota:

- Se acepta vestido de baños de una pieza.
- Pueden usar gorros para natación o gafas de protección.

12. BOLI GLOBO

Participación: Por club.

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

Materiales:

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

Procedimiento:

- El juego constará de dos tiempos de 5 minutos, ganará el equipo que al final de los dos tiempos anote más puntos. Se considerará punto cuando el globo relleno se deje caer en el piso o fuera del área de juego.
- La altura de la red: 2.5mts

Reglas del juego:

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

- El juego constará de dos tiempos de 5 minutos.
- Ganará equipo que al final de los dos tiempos anote más puntos.
- Se pueden dar hasta 3 pases antes de tirar el globo al lado del equipo contrario.
- Si un equipo tira el globo fuera de la cancha, se declarará punto para el equipo contrario.



- Si el globo se revienta en la manta del club que recibe, será punto para el equipo contrario.
- Si el globo se revienta en el aire, se declarará punto para el equipo que no lanzó el globo.
- Si un club atrapa un globo fuera de área, el juego continúa.
- El globo solo puede estar en la manta por 3 segundos.
- Habrá un árbitro central y cuatro asistentes, dos por cada equipo.
- Para realizar el saque se cuenta con 5 segundos.
- No se retendrá el globo con las manos ni brazos.
- No se puede invadir la cancha contraria.





EVENTOS FÍSICOS

13. CARRERA DE OBSTÁCULOS

Participación: Por club.

Participantes: 8 participantes.

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

- **Carrera sobre llantas:** En cinco pares de llantas, tendrán que correr metiendo los pies dentro de las llantas, no por fuera ni sobre ellas. El participante que no cumpla con esto reiniciará el obstáculo.
- **Arrastrarse sobre la fosa:** La fosa tendrá la dimensión de 0.60 m de ancho por 3.50 m de largo, se llenará de agua para que dificulte el arrastra. La profundidad promedio de la fosa será de 0.30 m de altura y en la parte superior habrá indicadores de altura aproximadamente de 0.40 m para que los participantes pasen por debajo.
- **El paseo de la telaraña:** La telaraña tendrá las dimensiones de 2m de altura por 3m de largo por 1m de ancho. Los participantes tendrán que pasar a través de la telaraña en el menor tiempo posible.
- **Salto de Vallas:** Estarán 6 vallas de dos tamaños diferentes, una de 1m de altura y otra 0.50m de altura, los participantes iniciaran saltando una valla de 1.00 m de altura y luego pasaran por debajo de una de 0.50 m de altura, hasta terminar las seis vallas. La separación entre vallas es de 0.60m entre las más altas y las más cortas.
- **Salto de Encostalado:** Los competidores utilizaran un saco 100 lbs. para realizar los saltos a lo largo de 10 m. hasta llegar a la línea de meta

14. HALANDO LA SOGA

Participación: Por club.

Participantes: 6 participantes mixtos (3 M y 3 F).

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

Nota:

- Zapato: se utilizará tenis, no se permitirá tacos de ningún tipo, pero sí tenis de taquillo.
- En las damas se permitirá el uso de guantes.



ANEXOS

Programa Diario

- a. **Martes 16**
 - 6:00 PM Inauguración
 - Marchas (10 clubes participantes), 5 minutos cada uno (selección rifada)
- b. **Miércoles 17**
 - Boliglobos y Nudos
 - Marchas (20 clubes, selección rifada)
 - 2 predicadores y 2 cantos dramatizados.
 - Examen escrito de Creencias Cristiana (solo con el grupo)
- c. **Jueves 18**
 - Halando la soga y Primeros Auxilios.
 - Marchas (20 clubes, selección rifada)
 - 2 predicadores y 2 cantos dramatizados.
- d. **Viernes 19**
 - Natación y carrera con obstáculos.
 - Marchas (20 clubes, selección rifada)
 - 3 predicadores y 3 cantos dramatizados.
- e. **Sábado 20**
 - Escuela Sabática / Predicación / Bautismos
 - Seminario
 - Conexión Bíblica / Examen Final de creencias.
 - Premiación y clausura.

LUGARES DE ACAMPAR: En reunión realizada con los departamentales el 15 de enero 2019 en Orotina, de acuerdo a sorteo de la distribución queda de esta manera:

- a. **Posición 1** - Clubes de la Noroccidental de Nicaragua.
- b. **Posición 2** – Clubes de la Misión Caribe de Costa Rica
- c. **Posición 3** – Clubes de la Misión Norte de Costa Rica
- d. **Posición 4** – Clubes de la Misión Atlántico Sur de Nicaragua.
- e. **Posición 5** – Clubes de la Asociación Central Sur de Costa Rica.
- f. **Posición 6** – Clubes de la Misión Central de Nicaragua.
- g. **Posición 7** – Clubes de la Unadeca.



Imágenes del evento de Nudos y Amarras

- Refugio Indio tipi



Figura 1. Indio Tipi con ramas

- Nudo Trípode para estructuras livianas

TRIPODE

Ejecución: se hace un nudo ballestrinque en el tronco "A", el que se encuentra invertido hacia arriba (fig. 1). Se hace un ciclo como indica la fig. 2 y se repite el mismo procedimiento dos veces más. Luego se estrangula la atadura y se lo termina con un nudo ballestrinque sobre uno de los troncos (fig. 3). Para pararlo, se rebate el tronco "A" y luego se cruzan los troncos "B" y "C" (fig. 4), de tal manera que los tres troncos tiendan a ir hacia el centro. Este amarre debe hacerse lo suficientemente flojo, tomo para permitir cruzar los troncos, pero que luego no quede flojo.

Empleo: se usa para hacer trípodes (de ahí el nombre).

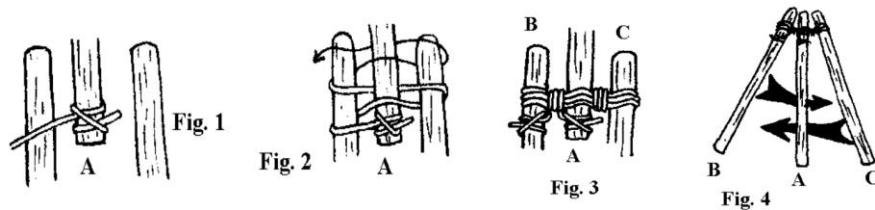


Figura 2. Nudo y estructura trípode. Manual de Scout cabullería, cruz del sur, revisión 2010



- **Vuelta de braza**

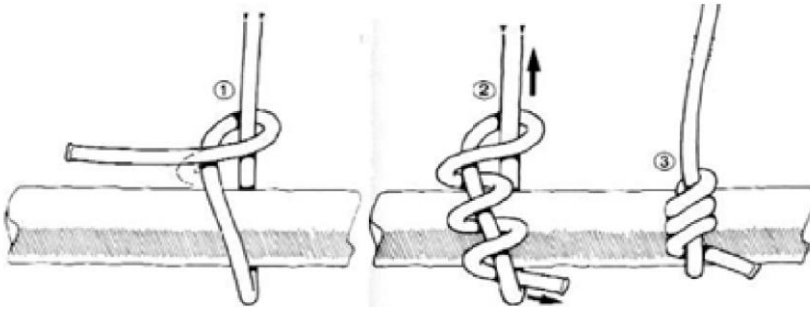


Figura 3. Nudo Vuelta de Braza. *Manual de Nudos Marina de Guerra del Perú, revisión 2008*

- **Vuelta de Killick**

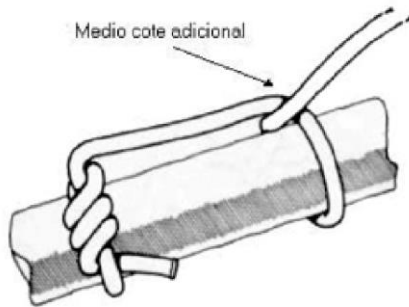
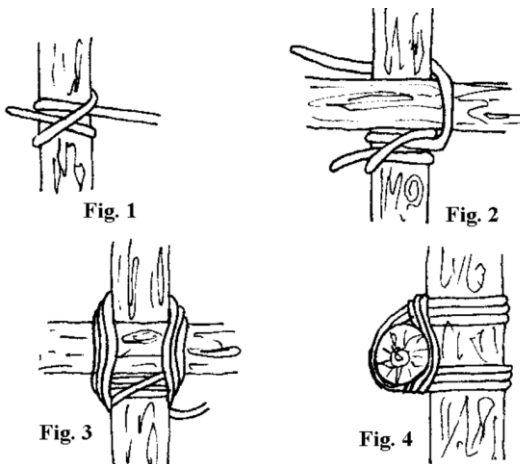


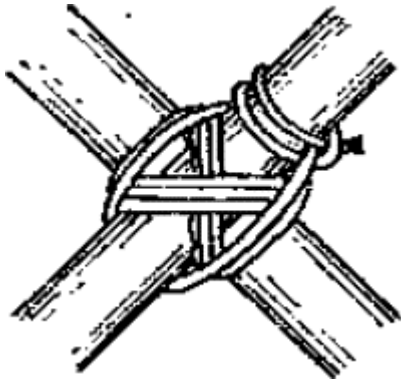
Figura 3. Nudo Vuelta de Braza. *Manual de Nudos Marina de Guerra del Perú, revisión 2008*

- **Amarre Cuadrado**





- **Amarre Diagonal**

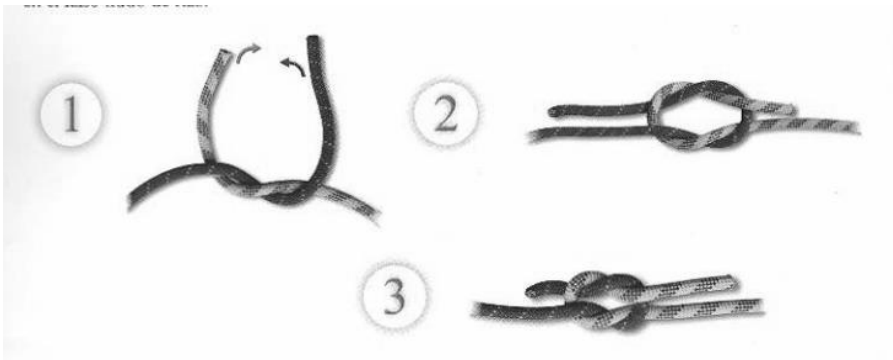


- **Carro Romano**



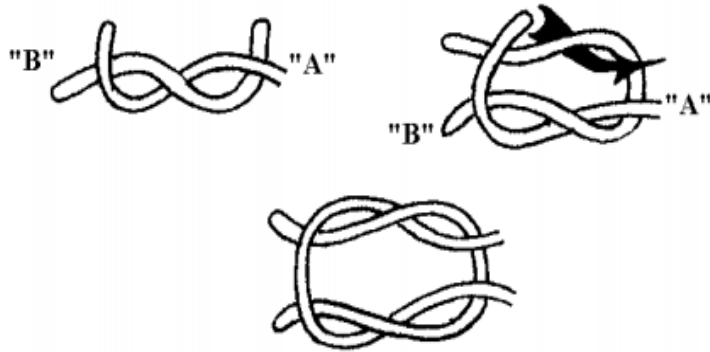
Nudos

- **Falso**

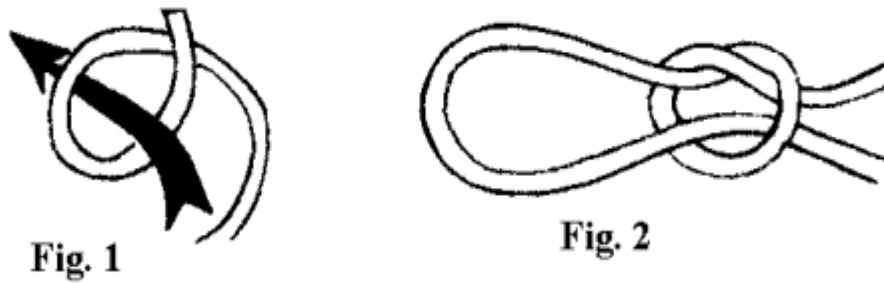




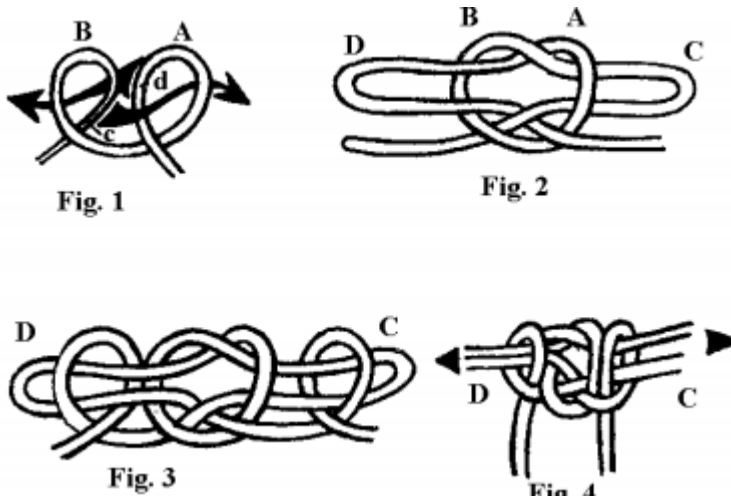
- **LLano**



- **Corredizo**

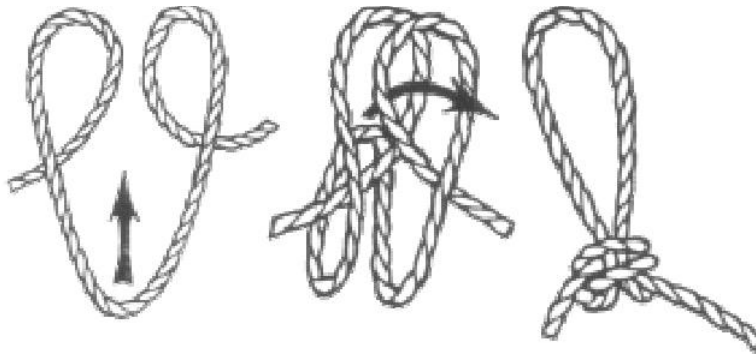


- **Silla de Bombero reforzado**

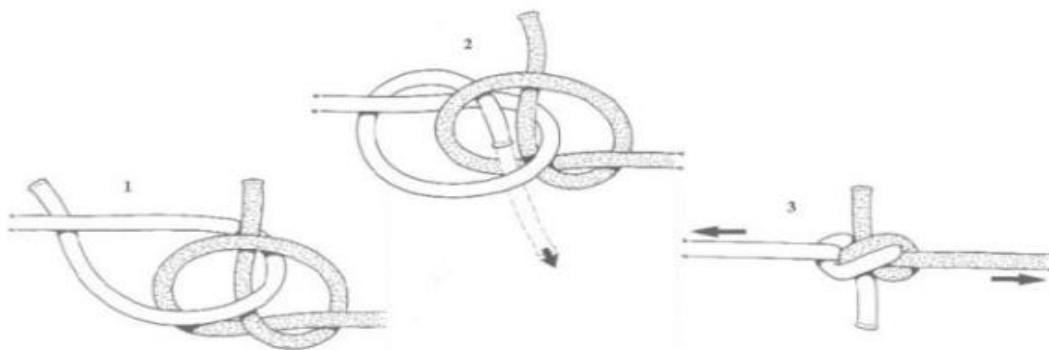




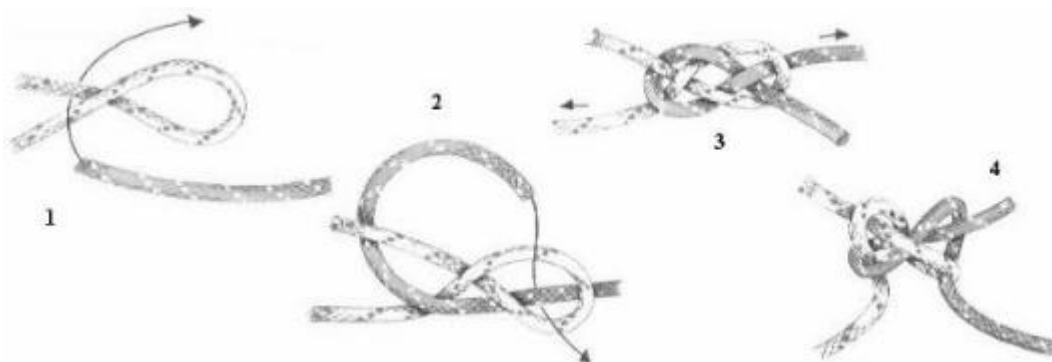
- **Middleman**



- **Hunter**

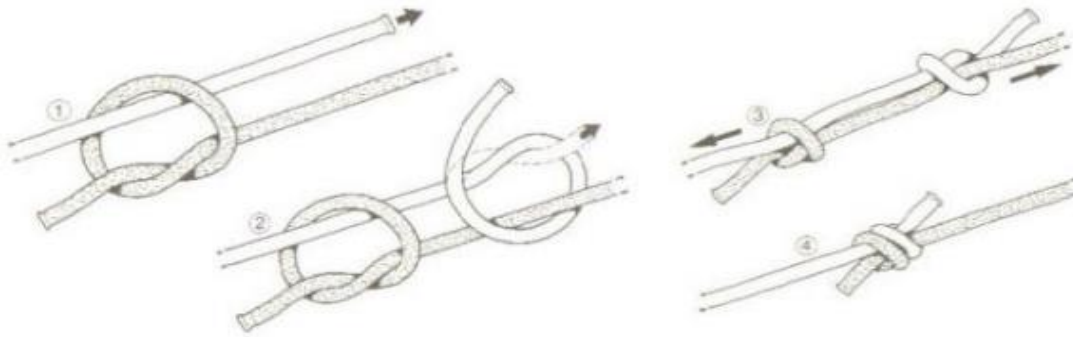


- **Calabrote doble**

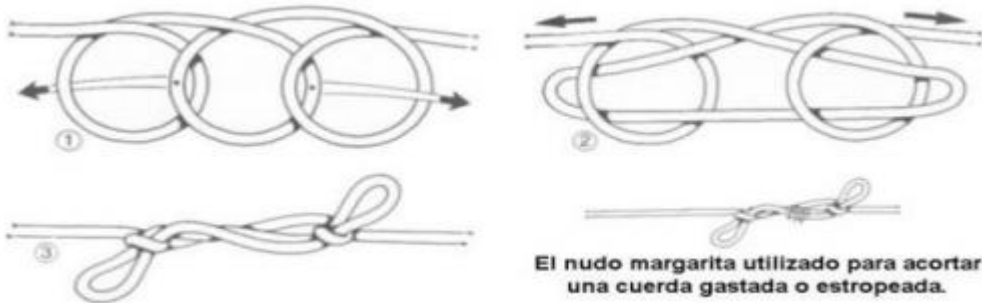




- **Pescador**



- **Margarita**



- **As de guía por Seno**

