

## INFORMACION Y NORMAS GENERAL

### 1. REVISION DEL MANUAL

La revisión del manual con los directores domingo 23 de enero a las 9:30 a.m.

Lugar de la reunión por definir

NOTA: Los directores que asistan a la reunión obtendrán 50 puntos.

### 2. INSCRIPCION Y SEGURO

A. Cada Club deberá llenar la hoja de inscripción que esta en el anexo:

1. Nombre del Club.
2. Iglesia o Grupo que representa.
3. Distrito y Zona al que pertenece.
4. Nombre del Pastor del Distrito.
5. Nombre de la Directiva del Club.
6. Lista con el nombre y los dos apellidos de los miembros del Club.
7. Lista con el nombre y los dos apellidos de las cocineras.



B. El costo de la Inscripción es de ₡ 6000 colones por miembro y por concepto de seguro ₡ 1500 colones. (Todos deben pagar inscripción y seguro; cocineras, equipo de apoyo, etc.)

C. La fecha límite de inscripción y pago de seguro es el miércoles 16 de marzo del 2011. Solo estos tendrán derecho al Recuerdo del Camporí.

D. Aquellos clubes que inscriban en la fecha estipulada recibirán 100 puntos, y los que inscriban después de la fecha recibirán una penalización de 25 puntos por cada día de retraso.  
NO HABRÁ EXCEPCIÓN NI SE ACEPTARÁ EXCUSA ALGUNA.

E. Estos dos rubros (inscripción y seguro) deben depositarse por separado a una misma cuenta corriente. Para los clubes de la **ASOCIACIÓN CENTRAL SUR** depositar a las siguientes cuentas corrientes:  
**BNCR 100-01-000-110813-3 ó BCR 001-0096064-0.**

Para los clubes de la **MISIÓN NORTE** a las siguientes cuentas corrientes:  
**BNCR 100-01-002-013667-9 ó BCR 307-0000427-8.**



Para los clubes de la **MISIÓN CARIBE** depositar a las siguientes cuentas corrientes:  
**BNCR 100-01-001-006086-2 ó BCR 15100110010060861.**

Ambos 2 comprobantes deben adjuntarse con la hoja de inscripción y enviarlos al fax de su campo local o un correo electrónico según lo indique su departamental.

F. No olviden anexar en su carpeta el recibo de inscripción, seguro que usted ya envió anticipadamente.  
NO SE RECIBE DINERO EN EFECTIVO EN EL CAMPAMENTO.

## 2° Camporee Nacional Guías Mayores de Costa Rica 2011

“Unidos en Jesús”

### **3. INGRESO DE LOS CLUBES**

- A. Los clubes pueden, en caso de que así lo deseen, ingresar el martes 19 de abril a partir de las 8:00 am. reportándose de inmediato a secretaría y en todo momento deben tener presente las normas del camporee.
- B. El tamaño y la ubicación de su área de acampar será asignado según la cantidad de personas inscritas y fecha de pago de inscripción realizada.
- C. La entrega de informes y otros documentos es EN EL MOMENTO QUE ENTRAS AL CAMPORI EN SECRETARIA DEL CAMPOREE.

### **4. INAUGURACION Y CLAUSURA**

La inauguración es el miércoles 20 de abril a las 10:30 a.m. y la clausura el domingo 24. a las 10:00 a.m.

### **5. PREMIACIÓN**

Habrán un primero, segundo y tercer lugar general por campo.



### **6. INSIGNIAS Y ACCESORIOS**

- A. Para la compra de pines, insignias y otros accesorios del uniforme. Podrán adquirirlas en las oficinas de su campo local. Por favor hacer su pedido antes del 23 de enero del 2011.
- B. Está a su disposición la insignia representativa de su campo local. Todos deberán portarla en su uniforme, en caso contrario es considerado uniforme incompleto.
- C. Si desean la camiseta oficial del Camporí, ponga la talla de camiseta en el espacio asignado en la hoja de inscripción. El costo es de 3500 c/u (el precio podría aumentar o disminuir según el momento en que se haga el pedido).

### **7. EQUIPO DE JUECES**

Cada club aportará 2 jueces para los eventos, deberá en la reunión del 27 marzo del 2011 presentar los 2 nombres que serán considerados por el departamento JA de su campo local.

### **8. LIMPIEZA DEL CAMPAMENTO**

- A. Los directores harán conciencia en cada acampante, que al utilizar los servicios traten de mantenerlos limpios y que depositen la basura, papeles, toallas y demás desechos en los basureros correspondientes.
- B. La basura se debe recoger en el campamento de cada club y ser depositada al inicio del día en las fosas o huecos correspondientes.

### 9. OPERACION HORMIGA

Después de izar banderas; a cada club se le asignará una zona del campamento, para que recoja la basura de dicha lugar antes de volver a su campamento.



### 10. SERVICIO DE ENFERMERIA

- A. Cada club es responsable de llevar su botiquín y tener una persona encargada de brindar los primeros auxilios a los miembros de su club.
- B. En la enfermería solamente podrá permanecer el paciente y el director (a) o un miembro del equipo de apoyo.
- C. Algunos pacientes no hacen caso de las indicaciones médicas, en tales circunstancias serán reevaluados y atendidos nuevamente si así lo amerita. Esto se considerará como una violación a las normas, por que tendrá una penalización el club al cual pertenece el paciente.

### 11. IZAR Y ARRIAR BANDERAS

- A. Todos los días a las 6:00 a.m. y a las 6:00 p.m. se procederá a realizar la ceremonia de izar o arriar bandera respectivamente.
- B. Para esta actividad todos los clubes y sus miembros inscritos deben estar presentes frente a las astas. Al momento de iniciar la ceremonia todas las personas que están dentro del campamento deben detenerse en señal de respeto AL BAJAR Y SUBIR LAS BANDERAS.
- C. Los miembros de cada club deben estar formados, si están tarde deben detenerse en el lugar donde se encuentren al momento de sonar el ultimo pitazo, si queda algún personal en la cocina deben quedarse firmes y en silencio durante la ceremonia, dejando de lado sus quehaceres.
- D. ORDEN DE LOS PITAZOS: Se darán 3 pitazos cuando falten 5 minutos para el acto cívico, 2 pitazos faltando 3 minutos y un pitazo a las 6 en punto
- E. PUNTUACIÓN POR ACTO CÍVICO: Todos a tiempo 40 pts./ Informe correcto 10 pts.

#### RECUERDE, al momento de informar:

1. Presentar saludo al encargado(a)
2. Indicar el nombre del club de esta forma:  
Club \_\_\_\_\_ informa
3. Indicar la distribución de su club:  
\_\_\_\_\_ miembros inscritos\*  
\_\_\_\_\_ miembros presentes y a tiempo  
\_\_\_\_\_ tarde  
\_\_\_\_\_ en cocina  
\_\_\_\_\_ miembros enfermos
4. Presentar saludo al encargado(a)

\* El total de miembros inscritos debe coincidir con la sumatoria de todos los demás totales.

#### La ceremonia cubre los siguientes aspectos:

- a. Marchar hasta la plataforma
- b. Solicitar permiso para izar/arriar bandera
- c. Proceder a izar/arriar bandera
- d. Cantar el Himno Nacional
- e. Cantar el Himno de los Guías Mayores
- f. Repetir los Emblemas
- g. Oración
- h. Permiso de retirada
- i. Marchar hasta su lugar nuevamente

## 2° Camporee Nacional Guías Mayores de Costa Rica 2011

“Unidos en Jesús”

### **NORMAS DEL CAMPOREE**

Todos los asistentes del Camporee estarán sujetos a las normas del mismo, esto incluye: Guías Mayores, consejeros, directores, equipo de apoyo y cualquier otra persona que acompañe a su club.

1. Conservar limpia toda la zona del campamento y el cuidado del mismo. El club o miembro que provoque algún deterioro del campamento, debe ser responsable por la reposición o reparación de cualquier daño causado.
2. No motivar a miembros de su club y visitas a quedarse en el campamento durante los eventos. Deben permanecer en el área del evento que se esté realizando, con excepción del personal de cocina o algún enfermo que deba permanecer en reposo.
3. Nadie puede visitar campamentos sin autorización de los directores. En caso de personas ajenas al club (padre de familia, amigos, etc.) que deseen visitar las instalaciones, deberán solicitar permiso en la Secretaría. El único día será el sábado de 8:00 a.m. a 6:00 p.m.
4. Trajes de baño de 2 piezas **NO se permitirán**. En el caso de los hombres se solicita usar pantaloneta de material impermeable (tipo surf) Esto rige aún para visitas. En las damas material de licra.
5. Salir a conversar después del toque de queda (10 p.m. a 4:30a.m.), salvo el caso de enfermedad o necesidad de ir al baño que para tal caso se deberá tener el permiso del director del club.
6. Ningún miembro del club debe ingresar a la zona de eventos sin autorización.
7. Esperamos que el respeto y comportamiento entre ambos sexos sea el adecuado. Que las damas y caballeros respeten la privacidad de cada tienda de campaña.
8. Mantener un vocabulario adecuado que no falte a las normas de cortesía ni a la moral.
9. Cada club estará encargado de hacer la vigilancia de su lugar de campamento. La guardia debe permanecer en completo silencio. Directores y Pastores asistentes al campamento estarán turnándose en la vigilancia sobre todo el campamento
10. Las quejas, reclamos y sugerencias son permitidos siempre y cuando sean hechos con respeto por la persona que se considere afectada. Al juez del evento o al departamental J.A.
11. QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDO IR AL RIO
12. Los jueces velarán por el cumplimiento de estas normas, en caso de alguna falta los jueces deberán hacer una llamada de atención la cual si no es atendida por el Guía Mayor o Aspirante, llenarán la boleta correspondiente la cual debe firma el juez y el director del club.
13. El uso de un radio o grabadora deberá ser autorizado por el Director de Jóvenes de su campo.
14. El uso de discman o walkman durante los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) no es permitido.

## 2º Camporee Nacional Guías Mayores de Costa Rica 2011

### “Unidos en Jesús”

Será motivo de expulsión:

**NO AJUSTARSE AL REGLAMENTO Y LA FALTA DE RESPETO A LAS AUTORIDADES**

DESCRIPCIÓN	PUNTOS DESCALIFICACION DEL CLUB
Mentir en los reportes o hacer trampa en algún evento	
Levantar el campamento en el lugar donde le corresponde a otro club	200
Ir al río	200
Tener visitas en el campamento fuera del horario del día sábado sin el permiso de la Secretaría.	200
Albergar personas que no se han inscrito formalmente en el club y en el camporee	200
Provocar o participar en actos violentos dentro del campamento	100
Violación a las normas de la enfermería	50
Daños ocasionados al lugar del campamento, como cortar árboles o hacer huecos que no queden debidamente tapados al concluir el evento.	50
Vocabulario obsceno	50
Indisciplina, irrespeto o faltas a la moral.	20
Uso de radio, grabadora, discman, walkman, Ipod, etc.	20
No entregar la hoja de inscripción de los eventos en la fecha y hora estipulada	20
Inscripciones tarde a eventos	20
Faltar a la reunión de directores (director o representante).	20
Andar en escenas amorosas.	20
Salir del campamento sin previa autorización del director J.A. de su campo.	20
OJO, hablar en formación o en el campamento en el acto cívico.	10
Cuando el director o su representante lleguen tarde a la reunión de directores en la noche, conforme al horario.	10
Vestir ropa inapropiada a cualquier hora del día (blusas de tirantes, mini setas, shorts muy cortos, mini faldas, etc. y en el caso de los hombres andar sin camisa)	10
A los miembros del club que ingrese a la zona de eventos sin autorización.	10
Salir a hablar después del toque de queda, salvo el caso de enfermedad o necesidad de ir al baño que para tal caso se <b>deberá tener el permiso del director del club.</b>	10
Tener miembros en las carpas o en cualquier otro lugar cuando hay eventos, a excepción del equipo de cocina y si fuera el caso, algún enfermo.	10 (x c/u)
El uso de aretes, pulseras, anillos, collares; en hombres como en mujeres	10 (si reincide se multiplicara x2)
Llegar tarde a izar o arriar la bandera	
Alguna otra violación o falta que no esté descrita en estas opciones y que el departamental apruebe.	10-300

# PRECAMPOREE

## 1. Compartiendo el amor de Jesús

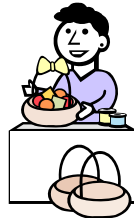
**Objetivo:** Participar en un evento de servicio a la Comunidad compartiendo con personas necesitadas las bendiciones que Dios da a nuestra Iglesia.

**Procedimiento:** El club entre los meses de diciembre a febrero recolectará ya sea juguetes, comida, cuadernos, etc. Con el fin de repartirlo a los niños o las familias necesitadas en la comunidad.

**Informe:** Cada Club presentará el informe impreso en texto de computadora. Debe contener mínimo 2 hojas explicando la actividad realizada y con 2 fotografías del desarrollo del evento, **el mismo se entregará al entrar al camporee en la oficina de secretaria.**

**Participación:** Todo el club

**Puntaje:** 300 puntos



## 2. Campaña Evangelística



**Objetivo:** Cumplir con el gran cometido que nos dejó el Señor Jesús de predicar el evangelio.

**Procedimiento:** Los clubes deberá presentar un plan evangelístico que incluirá: preparación del terreno, proyección de estudios bíblicos y bautismos, nombre del predicador y comisiones. Para realizar 2 campañas en Casas de Oración, Grupos de Crecimiento, Pequeñas Congregaciones, etc. Con el fin proclamar la segunda venida de nuestro Señor Jesucristo.

**Informe:** Cada club presentará el informe impreso en texto de computadora. Debe contener mínimo 2 hojas explicando la actividad realizada y con 2 fotografías del desarrollo del evento, en el informe deberán indicar la cantidad de visitas que asistieron y los bautismos realizados como resultado directo de la campaña; **el mismo se entregará al entrar al camporee en la oficina de secretaria.**

**Participación:** Todo el club distribuidos en las 2 casas o sitios donde se realizará la campaña.

**Puntaje:** 800 puntos



## 2° Camporee Nacional Guías Mayores de Costa Rica 2011

“Unidos en Jesús”

### 3. Recolección

**Objetivo:** Colaborar con los proyectos que tiene el Departamento de Adra de nuestro campo local.

**Procedimiento:**

Cada club deberá estar involucrado en su iglesia en el plan de recolección, para obtener los puntos deberán salir mínimo **dos** veces en fechas distintas. El dinero que se recogió lo entregarán al Tesorero de su iglesia y solicitarán una copia del recibo de tesorería del monto recolectado. Para este requisito se tomará como una salida, los clubes que participaron en la Teletón del 2010, cada campo tiene la lista de los clubes participantes en este evento.

**Informe:**

Cada club presentará el informe impreso en texto de computadora.

Debe contener mínimo 2 hojas explicando la actividad realizada y con 2 fotografías de cada salida del club recolectando, en el informe deberán presentar la copia del recibo del depósito realizado en la tesorería de su iglesia, con las firmas del Tesorero y Pastor de Iglesia; el informe **el mismo se entregará al entrar al camporee en la oficina de secretaria.**

**Participación:** Todo el club

**Puntaje:** 600 puntos (200 puntos cada salida a recolectar y 200 puntos la presentación del recibo de dinero)



### 4. Bandera del Club

**Objetivo:** Motivar a la creatividad y el talento juvenil en expresar el mensaje de Dios en diferentes formas.

**Procedimiento:** Diseñar y elaborar una bandera con un escudo que haga alusión al nombre del club, el cual debe traer un mensaje cristocéntrico.

Para el camporee deberá traerla y colocarla en el área de las astas de banderas de su club.

**Medidas:** La bandera 90 cm. de ancho X 160 cm. de largo y el escudo de 45 cm por 45 cm

**Materiales:** Debe utilizarse tela u otro material resistente para soportar la intemperie. El escudo deberá ser bordado o pintado con pintura permanente para que no destiña.

**Se evaluará:** Medidas      Creatividad      Mensaje      Estética

**Participación:** Todo el club.

**Puntaje:** 300 puntos



# EVENTOS ESPIRITUALES

1° lugar 500 puntos

2° lugar 450 puntos

3° lugar 400 puntos

Participación 350 puntos

## 5. Libro de la Biblia



**Objetivo:** Crear en nuestra juventud la buena costumbre del estudio de la Biblia

**Procedimiento:** La lectura del libro se evaluará por medio de un examen. El examen no será de interpretación sino textual al libro de la Biblia. Ganará el club que obtenga el mejor promedio ponderado.

**Material:** El libro de la Biblia Hechos de los Apóstoles en la versión Reina Varela 1960

**Participantes:** Todo el club

## 6. Historia Denominacional

**Objetivo:** Que nuestra juventud, conozcan más nuestras raíces como iglesia, por medio del estudio de un libro legendario en nuestro movimiento JA

**Procedimiento:** La lectura del libro se evaluará por medio de un examen. Ganará el club que obtenga el mejor promedio ponderado.

**Material:** El libro Nuestra Herencia  
capítulo 2 "Heraldos del Mensaje del Advenimiento"  
capítulo 3 "Surge la Iglesia Remanente"  
capítulo 4 "Se Organiza la Iglesia Remanente"



(este libro se encuentra digitalmente en <http://mundoja.jimdo.com> en el área de recursos)

**Participantes:** Todo el club

## 7. Gemas Bíblicas

**Objetivo:**

Inculcar en la mente de los jóvenes las hermosas promesas de la Biblia, por medio de los versículos bíblicos.

**Procedimiento:** En una de las inspecciones diarias se escogerán una pareja que deberán repetir las 2 citas bíblicas. Escogidas por la organización. Para ganar los puntos del 1° lugar deberá repetir la cita correctamente

**Citas Bíblicas:** Apoc. 14:6-12, Mateo 5:3-12 en la versión Reina Valera 60

**Participantes:** Todo el club



# EVENTOS TECNICOS

1º lugar 300 puntos

2º lugar 275 puntos

3º lugar 250 puntos

Participación 225

## 8. Inspección

**Objetivo:** Que los jóvenes repasen como mantener su campamento en orden.

**Participantes:** Todo el club.

**Se evaluará:**

1. DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR:

- a. Arreglo del campamento.
- b. Banderines de unidades.
- c. Limpieza.
- d. Banderas izadas (Nacional y mínimo un club).
- e. Tardanzas.
- f. Astucias.

2. RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:

**El juez no debe tocar el uniforme, ni las insignias de los acampantes**

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

3. CARPAS (EXTERIOR)

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

4. CARPAS (INTERIOR)

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

5. AREA DE COCINA

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

6. ASTUCIAS Y EQUIPO DE CAMPAMENTO

- Mesas
- Zapateras
- Tendederos
- Alacena
- Mueble de cocina
- Área de herramientas
- Botiquín
- Astas de banderas
- Cerca y Arco de entrada.

7. BASUREROS DEBIDAMENTE LIMPIOS TODOS LOS DÍAS

- ◆ Deberán hacer tres tipos de basureros:
  - Materia orgánica (se utilizará un hoyo a 1 metro de distancia del lindero de atrás, en el momento de la inspección debe estar tapado no completamente con tierra),
  - Materia inorgánica, Vidrio y latas.

8. AREA DE PRIMEROS AUXILIOS

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

**NOTA:** Acuérdense llevar unos banderines de color AZUL, VERDE y ROJO.

Conforme a la puntuación de la inspección de la mañana, se le informará que banderín de debe colocar en su entrada.



## 2° Camporee Nacional Guías Mayores de Costa Rica 2011

“Unidos en Jesús”

### 9. Nudos

**Objetivos:** Aplicar el conocimiento de la especialidad de nudos.

**Participantes:** 10 Guía Mayores o Aspirantes

**Procedimiento:** El club colocará en el lugar indicado una estaca de un metro mínimo y también los materiales solicitados.



El equipo participante se colocará delante de su estaca en fila india a la distancia de 2 metros de distancia y cada uno con su cuerda en el cuello.

Al pitazo el 1º participante se acercará a la estaca y el juez le dirá el nudo que debe realizar. Al terminar su nudo se retira del lugar y continuará el 2º, así sucesivamente hasta que pasen los 10 participantes.

El juez supervisará el nudo mientras cada participante lo elabora. Al concluir el evento el juez junto con el Director o asistente revisarán los nudos.

Se evaluarán los nudos bien terminados. Ganará el club que tenga la mayor cantidad de nudos bien hechos y en caso de empate ganará el que los haya realizado en el menor tiempo.

**Materiales:**

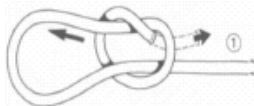
- o 10 pedazos de cuerda de 1.5 metros
- o una estaca de madera del diámetro de un palo de escoba la altura mínima 1 metro.
- o Dos cuerdas de grosor diferente a las anteriores

**Nudos a Evaluar:**

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



**2. CORREDIZO:** Para asegurar rápidamente una cuerda a una argolla.



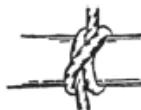
**3. DOBLE LAZO:** Nudo para atar los zapatos o paquetes.



**4. DOS MEDIOS COTES:** Se usa con frecuencia para anudar momentáneamente un cabo a una argolla o a un poste.



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



## 2° Camporee Nacional Guías Mayores de Costa Rica 2011

### “Unidos en Jesús”

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



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



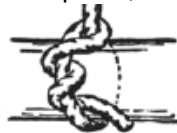
**8. VUELTA ESCOTA:** Unir cuerdas de diferente grosor.



**9. DE PESCADOR:** Es para unir cuerdas de igual grosor mojadas, resbaladizas o cabos gruesos difíciles de entrelazar, si las cuerdas van a mantener bajo el agua, hay que hacer dobles las vueltas o senos en cada extremo, para asegurar el nudo.



**10. VUELTA BRAZA:** Es útil para maniobrar con un tronco o poste, levantarlo o moverlo, con un cote extra sirve para arrastre.



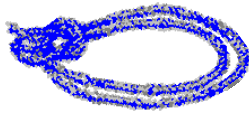
**11. TENSOR:** Para tensar carpas o tiendas de campaña.



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



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



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



**15. TORNQUETE:** Lo usan los cirujanos al atar las puntadas de una herida.



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



## 2° Camporee Nacional Guías Mayores de Costa Rica 2011

### “Unidos en Jesús”

- 17. CABEZA DE TURCO:** Éste es el típico nudo utilizado como anillo para sujetar la pañoleta. También era utilizado por los marinos colocando un peso en el centro del anillo para lanzar la punta de una cuerda al muelle y así asegurar las embarcaciones.



- 18. DE MIDDLEMAN:** Se utiliza para hacer gaza que no se desliza en la parte media de una cuerda. Muy útil, por ejemplo, para las cordadas de alpinistas.



- 19. DIAMANTE:** Un nudo decorativo muy común (se utiliza normalmente en las Insignias de Madera). Este nudo puede usarse también como remate de una cuerda trenzada.



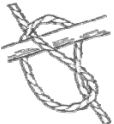
- 20. SILLA DE BOMBERO:** Este nudo sirve para elaborar una "silla" con dos gaza, útil para subir o bajar a una persona "sentada", de manera más cómoda que con una sola gaza.



- 21. DE MOLINERO:** El nudo de molinero se utiliza para atar sacos de forma segura y rápida. Se le dan dos vueltas a la cuerda alrededor del paquete cruzándolas como se muestra en la figura.



- 22. DE ESPEQUE:** Este nudo se utiliza para sujetar temporalmente un tronco a una cuerda, de manera que se consiga una fuerte tensión sobre él. Se trata en realidad de un Nudo Simple con un tronco (espeque o tortor) atravesado.



- 23. VUELTA CON TUBO:** Es como el cote doble, sólo que se le dan varias vueltas alrededor del poste para aumentar la resistencia del nudo. Se aplica para atar cuerdas que están sujetas a cambios continuos de tensión.



- 24. DE TIRANTE:** Útil para elaborar un tensor o tirante (por ejemplo, el cordón para izar una bandera en un mástil); puede acortarse o alargarse según se requiera. Se hacen dos nudos simples separados entre sí y se pasa la punta entre ellos. Para asegurar el tirante, basta con amarrar la punta en una gaza elaborada con la misma cuerda.



- 25. ARNES DE HOMBRE:** Este nudo es útil para hacer una gaza que no se deslice a la mitad de una cuerda de remolque, de modo que una persona pase dicha gaza a través de su hombro (a modo de arnés) y le permita remolcar objetos más fácilmente. También se puede utilizar para hacer peldaños y agarraderas en una cuerda para trepar.



## 2° Camporee Nacional Guías Mayores de Costa Rica 2011

“Unidos en Jesús”

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



**27. DOGAL DEL VAGABUNDO:** Este nudo sirve para hacer una gaza que no se corre en cualquier parte de una cuerda. Consiste en formar una presilla y con ésta elaborar un Nudo en Forma de Ocho.



**28. ZARPA DE GATO:** Se utiliza principalmente para hacer una gaza temporal en una cuerda o para fijarla a un gancho. Se hace una presilla, se le da la vuelta de modo similar a una presilla de alondra y se tuercen las dos gazas que se forman.



**29. EMPAQUETADOR:** Esta es un aplicación del nudo en forma de ocho y tiene la particularidad de quedar plano con respecto a lo que vayamos a sujetar



**30. PRESILLA DE ALONDRA EN ARGOLLA:** Permite unir una cuerda a un poste a una argolla. Es un nudo fácil de hacer y deshacer, es resistente a la tensión. Se puede utilizar para colgar pesos de ramas de árboles o para arrastrar troncos por medio de cuerdas. El cazonete permite hacerlo rápidamente.



## 10. Marchas

**Objetivo:** Ayudar a los miembros de los clubes en la disciplina y en recibir órdenes y realizarlas

**Participantes:** Mínimo 10 Guías Mayores

**Tiempo de la marcha:** máximo 4:00 minutos, mínimo 2:00 minutos.

**Procedimiento:** El escuadrón de marchas se colocará en la zona de inicio y al sonar el pito del encargado del evento, cada escuadrón demostrará sus destrezas delante de los jueces para ser evaluados. Deben incluir máximo 2 fantasías.

**OBSERVACIÓN:** OJO NO SE SOLICITARÁ PERMISO PARA INICIAR LA MARCHA, NI SE LLEVARAN ESCOLTA DE BANDERAS.

**Aspectos a evaluar:**

Uniforme completo	Tiempo utilizado	Precisión en los pasos y giros
Coordinación	Fantasías (máximo 2)	Ejecución de órdenes
Voz de mando	Cubrirse	Alineación

**Penalización:** Por cada 15 segundos se rebajará 5 puntos del total de los puntos ganados en la evaluación

## *11. Especialidades y Seminarios*

**Objetivo:** Que al concluir el camporee nuestros Guías Mayores y Aspirantes cuenten con una especialidad y capacitación por medio de seminarios para su vida espiritual.

**Procedimiento:** Durante el camporee se estarán impartiendo 3 seminarios y una especialidad cada club debe participar de los mismos en el momento que diga el horario.

**Temas a tratar:**

1. Especialidad de Ecología
2. Grupos GAAM
3. Primeros Auxilios
4. Comunicación en el noviazgo.



**Participantes:** Todos los clubes

**Parámetros para recibir los puntos:** El club deberá estar presente en su totalidad en el seminario que se les asigne.

## *12. Astucias*

**Objetivo:** Poner a pruebas las habilidades nuestros Guías Mayores y Aspirantes en los amarres

**Procedimiento:** Cada club deberá hacer una astucia en la entrada del campamento, la cual deberá llevar por lo mínimo 4 amarras diferentes dentro de la estructura, para poder concursar por la mejor entrada del camporee, la cual recibirá un reconocimiento por la labor hecha. Esta deberá presentarse terminada el día viernes en la tarde para ser evaluada.

**Puntuación:** 200 puntos la participación

Aspectos a evaluar:      Firmeza                      Utilización de amarras                      Estética

# Eventos Físicos

1º lugar 200 puntos

2º lugar 190 puntos

3º lugar 180 puntos

Participación 170

## 13. Natación en Relevos

**Objetivos:** Aplicar el conocimiento de natación de nuestros guías mayores o aspirantes

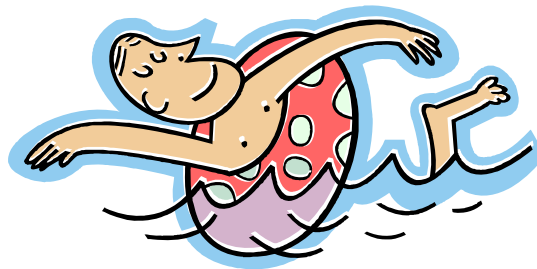
**Participantes:** 2 Guías Mayores o aspirantes (mixto)

**Procedimiento:** La mujer nadará a lo largo de la piscina, saliendo de la parte baja y llegando hasta la parte onda de la piscina. Deberá de tocar la orilla de la piscina para que el hombre pueda ingresar en relevo a la piscina, quien nadará de la parte onda de la piscina a la parte baja, para que se gane los puntos de participación es necesario que llegue a la mitad del recorrido.

Nota: Si el club (sus líderes) consideran necesario que el participante use bolla ajustada al cuerpo, éste lo podrá hacer, pero solo obtendrá los puntos de participación.

**Se eliminará a la pareja por:**

- No lograr nadar al menos la mitad de lo largo de la piscina.
- Realizar el relevo sin que la muchacha toque la orilla de la piscina
- Ingresar al carril de otro participante.
- Uso de baño inapropiado.
- Si ambos participantes son del mismo sexo.
- Cuando un participante haga todo el recorrido solo.



## 14. Argolla India Hombres y Mujeres

**Objetivo:** La recreación de nuestros jóvenes en un evento físico

**Procedimiento:** Los clubes inscritos se rifarán entre si para sacar la primera ronda. Si hay numero impar, el mejor perdedor jugará contra el equipo restante. De ahí en adelante se eliminarán en forma directa hasta obtener un equipo campeón

**Participantes:** 6 hombres o 6 mujeres

**Materiales:** un bordón de metro 70 centímetros (1.70)

## 15. Halando la cuerda

**Objetivo:** Que los jóvenes muestren su fuerza y destrezas en este evento.

**Participante:** 3 hombres y 3 mujeres

**Procedimiento:**

1. El juez encargado del evento, colocará al equipo en el lugar asignado.
2. En el centro de la soga habrá una pañoleta amarada, el equipo que logre traspasar la pañoleta de la línea divisoria ganará.
3. Habrá una línea divisoria entre el área de competencia y el área del público, en caso de que algún miembro de club que no esté participando traspase la línea, el club al cual representa le serán descontados 10 puntos.

**Materiales:** Una soga de doce metros de largo y  $\frac{3}{4}$  de grueso.  
Tenis.  
No se aceptarán zapatos de futbol, ni futbol salón o béisbol.





# ANEXOS

## Reglas OFICIALES de Argolla India para este campori

1. Son 6 jugadores por equipo en el terreno de juego (uno de ellos será el bordonero).
2. El juego constara de dos tiempos iguales a convenir por los encargados del torneo.
3. El tamaño del terreno de juego debe establecerse entre los equipos o los que decida la organización del campeonato
4. Se pueden realizar los cambios que se deseen
5. El bordón debe de medir entre 1.70 mts
6. La argolla será de un diámetro aproximado a la media de la cabeza de una persona adulta.
7. El cuadro de acción en el que se desempeña el bordonero es de un metro cuadrado.
8. Si el bordonero se sale del cuadro O MAJA LAS RAYAS para poder atrapar la argolla el punto no vale.
9. Se debe de realizar al menos tres pases para poder optar por realizar un punto, donde el saque no vale, ya sea de lateral o del fondo.
10. Se considera punto cuando la argolla es capturada por el bordonero y TOCA EL PALO CON LA ARGOLLA POR DENTRO
11. No se puede dar mas de tres pasos con la argolla en la mano, si se dan mas de tres pasos se pita doble(como en basketball) y la argolla cambia de equipo haciendo un saque lateral
12. Dos personas del mismo equipo no pueden tomar la argolla al mismo tiempo, de ser así se pita falta y la argolla cambia de equipo haciendo un saque lateral
13. Si dos personas de equipos diferentes agarran la argolla se pida SUERTE NEUTRAL y el arbitro realiza un (“un aire”, ya sea hacia arriba o al suelo). En esta suelta neutral solo dos los involucrados tienen opción a tomar la argolla.
14. No es permitido arrastrar la argolla por el suelo, majarla o patearla, MAJARLA O PATEARLA ES FALTA.
15. Si al realizar los pases en un mismo equipo la argolla cae al suelo SE SIGUE JUGANDO NORMAL
16. Ningún jugador en el afán de evitar un punto puede invadir el área del bordonero ni tocar el bordón del mismo, de lo contrario se pitara penal.
17. Los penales se realizan a nueve pasos del área del bordonero y pueden ser de dos formas:
  - a. Con defensa en la cual el bordonero puede mover el bordón para insertar la argolla, pero tendrá un defensa del equipo contrario para tratar de evitarlo.
  - b. Sin defensa: en este caso el bordonero no puede mover el bordón
18. Cualquier tipo de agresión es considerada como falta.
19. Se puede implementar el sistema de tarjetas de amonestación si se considera necesario.
20. TARJETA AMARILLA: Cuando el jugador comete 3 faltas, será penalizado con salir del partido por 1 minuto, sin derecho a que el equipo lo sustituya.
21. TARJETA ROJA: Cuando el jugador SE LE MUESTRE DOS TARJETAS AMARILLAS, O UNA DIRECTA POR FALTA GRAVE. será penalizado con salir del partido por 4 minutos, sin derecho a que el equipo lo sustituya.

## 2° Camporee Nacional Guías Mayores de Costa Rica 2011

"Unidos en Jesús"

2° Campori de Nacional Guías Mayores "Unidos en Jesús"				
Hoja de evaluación para Inspección				
NOMBRE CLUB:		Campo Local		
ASPECTOS A EVALUAR		Viernes	Sábado	Domingo
1) Dentro de la zona de acampar	a. Arreglo de Campamento			
	b. Limpieza			
	c. Banderas Izadas			
	d. Banderines de Unidad			
	e. Tendederos			
	f. Área de herramientas			
2 y 3) Carpas exterior e interior	a. Tensión y estacas			
	b. Zapatos boca abajo			
	c. Limpieza y orden			
	d. Equipaje en el centro			
	e. Tiendas uniformemente			
4) Area de cocina	a. Orden Alacena			
	b. Orden equipo de cocina			
	c. Limpieza			
5) Area de Basureros	a. Biodegradable			
	b. No biodegradable			
	c. Vidrios y latas			
6) Area de Primeros Auxilios	a. Zona de atención			
	b. Encargado			
	c. camilla de transporte			
	c. Botiquin con tabla de medicamentos			
7) Ideales y uniforme	a. Camisa / blusas , pantalón / enagua			
	b. Corbata, medias y zapatos			
	c. Pañuelo, banda y faja			
	b. insignias bien colocadas			
	c. Aseo personal (uñas, manos, cabello)			
	d. Ideales J.A.			
8) Astucias	a. Cocina			
	b. Zapatera			
	c. Astas			
9) Protocolo	a. Puntualidad en astas			
	b. Informe correcto			
	c. Uniforme			
	d. Respeto			
<b>Total</b>				
<b>TOTAL GENERAL</b>				
Informe matutino	Miembros presentes y a tiempo			
	Miembros tarde			
	Miembros en cocina			
	Miembros enfermos			
	Miembros ausentes			
	Visitas			
	Total de Inscritos			
Jueces Jueves				
Jueces Viernes				
Jueces Sábado				



**Formulario N° 1**  
**2° Camporee Nacional de Guías Mayores**  
**Inscripción de Club de Guías Mayores**

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

**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**  
**2° Camporee Nacional de Guías Mayores**



**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. \_\_\_\_\_

2° Camporee Nacional Guías Mayores de Costa Rica 2011

“Unidos en Jesús”

**2° Camporee Nacional de Guías Mayores**  
19 al 24 de mayo del 2011



**BOLETA PARA EL EVENTO** \_\_\_\_\_

Nombre del Club: \_\_\_\_\_ Campo Local: \_\_\_\_\_


Nombre de los participantes

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**2° Camporee Nacional de Guías Mayores**  
19 al 24 de mayo del 2011



**BOLETA PARA EL EVENTO** \_\_\_\_\_

Nombre del Club: \_\_\_\_\_ Campo Local: \_\_\_\_\_

Nombre de los participantes

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**2° Camporee Nacional de Guías Mayores**  
19 al 24 de mayo del 2011



**BOLETA PARA EL EVENTO** \_\_\_\_\_

Nombre del Club: \_\_\_\_\_ Campo Local: \_\_\_\_\_

Nombre de los participantes

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

