



Camporee de Conquistadores & Guías
Mayores

JESUS, BRILLA EN MI

03-07 de julio del 2013

MANUAL DE INFORMACION GENERAL
Organiza Departamento JA MNCR

MENSAJE DEL DEPARTAMENTAL
MISION NORTE DE COSTA RICA

Apreciados Guías Mayores y Conquistadores, es mi deseo que la paz de Dios reine siempre en sus corazones.

Me place darles la bienvenida a nuestro Camporee titulado JESÚS, BRILLA EN MI. Será nuestro gozo recibir a todos ustedes y de manera especial a esa nueva generación de jóvenes que tendrán la oportunidad de asistir por primera vez a un camporee de este nivel.

Queridos Jóvenes un Camporee es la oportunidad de tener un encuentro con Dios, con uno mismo y con otros jóvenes, por ello fuera de un espíritu de competencia incontrolable debe reinar en nosotros un espíritu cristiano afable y solidario y, que los eventos sean solo para probarnos a nosotros mismos a fin de desarrollar tenacidad, perseverancia hasta lograr que Cristo brille en nosotros. Elena de White dijo que el único remedio para los pecados y dolores de los hombres es Cristo. (Lecciones practicas del Gran Maestro, p. 231).

No olvidemos nunca este lindo mensaje: "No tenemos nada que temer del futuro, a menos que olvidemos la manera en que el Señor nos ha conducido, y lo que nos ha enseñado en nuestra historia pasada". (Notas biográficas, p. 216).

Que Dios los bendiga y los guarde siempre.



Pr. Samuel Wiltshire Mc Elroy
Departamento JA
MNCR



INSCRIPCIÓN Y SEGURO

- a. El costo de la Inscripción es de 6500 colones por persona y 1500 colones por concepto de seguro de riesgos más 500 colones para emergencias menores que se pagaran en el campamento (Todos deben pagar inscripción y seguro; cocineras, equipo de apoyo, etc.) Esto para aquellos que no pagaron el seguro en la fecha estipulada.
- b. La fecha límite de inscripción es el 25 de mayo. Solo estos tendrán derecho al Recuerdo del Camporee.
- c. Estos dos rubros (inscripción y seguro) deben depositarse por separado en la cuenta corriente del banco nacional (**BNCR** 100-01-002-013667-9 ó cuenta cliente 15100210010136671) a nombre de Asociación Misión Norte de Costa Rica de los Adventistas del Séptimo Día. Ambos comprobantes deben adjuntarse con la hoja de inscripción y enviarlos al siguiente correo: samueldalexander@hotmail.com y al fax de la Misión Norte de Costa Rica
- e. Debe entregarse una carpeta con: informe de eventos precamporee, una fotocopia de la cédula o constancia de nacimiento y el expediente clínico de cada miembro inscrito. Este expediente consiste en el historial médico, donde se especifique si sufre de enfermedades, alergias, si toma medicamentos, etc.
- c. Aquellos clubes que inscriban en la fecha estipulada recibirán 100 puntos, y los que inscriban después de la fecha recibirán una penalización de 5 puntos por cada día de retraso.

INGRESO DE LOS CLUBES

- a. El ingreso de los clubes será el miércoles 3 de julio a partir de las 6 a.m., en ese momento se les indicará el lugar para acampar y podrán iniciar a levantar su campamento; si inician antes de la hora estipulada y en otro lugar al asignado el club será penalizado.
- b. El tamaño y la ubicación de su área de acampar será asignados por los coordinadores de cada zona según la cantidad de personas inscritas y la fecha de pago recibida.
- c. La entrega de la carpeta es CON CITA PREVIA, la cual recibirán una vez que reporte el ingreso de su club en secretaría.



INAGURACION Y CLAUSURA

a. La inauguración es el miércoles 3 de julio a las 4:00 p.m. y la clausura el domingo 7 a las 10:00 a.m.

LIMPIEZA DEL CAMPAMENTO

1. Los directores harán conciencia en cada acampante, que al utilizar los servicios sanitarios traten de mantenerlos limpios y que depositen la basura, papeles, toallas y demás desechos en los basureros correspondientes.
2. La basura se debe recoger en el campamento de cada club y ser depositada al inicio del día en las fosas o huecos correspondientes.
3. La basura inorgánica deberá colocarse en la parte delantera en su zona de acampar en el horario correspondiente.

SERVICIO DE ENFERMERIA

1. Cada club es responsable de llevar su botiquín y tener una persona encargada de brindar los primeros auxilios básicos a los miembros de su club.
2. En la enfermería solamente podrá permanecer el paciente y el director(a) o un miembro del equipo de apoyo.
3. Si algunos pacientes no hacen caso de las indicaciones médicas, el director será el responsable de su acampante.

IZAR Y ARRIAR BANDERAS

- a. Todos los días a las 6:00 a.m. y a las 6:00 pm se procederá a realizar la ceremonia de izar y arriar bandera respectivamente.
- b. Para esta actividad todos los clubes y sus miembros inscritos deben estar presentes frente a las astas en su respectivo campamento. Al momento de iniciar la ceremonia toda persona que esté dentro del campamento debe detenerse en señal de respeto AL BAJAR Y SUBIR LAS BANDERAS.

Normas del Campamento



Todos los participantes del Camporee estarán sujetos a las normas del mismo, esto incluye: conquistadores, consejeros, directores, equipo de apoyo y padres de familia que acompañen al 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. Durante los eventos ningún acampante excepto equipo de apoyo o persona enferma puede estar dentro de su campamento u otra área que no sea el lugar establecido para la realización del evento
3. Nadie puede visitar o ingresar otros campamentos sin autorización de los directores. En caso de personas ajenas al club (padres de familia, amigos, etc.) que deseen visitar las instalaciones, deberán solicitar permiso en la Secretaría. El único día previamente autorizado será el sábado de 8:00 a.m. a 6:00 p.m.
4. Durante el tiempo de piscina no se permitirá: Trajes de baño de 2 piezas, camisetas de tirantes, short de mezclilla y otros materiales que no sean de tipo impermeable
5. Queda prohibido cualquier tipo de actividad después del toque de queda (10:00 p.m. a 5:00 a.m). Los únicos casos en los que se podrá salir es por enfermedad o necesidad de utilizar el servicio sanitario, en ambos casos deberá ser acompañado del director o consejero
6. Ningún miembro del club debe ingresar a la zona de eventos sin autorización.

NOTA: 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 y que mantengan un vocabulario adecuado que no falte a las normas de cortesía ni a la moral.

**SERÁ MOTIVO DE EXPULSIÓN NO AJUSTARSE AL REGLAMENTO,
ADEMÁS DE LA FALTA DE RESPETO A LAS AUTORIDADES O
CUALQUIER TIPO DE AGRESION
FÍSICA O VERBAL.**



Hoja de Penalizaciones

Descripción	Puntos
Mentir en los reportes o hacer trampa en algún evento	Descalificación del club
Provocar o participar en actos violentos dentro del campamento	200
Levantar el campamento en el lugar donde le corresponde a otro club	100
Tener visitas en el campamento fuera del horario establecido	50
Violación a las normas de enfermería	50
Albergar o mantener visitas fuera del horario sin permiso de la secretaria	50
Vocabulario obsceno	50
Indisciplina, irrespeto o faltas a la moral	50
Faltar a la reunión de directores	20
Daños ocasionados al lugar del campamento, Como cortar árboles o hacer huecos que no queden debidamente tapados después del evento	20
No entregar la hoja de inscripción de los eventos en la fecha y hora estipulado	20
Inscripción tarde a eventos	20
Estar en escenas amorosas	15
Salir del campamento sin previa autorización del director del campamento o secretaria J.A	15
Hablar en formación o en actos cívicos	10
Llegar tarde a las reuniones de directores	10
Llegar tarde a izar o arriar banderas	10
Visitar el río o los senderos fuera del área de acampar sin autorización administrativa	10 por persona
Vestir ropa inapropiada a cualquier hora del día (Blusas o camisas de tirantes o sin mangas, mini setas, shorts más cortos que la rodilla, pantalones tubo mini faldas o andar sin camisa)	10 (x c/u) si reincide se multiplica x2
El uso de cualquier tipo de aretes en cualquier parte del cuerpo, todo tipo de pulseras en manos en pies, anillos, collares, maquillaje y uñas pintadas en hombres como en mujeres	10 (x c/u) si reincide se multiplica x2
Tener miembros en las carpas o en cualquier otro lugar cuando se están realizando eventos a excepción del equipo de trabajo o enfermedad	10 (x c/u) si reincide se multiplica x2
En los varones utilizar el cabello largo(se considera largo si el cabello cubre orejas y cuello de camisa)	10 (x c/u) si reincide se multiplica x2
Ingresar a otro campamento sin permiso del director	10 (x c/u) si reincide se multiplica x2

EVENTOS

PRE- CAMPOREE



PUNTUACIÓN: Si se cumplen todos los requisitos, cada evento tiene un puntaje de 500 puntos.

EVANGELISMO: Participar en los siguientes eventos de la hoja de ruta de la Misión Norte de Costa Rica:

1) Involucrarse en las diferentes comisiones de las campañas nuevo amanecer con Jesús del 23 de febrero al 2 de marzo. (Ujieres, oración, canto, niños, visitación, secretaría, programación, plataforma).

2) Participar en la donación de sangre de ADRA el 17 de marzo (Donando, organizando, publicidad, etc.). Cada club llevara 10 donantes adventistas.

3) Hacer conferencias bíblicas en las fechas del 22 al 30 de marzo o participar en las conferencias SEÑALES DE ESPERANZA que se llevarán a cabo en Alajuela y Heredia.

4) Organizar campañas JA del 16 al 23 de Marzo. El predicador debe ser un Guía Mayor, y las comisiones dirigidas y organizadas por el Club.

PROYECCIÓN A LA COMUNIDAD: Pintura o arreglo de una casa, de una escuela, asilo de ancianos, orfanato o limpieza de un parque.

RECOLECCIÓN: Participar con al menos 3 salidas a recolectar. Adjuntar copia del recibo de tesorería o del campo local.

TELETÓN: Hacer el informe sobre nuestro trabajo en la teletón del 2012 y un breve plan sobre que podemos hacer para la teletón del 2013.

PARTICIPAR EN EL EVENTO AMAZIN GRACE: (Carrera de evangelismo de impacto masivo sábado 16 de marzo en celebración del día mundial de la Juventud Adventista)

BOOM BÍBLICO: Participar en las diferentes etapas del concurso Boom Bíblico. El evento seguirá las fechas dadas por la hoja de ruta de nuestra Misión.

Escoger uno de los siguientes eventos pre-Camporee:

PROGRAMA DE LA IGLESIA: Escoger una de las siguientes opciones:

1. Participar en la organización de dos programas de la iglesia, por ejemplo, sociedad de jóvenes, escuela sabática, culto de adoración, culto de domingo o miércoles, capacitación, u otros.

2. Ayudar a la iglesia ya sea con pintura, reparaciones, limpieza, construcción u otros.

Cada actividad debe ser documentada y debe hacerse un informe de 1 ó 2 páginas donde se especifique: tipo de actividad, comisiones de trabajo, fecha, lugar, un pequeño relato de la experiencia y al menos 2 fotos de cada actividad.

EVENTOS ESPIRITUALES





Objetivo: permitir que los jóvenes memoricen textos claves de la Biblia (Reina Valera 1960), que puedan ser de beneficio en sus vidas como recordatorio de que Dios cuida de ellos.

Participantes: un conquistador y un guía mayor por club. (No importa el sexo), además de todo el club.

Materiales: Biblia (Reina Valera 1960)

Procedimientos: el evento se realizará en dos partes.

- ✓ La primera parte será en el evento de inspección donde se obtendrá el 50% de la nota del evento: cada día los jueces en inspección elegirán a un conquistador y un guía mayor, el cual repetirán una gema cada uno, dicha gema la dará el juez encargado de la inspección de su club. Cada día se tomaran gemas diferentes que se les dirán en el momento.
- ✓ El otro 50% lo obtendrán los participantes previamente elegidos por el club (un conquistador y un guía mayor, no importa el sexo), ellos realizaran un examen escrito, donde podría ser de complete, selección y/o respuesta corta, donde se calificara también la ortografía y los signos de puntuación de las gemas. Esa será la primera ronda del evento
- ✓ La segunda ronda solo será para los participantes que por club tengan arriba de 75 de nota promedio entre ellos y su propio club (las gemas de inspección). Solo así podrán pasar a la segunda ronda.
- ✓ La segunda ronda será de forma oral y en público en hasta poder obtener al club con la mayoría de gemas dichas de forma correcta hasta obtener el club ganador. Será una cantidad promedio entre el conquistador y el guía mayor.
- ✓ Se calificara en la segunda ronda: fluidez, pausas correspondientes de los os de puntuación respectivos y de ser posible el tiempo si hubiera empate de algunos clubes hasta obtener un ganador.

Gemas a memorizar para el evento:

1. Deuteronomio 6:17-18
2. Eclesiatés 12:13-14
3. Apocalipsis 14:6-12
4. Jeremias 17:5-7
5. Lucas 21:25-30
6. Éxodo 20:3-11
7. Juan 14:1-3
8. Mateo 28:18-20
9. 1º corintios 9:24-26
10. Lucas 11:9-13

Predicació Evangelística



Objetivo

Formar a los jóvenes como predicadores, enseñándoles a presentar la palabra de Dios de tal manera que puedan desarrollarse como líderes proclamadores del mensaje del advenimiento de Cristo Jesús a todo el mundo.

Participantes: un guía mayor

Materiales: Biblia y material que considere necesario para su preparación. Informe de evangelismo público.

Procedimiento: Los participantes serán elegidos en 3 eliminatorias en los meses de mayo y junio, la primera será por iglesia, luego por distrito y por último se hará una eliminatoria zonal. Los que logren el primer lugar a nivel de zona serán los que participen en el evento en el camporee con una predicación de 5 minutos mínimo y 6.59 minutos máximos, el tema debe tener como enfoque el evangelio de salvación y la segunda venida de Cristo. El lugar y la puntuación que alcance el predicador de la zona se les dará a los clubes de esa zona.

Se evaluará:

1. Estructura ordenada y lógica del mensaje
2. Tono de voz y vocabulario adecuado.
3. Profundidad del tema, que sea bíblico.
4. Título y precisión del tema.
5. Evitar el uso de redundancias y muletillas.
6. Conclusión y llamado
7. Posición y Gestos adecuados
8. Tiempo



Participantes:

2 Conquistadores y 2 Guía Mayores mixto.

Objetivo:

Conocer y aprender de los orígenes de nuestra iglesia y la vida de sus fundadores, así como comprender de dónde venimos, hacia dónde vamos y de cómo Dios nos ha acompañado hasta el día de hoy.

Procedimiento:

Este examen será elaborado del libro orientación profética del movimiento adventista de la página 1 a la 42. Este libro se encuentra publicado en la página oficial del departamento y al alcance de todos los directores. Además se le adjuntara a cada director el anexo correspondiente del libro mencionado anteriormente.

Forma de calificación:

1. Se realizará un examen escrito el cual podrá ser resuelto por parejas (2 exámenes por club).
2. Cada pareja dispondrá de 85 minutos para responder y llenar la hoja de respuestas.
3. Deberán asegurarse que las repuestas del folleto y de la hoja de respuestas sean las mismas.
4. Se revisarán los 2 exámenes y se sumará la calificación, de la cual se obtendrá el promedio que será entregado a los directores al finalizar el evento.



Participantes:

5 conquistadores y 3 guías mayores como mínimo.

Objetivo:

a. Promover que los jóvenes usen sus talentos y de esta forma aprendan a desarrollar su creatividad mediante actividades como el teatro, canto, poesía o algún otro tipo de arte.

b. Transmitir de forma creativa y alegre un mensaje positivo que transmita una enseñanza cristocéntrica.

Procedimiento y forma de calificación:

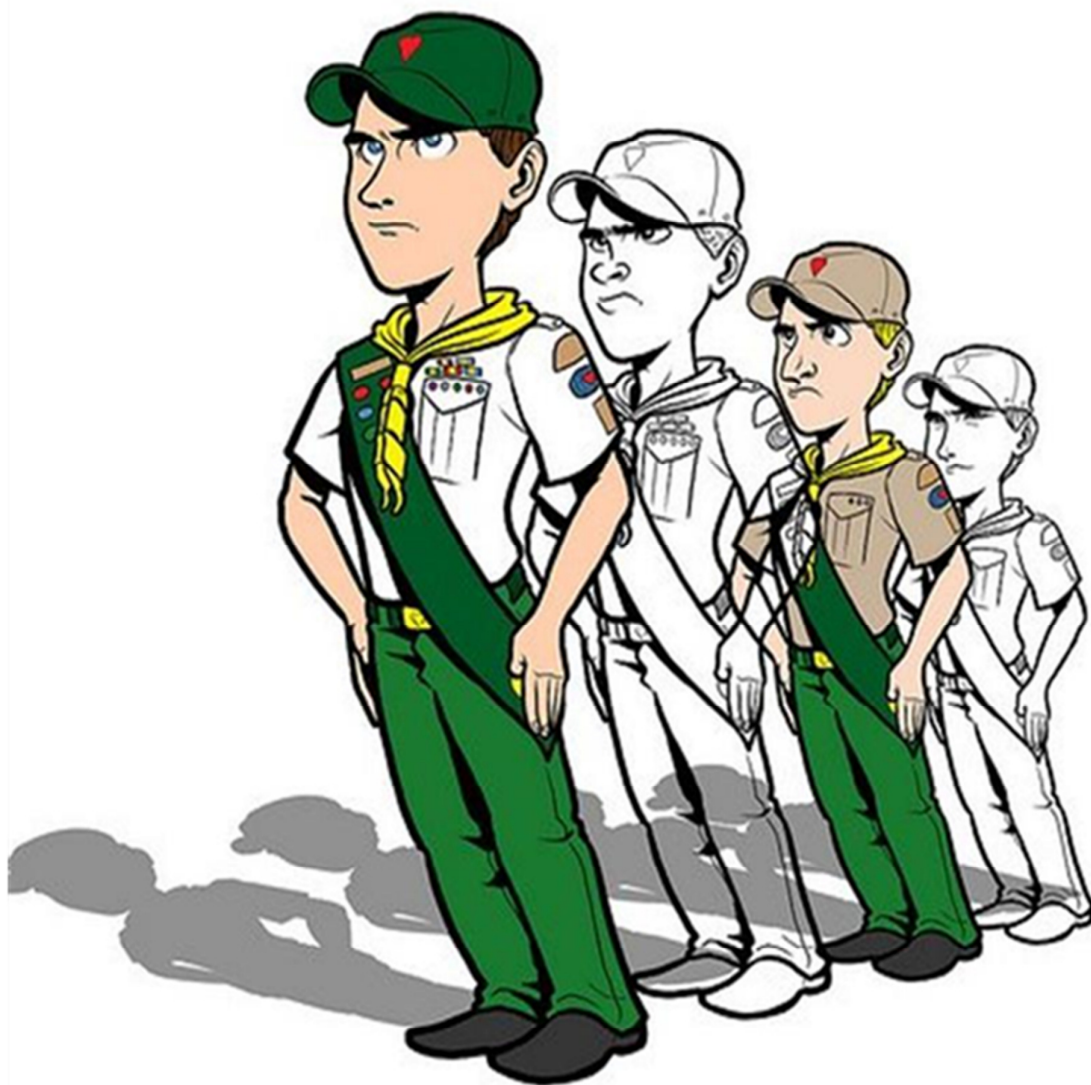
1. El director o encargado del evento deberá informar el tipo de actividad que el club va a realizar.

2. El juez encargado dará dos avisos previos para que el club se presente. Luego se otorgará 2 minutos para que cada club organice su debida presentación.

3. El tiempo de las presentaciones será de 4 minutos mínimo, y 7 minutos máximo, finalizados cuando el juez de la señal.

4. Se penalizará con 1 punto menos por cada 20 segundos después del tiempo permitido.

EVENTOS TECNICOS



Inspección



Objetivo:

Inculcar en los chicos la disciplina, el orden, la puntualidad y el respeto.

Participantes: Todo el club

Procedimiento:

1. Todas las mañanas según indique el programa, un grupo de jueces pasará por cada campamento para realizar la inspección. Todos los integrantes del club deberán estar formados frente a su campamento. Cada director(a) deberá recibir a los jueces. El subdirector deberá quedarse con el grupo y uno de los jueces y el director deberá acompañar al otro juez a realizar la inspección dentro de su campamento.
2. Se evaluará la disciplina y coordinación del club promoviendo el orden que debe mantenerse dentro de su zona de acampar y la puntualidad a la hora de ejecutar los diferentes eventos, así como la creatividad para satisfacer las necesidades del campamento con muebles rústicos.
3. Se evaluará la MATUTINA DE JOVENES en todas las inspecciones.
4. La tabla de evaluación y el reglamento de uniforme se les entregará en la reunión de Directores.

Amarre Rapido



Objetivo:

Demostrar destreza y rapidez a la hora de hacer las amarras al aire cuadradas, diagonales y redondas de construcción.

Participantes:

3 conquistadores y 3 guías mayores.

Procedimiento:

Al pitazo el conquistador tomará la cuerda y las dos estafetas de 25 centímetros para realizar el amarre indicado, durante dicho procedimiento el juez se encontrara tomando el tiempo de estos.

Materiales:

Cuerda de 1.5 metros y 2 estafetas de 25 centímetros. Especificar el tipo de cuerda

Evaluación:

Tiempo, estética, firmeza y simetría.



Participantes:

5 Conquistadores y 5 Guías Mayores

Objetivo:

Demostrar las destrezas, conocimientos y habilidades de los conquistadores y guías mayores en nudos.

Materiales:

10 cuerdas de metro y medio

Además de una segunda cuerda de diferente grosor para los nudos que así lo requieren para su correcta ejecución.

Nudos a realizar:

Vuelta escota doble

As de guías doble

Franciscano

Silla de bombero

Ocho doble

Pescador

Margarita

Llano andino

Doble lazo

Calabrote

Procedimiento y forma de calificación:

Se colocan los conquistadores y guías mayores intercalados en una sola fila (conquistador, guía, conquistador, guía etc.). El primer participante tomara lugar para la ejecución del primer nudo frente al juez, un juez seleccionado sacara un papel de una bolsa con el nudo a realizar y se anunciará a viva vos para que todos los clubes al pitazo lo ejecuten al mismo instante.

El tiempo máximo para realizar cada nudo será de 30 segundos sino se oirá un pitazo de la finalización del mismo por un juez.

EL JUEZ PASARÁ A SUPERVISAR SI EL NUDO ESTÁ REALIZADO CORRECTAMENTE, SI ES ASÍ SEGUIRÁ CON VIDA PARA LA PROXIMA RONDA, SINO EL CLUB QUEDARÁ DESCALIFICADO PARA SEGUIR EN COMPETENCIA.

Se seguirá con el mismo procedimiento para con el segundo, tercero... y hasta el décimo nudo que se anuncie por el juez.

SE CALIFICARA QUE EL CLUB HAYA PODIDO HACER TODOS LOS NUDOS Y EL MENOR TIEMPO DE REALIZACION.

**Participantes:**

6 Participantes (2 Conquistadores y 4 Guías Mayores). Mixto

Objetivo:

Mantener en la mente de cada miembro de un Club los procedimientos para Primeros Auxilios Básicos a seguir en caso de alguna emergencia que se presente. Utilizar el manual de PAB.

Desarrollar las destrezas al practicar los primeros auxilios.

Materiales:

Botiquín, material para construir una camilla, 16 pañoletas o pañuelos triangulares.

Procedimiento y forma de calificación:

Se colocarán los conquistadores y guías mayores intercalados en una sola fila (conquistador, guía, conquistador, guía etc.).

Al pitazo el cuerpo de rescate de cada club deberá dirigirse (por medio de cartografía) al lugar donde se encuentran ubicados los pacientes (grupo de excursionistas que se encuentran perdidos y además heridos en la montaña).

Todos los clubes saldrán al mismo tiempo.

Después de ubicar el lugar donde se encuentran los heridos cada grupo de salvamento deberá atender a 2 pacientes; uno de ellos ameritará ser trasladado hasta el lugar que les será indicado en el campamento.

Se calificará:

Trabajo en equipo, soporte psicológico, utilización correcta de procedimientos de rescate, la parte de cartografía, traslado del paciente hasta el lugar asignado y el tiempo (este se tomará en cuenta únicamente en caso de empate).



Objetivo:

Demostrar y aprender las diferentes órdenes del Orden Cerrado en marchas aprendidos en la especialidad de Ejercicios y Marchas I y II, demostrando sus habilidades en la ejecución de órdenes, disciplina, coordinación, precisión y creatividad.

Participantes:

5 Conquistadores y 5 guías mayores como Mínimo.

Tiempo de la marcha:

Mínimo 3 minutos; máximo 5 minutos.

Procedimiento:

El escuadrón de marchas 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. Deben incluir mínimo 2 fantasías donde en al menos una de ellas incluya una combinación de órdenes con 10 movimientos básicos.

Además deberán demostrar cómo se debe portar la bandera Nacional, la de Conquistadores, la JA y los banderines ejecutando las posiciones básicas correctamente durante todas las órdenes de marcha.

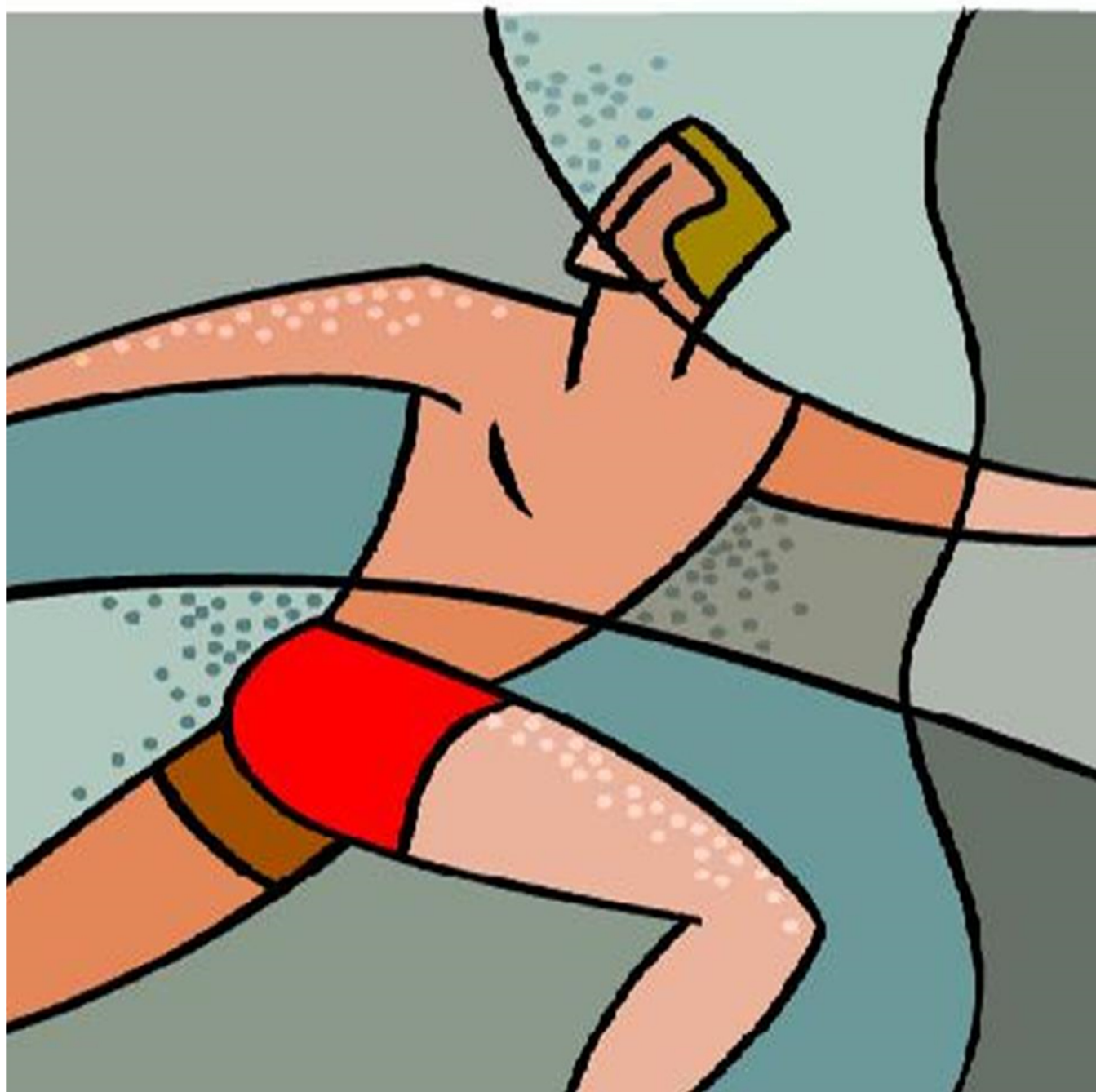
Aspectos a evaluar:

Uniforme completo, Tiempo utilizado, Precisión en los pasos, giros

Coordinación, Originalidad de Fantasías, Ejecución de órdenes, Voz de mando

Orden, Alineaciones, formaciones, Uso correcto de banderas

EVENTOS FISICOS





Participantes: Se harán en 2 categorías, uno para caballeros y otra para damas.

Hombres 2 conquistadores y 2 Guías Mayores (3 jugadores 1 arquero).

Mujeres 2 conquistadoras y 2 Guías Mayores (3 jugadoras 1 arquera).

Objetivo:

Fomentar el trabajo en equipo.

Procedimiento:

1. Al sonar el pitazo el participante moverá el balón ubicado a 20 metros de distancia del marco y solamente tendrá 8 segundos para anotar. Sonará un pitazo indicando la conclusión del tiempo.
2. Se hará por rifa, el ganador pasará a la siguiente ronda en donde se enfrentaran los otros ganadores.

NOTA:

En caso de un empate se procederá a un lanzamiento extra, quien lo anota, ese es el que pasa a la siguiente ronda. Si el empate persiste se cobrará un penal cada uno y si continua se utilizará la moneda para sacar un ganador.

Implementos opcionales: tacos, guantes etc.



Objetivo: Recreación sana, trabajo en equipo y técnica.

Descripción: Un equipo de 3 guías mayores y 3 conquistadores tendrá que hacer llegar la argolla india a su bordonero, quien deberá atrapar la argolla con el bordón de 1,70m dentro de un cuadrado de 1 metro de lado.

El bordonero estará al lado contrario de su equipo. El bordonero no podrá salirse de su cuadrado, ni majar la raya.

Cuando dos jugadores o más tomen al mismo tiempo la argolla, no deberán forcejearla; la misma debe ser entregada al juez de campo, el cual hará un lanzamiento al aire o a la tierra entre dos jugadores. En el momento que la argolla ingrese a una vara o bordón nadie puede sacarla para evitar la anotación. La argolla puede ser tomada con una mano o con ambas.

Puntuación: Ganará el equipo que anote más puntos al final de los 5 minutos. Se premiará a los primeros 3 lugares que serán aquellos equipos que logren clasificar hasta las últimas rondas mediante muerte súbita (eliminación directa).

Material: Llevar una argolla hecha de mecate cabuya. Bordón de máximo 1,70 m.

Participantes: 6 en el campo, con derecho a los cambios que sean necesarios.

Categoría: Un equipo masculino y un equipo femenino. Cada equipo debe tener tres conquistadores y tres guías mayores.

Nota: Ver anexo con la reglamentación.



Categorías: (Hombres y Mujeres)

Objetivo:

Fomentar en los conquistadores la capacidad de dar lo mejor de sí cuando se trabaja en equipo y saber que esta cualidad les será importante para sus futuras vidas y proyectos.

Descripción:

Se colocarán los participantes en formación de estrella en sus posiciones. Al sonar el pitazo del inicio de evento, el último de la formación correrá alrededor del círculo, a la derecha o a la izquierda dependiendo de la indicación dada por el juez respectivo, una vez que se de la vuelta su equipo abrirá bien las piernas y el jugador entrara por debajo de sus compañeros hasta el centro donde tomará el pañuelo, al tomarlo ganará un punto.

Se penalizará el conquistador que:

- No acate el pitazo inicial.
- Que toque a un jugador de otro equipo mientras da la vuelta.
- Que no pase debajo de las piernas de todos sus compañeros.
- Que haga zancadillas a los contrarios.

Participantes:

Un equipo de 7 hombres (4 Guías Mayores y 3 Conquistadores)

Un equipo de 7 mujeres (4 Guías Mayores y 3 Conquistadores)

Materiales:

Ropa Deportiva

Puntuación:

Se darán dos vueltas por jugador. Ganará el equipo que acumule más puntos.



Objetivos:

Mostrar que la natación es indispensable para el Conquistador y Guía Mayor y animar a los clubes a que por lo menos saquen Natación I.

Materiales

1. Los participantes usarán trajes de baño: Damas una sola pieza y el varón pantaloneta o traje de baño no tanga.

Participantes:

Un(a) Conquistador (a) y un(a) Guía Mayor

Procedimiento

1. Los Conquistadores y Guías Mayores participantes se pondrán uno al frente del otro, de cada extremo de la piscina.
2. Al pitazo inicia el cronómetro con el tiempo. Se lanzará al agua primero el Conquistador (a) y nadará al estilo libre todo el largo de la piscina.
3. No deberá tocar el mecate que divide los carriles, por cada vez que lo haga se penalizará con un punto, debe de nadar en línea recta.
4. Debe tocar el borde la piscina e inmediatamente se tirará el Guía Mayor.
5. El mejor tiempo clasifica para la siguiente ronda.
6. Se harán eliminatorias antes de la final.
7. El Club clasificado de cada ronda será el de mejor tiempo y menos penalizaciones, para sacar los lugares 1, 2 y 3.

TABLA GENERAL DE PUNTOS POR EVENTOS

EVENTOS	PUNTUACION
<u>Pre-camporeé</u>	Puntos de participación: 500 pts. c/u
<u>Espirituales</u> Talentos Predicación Historia denominacional Parejas bíblicas Estudios bíblicos Gemas bíblicas	1º lugar 450 pts. 2º lugar 400 pts. 3º lugar 375 pts. Participación: 300 pts.
<u>Técnicos</u> Inspección Nudos PAB Amarre rápido Marchas	1º lugar 400 pts. 2º lugar 350 pts. 3º lugar 300 pts. Participación: 275 pts.
<u>Físicos</u> Shout outs Argolla india Ardilla en estrella Natación	1º lugar 300 pts. 2º lugar 275 pts. 3º lugar 250 pts. Participación: 200 pts.

ANEXO



Hoja de Inscripción

NOMBRE DEL CLUB: _____ ZONA _____ DISTRITO _____

NOMBRE DEL DIRECTOR: _____

No.	Nombre Completo	Fecha de Nacimiento	Edad	Rango
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				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				

38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				
51				
52				
53				
54				
55				
56				
57				
58				
59				
60				
61				
62				
63				
64				
65				

Hoja del Seguro

NOMBRE DEL CLUB: _____ ZONA _____

DISTRITO _____

NOMBRE DEL DIRECTOR: _____

No.	Nombre Completo	Cedula	Edad
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			
31			
32			
33			
34			
35			
36			

37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57			
58			
59			
60			
61			
62			
63			
64			
65			

Historia Clínica

Nombre del Club: _____

Nombre Completo: _____ Número de Cédula: _____

Fecha de Nacimiento: _____ Edad: _____ Género: (F) (M)

Grupo Sanguíneo y RH: _____ Estado Civil: _____

Antecedentes Personales: _____

Antecedentes familiares: _____

Número de emergencia en caso de alguna eventualidad: _____

Marque con una X si padece alguna de las siguientes enfermedades

- A. Hipertensión Arterial (Presión Alta)
- B. Hipotensión Arterial (Presión Baja)
- C. Diabetes (Azúcar en la sangre) Mencione que tipo: _____
- D. Migraña
- E. Gastritis
- F. Colitis
- G. Asma
- H. Epilepsia
- I. Estreñimiento
- J. Problemas Psiquiátricos: _____
- K. Enfermedades de la piel Mencione cual: _____
- L. Problemas relacionados con el calor o con el frío: Golpe de calor, Hipotermia.
- M. Otra Especifique: _____

De las enfermedades mencionadas, cite los medicamentos que usted se suministra bajo receta médica:

2. Es usted alérgico a las siguientes cosas:

- A. Abejas
- B. Mariscos
- C. Chocolate
- D. Polvo
- E. Penicilina
- F. Otro _____.

3. Se ha realizado alguna operación recientemente (Si) (no)

Menciones: _____ Fecha de operación: _____

Hoja de Participación

NOMBRE DEL CLUB: _____ ZONA _____ DISTRITO _____

NOMBRE DEL EVENTO: _____

No.	Nombre Completo
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

Hoja de Participación

NOMBRE DEL CLUB: _____ ZONA _____ DISTRITO _____

NOMBRE DEL EVENTO: _____

No.	Nombre Completo
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

REGLAS ARGOLLA INDIA

1. Son 6 jugadores por equipo en el terreno de juego (uno de ellos será el bordonero).
2. El tamaño del terreno de juego debe establecerse entre los equipos o los que decida la organización del campeonato.
3. Se pueden realizar los cambios que se deseen.
4. El bordón debe de medir 1.70m o menos de esa medida.
5. La argolla será de un diámetro aproximado a la media de la cabeza de una persona adulta. (25 a 35 cm). En el camporeo los jueces pondrán las argollas apropiadas
6. El cuadro de acción en el que se desempeña el bordonero es de un metro cuadrado.
7. Si el bordonero se sale del cuadro para poder atrapar la argolla el punto no vale.
8. La argolla no se puede tener en la mano más de 10 segundos sin realizar un pase, a menos que un jugador contrario lo esté marcando directamente
9. No se puede dar más de dos pasos con la argolla en la mano, si se dan más de dos pasos se pita doble (como en baloncesto) y la argolla cambia de equipo haciendo un saque lateral.

10. 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.
11. Si dos personas de equipos diferentes agarran la argolla se pita suerte neutral y el árbitro realiza “un aire” (ya sea hacia arriba o al suelo). En esta suerte neutral, solo los dos involucrados tienen opción a tomar la argolla. No debe forcejear la argolla.
12. No es permitido arrastrar la argolla por el suelo, majarla o patearla. Puede tirarse al suelo las veces que sea necesario y así avanzar.
13. Ningún jugador en el afán de evitar un punto puede invadir el área del bordonero, empujarlo ni tocar el bordón del mismo, de lo contrario se pitará punto.
14. En el caso en que se toque al bordonero, se invada el área o se toque el bordón sin que venga la argolla, se pita falta.
15. 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
16. Cualquier tipo de agresión es considerada como falta. Se implementará el sistema de tarjetas de amonestación y expulsión por tiempo definido si se considera necesario. Dos tarjetas amarillas equivalen a una roja y el jugador debe salir por dos minutos. Puede haber tarjeta roja directa si la falta es brusca.
17. Se penalizará al equipo que utilice juego brusco para jugar.
18. después de la 5 faltas de un equipo es tiro libre directo para el contrario. Este tiro será desde la media cancha