

Abril 11-16, 2017
Parque del Este,
República Dominicana

EVENTOS

MANUAL ADMINISTRATIVO PARTE II

IV Camporee Interamericano de
Conquistadores:
“Linaje de Campeones”

Eventos Espirituales

Organiza la Historia, Sopa Bíblica,
Conociendo el Linaje, Boom Bíblico
Yo Conozco mi Linaje y mi Historia.

Eventos Recreativos

Baloncesto, Fútbol, Volleyball
Conqui-Olimpiadas.

Eventos de Organización

Inspección de Uniformes, Acampando
Juntos.

Eventos Libres

Comúnicalo, Auxílialo y Amárralo
Marchas por Unión, Marchas (Libre),
Pin Trading, Tiro con Arco y Flecha
Conexión Interamérica, Cancionero de
Campeones, Recréate como Yo.



EVENTOS

“Hay una diferencia entre recreación y diversión. La recreación, cuando responde a su nombre, recreación, tiende a fortalecer y reparar”. La Educación, Capítulo 23.

INTRODUCCIÓN Louise Nocandy

Los concursos son una parte atractiva de las actividades de un Camporee. Es para cada Conquistador una oportunidad de socialización y recreación, en contacto con la naturaleza que llena de alegría, da placer y prepara para el servicio.

Para cumplir con estas expectativas, se han esforzado los miembros de la Comisión de Eventos en proponer actividades inspiradas de una filosofía que contribuya al cumplimiento. Se clasificaron en cuatro grupos. Los miembros de este equipo se gozan con la idea de que les acompañen en su organización y realización. *No dude en ponerse en contacto con ellos para encontrar las respuestas a todas sus preguntas.*

Filosofía

Los eventos del IV Camporee Interamericano “Linaje de Campeones” han sido diseñados teniendo como lineamientos principales:

- Desarrollo integral del Conquistador: Ofrecer a los participantes oportunidades de fortalecer la amistad entre uniones a través de actividades recreativas que contribuyen a la edificación del cuerpo, de la mente y del alma.
- Participación masiva: En la medida de lo posible una gran cantidad de Conquistadores podrán participar en cada uno de los eventos. Solo en algunos eventos habrá participaciones por representación de cada Unión presente.

Nota: Para el Boom Bíblico, no habrá un representante preseleccionado por unión. Se organizarán las selecciones por equipo de tres durante el Camporee. Cada unión se encargará de organizar los equipos. Ver página del reglamento.

- Todos Ganadores: El sistema de puntuación y premiación enfatizará el gozo de la participación y no estará basado en competencias entre participantes.
- Diversidad: Habrá muchos tipos de eventos simultáneos durante todo el Camporee, cada participante tendrá la opción de participar en las actividades que sean más atractivas para él o ella.

Eventos

Los Conquistadores podrían elegir sus actividades dentro de cuatro tipos de eventos:

1. Espirituales
2. Recreativos
3. De organización
4. Libres

MIEMBROS DE LA COMISIÓN DE EVENTOS

E-mail: eventoscamporeeinteramericano@gmail.com

Pr. Robert Peña

Ramón Emilio Portes

Charly Tolentino

Yannuel García

Juan José Eusebio

Evagrio Rosario

Francisco Saldaña

Pr. Isaías Ferreras

Eventos

A continuación, un resumen de los Eventos del Camporee.

REGLON	NOMBRE DEL EVENTO	PARTICIPANTES
Eventos Espirituales	1. Organiza la Historia 2. Sopa Bíblica 3. Conociendo el Linaje 4. Boom Bíblico 5. Yo Conozco mi Linaje y mi	Amigo y Compañero Explorador y Orientador Viajero y Guía Amigo hasta
Eventos Recreativos	6. Baloncesto 7. Fútbol 8. Volleyball 9. Conqui-Olimpíadas	Amigo hasta Guía Amigo hasta Guía Amigo hasta
Eventos de Organización	10. Inspección de Uniformes 11. Acampando Juntos	Todos los Delegados Todos los Delegados
Eventos Libres	12. Comunícalo, Auxílialo y Amárralo 13. Marchas por Unión 14. Marchas (Libre) 15. Pin Trading 16. Tiro con Arco y Flecha 17. Conexión Interamérica 18. Cancionero de Campeones 19. Recréate como Yo	Representantes por Unión Representantes por Unión Libre a Pelotones Niños y Dirigentes Amigo hasta Guía Niños y

EVENTOS ESPIRITUALES

Nombre	Evento 1. Organiza la Historia
Objetivo	Motivar a los Conquistadores a aprender la historia y las enseñanzas bíblicas del libro de Ruth a través del estudio de la Biblia.
Participantes	Conquistadores de las Clases de Amigo y Compañero (10 y 11 años)
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada participante deberá traer su lápiz y bolígrafo. 2. Todo Conquistador que pertenezca a las clases de Amigo y Compañero puede participar en el evento. Habrá varias sesiones para participar durante el Camporee, las cuales estarán especificadas en el Programa. 3. Cada niño o niña que desee participar se va a inscribir en una de las sesiones disponibles y deberá estar presente en el día, lugar y hora indicados.
Descripción	Todos los niños que deseen participar de las clases de Amigo y Compañero (10 y 11 años de edad), estudiarán el libro de Ruth. En el Camporee en el momento y lugar indicados y frente a los Jueces correspondientes, estos organizarán la historia de Ruth utilizando imágenes alusivas a la misma. Las imágenes serán provistas por la Dirección del Camporee, los niños solo deberán traer su lápiz y bolígrafo para llenar los registros con su nombre y PIN.
Criterios de Evaluación	Organización correcta de la historia.

Nombre	Evento 2. Sopa Bíblica
Objetivo	Motivar a los Conquistadores para aprender la historia y las enseñanzas bíblicas del libro de Ruth a través del estudio de la Biblia.
Participantes	Conquistadores de las Clases de Explorador y Orientador (12 y 13 años)
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada participante deberá traer su lápiz y bolígrafo. 2. Todo Conquistador que pertenezca a las clases de Explorador y Orientador puede participar en el evento. Habrá varias sesiones para participar durante el Camporee, las cuales estarán especificadas en el Programa. 3. Cada niño o niña que desee participar se va a inscribir en una de las sesiones disponibles y deberá estar presente en el día, lugar y hora indicados.
Descripción	Todos los niños que deseen participar de las clases de Explorador y Orientador (12 y 13 años de edad), estudiarán el libro de Ruth. En el Camporee, en el momento y lugar indicados, se les entregará una Sopa de Letras la cual deberán completar correctamente. La Sopa de Letras será provista por la Dirección del Camporee, los niños solo deberán traer su lápiz y bolígrafo.
Criterios de Evaluación	Palabras encontradas en la Sopa de Letras satisfactoriamente.

Nombre	Evento 3. Conociendo el Linaje
Objetivo	Motivar a los Conquistadores a aprender la historia y las enseñanzas bíblicas del libro de Ruth y el Linaje de Jesús, tal y como se muestra en la Biblia.
Participantes	Conquistadores de las Clases de Viajero y Guía (14 y 15 años)
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada participante deberá traer su lápiz y bolígrafo. 2. Todo Conquistador que pertenezca a las clases de Viajero y Guía puede participar en el evento. Habrá varias sesiones para participar durante el Camporee, las cuales estarán especificadas en el Programa. 3. Cada niño o niña que desee participar se va a inscribir en una de las sesiones disponibles y deberá estar presente en el día, lugar y hora indicados.
Descripción	Todos los niños que deseen participar de las clases de Viajero y Guía (14 y 15 años de edad), estudiarán el libro de Ruth y la genealogía de Jesús tal y como aparece en el Capítulo 1 del libro de Mateo. En el Camporee, en el momento y lugar indicados, se les entregará un Crucigrama el cual deberán completar correctamente. El Crucigrama será provista por la Dirección del Camporee, los niños solo deberán traer su lápiz y bolígrafo.
Criterios de Evaluación	Palabras encontradas en el Crucigrama satisfactoriamente.

Nombre	Evento 4. Boom Bíblico
Objetivo	Motivar a los Conquistadores a aprender las enseñanzas de la Biblia a través del estudio del material para el año 2017 del Boom Bíblico de la División Interamericana, que son los libros de Josué, Jueces y Ruth.
Participantes	Conquistadores desde las Clases de Amigo a Guía (12 y 13 años)
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiar los libros de Josué, Jueces y Ruth utilizando la versión Reina Valera 2000 de la Sociedad Bíblica Emmanuel. 2. Cada Unión deberá presentar por lo menos 10 candidatos para participar del Boom Bíblico. No hay límite de participantes por Unión.
Descripción	Durante el Camporee se celebrará varias rondas con exámenes escritos para todos los participantes. Las rondas irán seleccionando las mejores notas de cada Unión, hasta conseguir la mejor nota de cada Unión. Los participantes que obtengan la mayor nota de cada Unión participarán en la gran final de la División Interamericana.
Criterios de Evaluación	Exámenes clasificatorios, la mayor nota de cada Unión pasa a la final de la División.

Nombre	Evento 5. Conozco mi Linaje y mi Historia
Objetivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Llevar a los Conquistadores a comprender que la Iglesia Adventista del 7mo. Día forma parte de la historia del pueblo de Dios. 2. Motivar a los Conquistadores a profundizar el estudio de la historia de su iglesia en su campo local, en su Unión y en toda la División Interamericana. 3. Crear un registro histórico de la historia de la iglesia y el Club de Conquistadores en toda la División Interamericana que sirva de material de estudio y consulta para todos los niños y dirigentes de los Clubes.
Participantes	Cada Unión será responsable de recolectar y producir el material de este evento.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada Unión deberá producir el material de historia denominacional descrito. 2. Cada Unión seleccionará a un Conquistador o Conquistadora para representarla en el gran careo final.
Descripción	<ol style="list-style-type: none"> a) Cada Unión elaborará un material de historia denominacional, donde se describa el desarrollo de la Iglesia Adventista y los Clubes de Conquistadores en su territorio. El Material será presentado en forma escrita (Word) y Gráfica (PowerPoint), y deberá ser enviado en formato electrónico a la División Interamericana a más tardar el día 16 de enero de 2017. Los parámetros y cantidad de páginas/slides de cada material serán coordinados por la Dirección del Camporee con los Directores de Jóvenes de las Uniones. b) Cada Unión preparará un video, de 4 minutos máximo, sobre la historia del Club de Conquistadores en su Unión. El video será compartido y distribuido a partir del 16 de febrero de 2017, y servirá de promoción y material de consulta para todos los Conquistadores de Interamérica. c) El material de estudio de todas las Uniones será compartido de manera electrónica por la División Interamericana a partir del 16 de enero de 2017. d) Durante el Camporee, en el momento y lugar indicados, los representantes seleccionados por las Uniones participarán en un careo sobre el material de estudio compartido previamente. Si estos archivos son enviados a nosotros en las fechas acordadas, la Unión recibirá un incentivo de U\$40.00 dólares.

EVENTOS RECREATIVOS

Nombre	Evento 6. Baloncesto (Basketball)
Objetivo	Fomentar la amistad entre Conquistadores de diferentes Uniones al participar en un equipo compartido y participar en un juego amistoso.
Participantes	Todos los Conquistadores que deseen participar.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none">1. Cada Conquistador que desee participar en un equipo se inscribirá en las listas disponibles en el área del evento.2. Se conformará equipos con Conquistadores de 2 o más Uniones. Cada equipo participará en un juego amistoso con otro equipo. La duración del juego dependerá de la cantidad de equipos inscritos. Los jueces pueden optar por celebrar partidos de 21 puntos en vez de jugar por tiempo.
Descripción	En el Camporee se preparará varias canchas de Baloncesto para ser utilizadas en juegos amistosos entre equipos conformados por Conquistadores de 2 o más Uniones presentes. La duración del juego y la cantidad de jugadores por equipo serán ajustados por los Jueces dependiendo de la cantidad de niños inscritos para participar. Se tendrá preparada una cancha para Baloncesto femenino, siempre que haya suficientes Conquistadoras inscritas. No habrá equipos mixtos, solo niños o solo niñas.

Nombre	Evento 7. Fútbol
Objetivo	Fomentar la amistad entre Conquistadores de diferentes Uniones al participar en un equipo compartido y participar en un juego amistoso.
Participantes	Todos los Conquistadores que deseen participar.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none">1. Cada Conquistador que desee participar en un equipo se inscribirá en las listas disponibles en el área del evento.2. Se conformará equipos con Conquistadores de 2 o más Uniones. Cada equipo participará en un juego amistoso con otro equipo. La duración del juego dependerá de la cantidad de equipos inscritos. Los jueces pueden optar por celebrar partidos de Gol de Oro o muerte súbita para agilizar el desarrollo del evento.
Descripción	En el Camporee se preparará varias canchas de Fútbol para ser utilizadas en juegos amistosos entre equipos conformados por Conquistadores de 2 o más Uniones presentes. Las duraciones de los tiempos reglamentarios de juego podrán ser ajustados por los Jueces dependiendo de la cantidad de niños inscritos para participar. Los equipos no serán mixtos, solo niños o solo niñas, de acuerdo a la cantidad de inscritos.

Nombre	Evento 8. Volleyball
Objetivo	Fomentar la amistad entre Conquistadores de diferentes Uniones al participar en un equipo compartido y participar en un juego amistoso.
Participantes	Todos los Conquistadores que deseen participar.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada Conquistador que desee participar en un equipo se inscribirá en las listas disponibles en el área del evento. 2. Se conformará equipos con Conquistadores de 2 o más Uniones. Cada equipo participará en un juego amistoso con otro equipo. La cantidad de sets por partido puede ser ajustado por los Jueces dependiente del número de niños inscritos.
Descripción	En el Camporee se preparará varias canchas de Volleyball para ser utilizadas en juegos amistosos entre equipos conformados por Conquistadores de 2 o más Uniones presentes. La cantidad de sets por partido podrán ser ajustados por los Jueces dependiendo de la cantidad de niños inscritos para participar. Los equipos no serán mixtos, solo niños o solo niñas, de acuerdo a la cantidad de inscripciones.

Nombre	Evento 9. Conqui-Olimpiadas		
Objetivo	Fortalecer los músculos para crear una mejor aptitud física en los Conquistadores		
Participantes	Este evento será por representación, cada Unión traerá 14 Conquistadores, según se detalla en la descripción.		
Requisitos para Participar	1. Cada Unión traerá los representantes necesarios para participar en las distintas disciplinas de este evento.		
Descripción	En el Camporee, en el día indicado, se celebrarán todas las disciplinas de este evento. La lista de eventos y participantes requeridos por Unión se detallan a continuación:		
	Disciplina	Participantes	Sexo
			Edad
	Carrera de 50 Metros	1	Masculino
	Carrera de 100 Metros	1	Masculino
	Carrera de 200 Metros	1	Masculino
	Carrera de 50 Metros	1	Femenino
	Carrera de 100 Metros	1	Femenino
	Carrera de 200 Metros	1	Femenino
Carrera 4 x 100 Metros	4	2 Masculinos 2 Femeninos	13 a 15 años
Natación 4 x 50 Metros	4	2 Masculinos 2 Femeninos	13 a 15 años

EVENTOS DE ORGANIZACION

Nombre	Evento 10. Inspección de Uniformes				
Objetivo	Motivar la correcta uniformidad de los Conquistadores, siempre apegados al Manual de Uniformidad de la DIA para conocer mejor su uso correcto y cuidado.				
Participantes	Todas las Delegaciones de las Uniones presentes en el Camporee.				
Requisitos para Participar	1. Cada miembro de cada delegación presente en el Camporee deberá presentarse a la inspección de Uniformes.				
Descripción	En el Camporee, cada delegación será inspeccionada de acuerdo a la distribución por día y lugar que hagan los Jueces. Es deber de cada Unión asegurarse de que todos los miembros de su delegación cumplan con los criterios presentados a continuación.				
Criterios De Evaluación	Criterios	Categorización			
		1 A Mejorar	2 Regular	3 Bueno	4 Muy Bueno
	1. Diseño				
	- Camisas iguales: con galones y 2 bolsillos con tapa.	1	2	3	4
	- Pantalones iguales:	1	2	3	4
	- Faldas iguales Corte A: debajo de las rodillas con plisado	1	2	3	4
	- Zapatos Negros	1	2	3	4
	- Medias ¾ (Varones negras y Hembras blancas)	1	2	3	4
	- Boina negra con emblema C3	1	2	3	4
	- Correa Conquistadores	1	2	3	4
	2. Insignias Básicas				
	- Triángulo, Globo, Arco, Insignia Unión/Asociación	1	2	3	4
	- Pañoleta y Anillo	1	2	3	4
	- Insignia de cargo Dirigentes	1	2	3	4
	- Cordón de Mando Director y Galones Liderazgo	1	2	3	4
	3. Insignias de Clase				
	- Distintivo, Botón y Galonera de Clases Investidas	1	2	3	4
	4. Banda de Especialidades				
	- Banda de Especialidades con emblema C1	1	2	3	4
	- Formato de banda según Manual de Uniformidad	1	2	3	4
5. Faltas					
- Uniforme sucio	-1	-2	-3	-4	
- Uso inadecuado de Uniforme, insignias y botones	-1	-2	-3	-4	
- Uso de prendas no avaladas por la IASD (Cadenas, aretes, guillos, pulseras, etc.)	-1	-2	-3	-4	

Nombre	Evento 11. Acampando Juntos
Objetivo	Asegurar que cada Unión presente en el Camporee esté bien representada e identificada dentro del lugar asignado por los organizadores del evento.
Participantes	Todos los miembros de las Delegaciones presentes.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada Conquistador, Dirigente y miembro de cada Delegación participa en este evento. 2. Cada Unión será responsable de coordinar su área de acampar.
Descripción	A cada delegación de cada Unión le será asignada un lugar para acampar, de acuerdo a la cantidad de personas que la compongan. Cada Unión deberá hacer una entrada general que la identifique, junto a sus Asociaciones o Misiones. Deberá utilizarse banderas, amarras, maqueta de nudos, muebles de campamento y demás elementos que nos caracterizan como Conquistadores.
Criterios De Evaluación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entrada de Unión 2. Distribución de las Asociaciones, Misiones y Clubes. 3. Muebles de Campamento 4. Amarras 5. Maqueta de Nudos (Cada maqueta deberá tener un mínimo de 30 nudos diferentes y 3 tipos de empalmes, indicando su nombre y utilidad).

EVENTOS LIBRES

Nombre	Evento 12. Comunícalo, Auxílialo y Amárralo
Objetivo	Contribuir al conocimiento de las disciplinas de acampar que son parte de nuestro movimiento de los Conquistadores
Participantes	10 Conquistadores por cada Unión, varones o hembras.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1 juego de Banderolas. 4 Drizas para hacer nudos. 1 Libreta para anotar. 1 Lápiz 1 Bolígrafo.
Descripción	<p>Cada Unión enviará sus representantes a la zona de Eventos. Todos deberán tener conocimientos de comunicaciones a través de banderolas, primeros auxilios y nudos. Serán distribuidos de la siguiente manera: 1 en la meta de salida; 1 a una distancia de 20 metros de la salida; 4 a una distancia de 22 metros de la salida; y los últimos 4 a una distancia de 32 metros de la salida. A la señal indicada por el Juez comienza a correr el tiempo, los Conquistadores harán lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El primer Conquistador transmitirá una maniobra de primeros auxilios al segundo utilizando el método de Banderolas, según la reciba del Juez. - El segundo Conquistador anotará en la libreta la maniobra recibida, y correrá y la informará a los 4 Conquistadores que le siguen, estos ejecutarán la maniobra utilizando a uno de los 4 como "Paciente". - Al finalizar la maniobra de primeros auxilios, uno de los Conquistadores correrá hasta los últimos 4 participantes. Allí cada participante hará uno de los Nudos que aparecen en las clases de Amigo y Compañero, según indique el Juez. - Al finalizar de hacer los nudos, se detiene el cronómetro.
Criterios De Evaluación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participación 2. Mensaje transmitido correctamente. 3. Maniobra de Primeros Auxilios correcta. 4. Nudos correctos.

Listado de Nudos para Aprender: Cote o Media Malla, Falso, Llano, Corredizo, Doble Lazo, Dos Medios Cotes, Ballestrinque, As de Guía o Potreador, Vuelta de Escota, Margarita, Pescador, Vuelta de Braza y Tensor.

Maniobras de Primeros Auxilios: Vendaje Triangular de Mano; Cabestrillo en Hombro; Vendaje para Tobillo; Hemorragia en Brazo; Fractura de Pierna.

Resumen Alfabeto de Semáforo con Banderas



Hoja de Prácticas Código Semáforo

Dibuje la posición correcta de los brazos a la letra dada, o viceversa, según ordene el instructor.



Nombre	Evento 13. Marchas por Unión
Objetivo	Fomentar en los Conquistadores la disciplina, buena coordinación y aprendizaje de los principios fundamentales de la Marcha.
Participantes	Un Pelotón por cada Unión presente en el Camporee, con por lo menos 15 Conquistadores.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada pelotón marchará uniformado. 2. Todos los miembros del pelotón deberán ser Conquistadores. Se permite que el instructor de marcha sea un dirigente.
Descripción	<p>Cada Unión tendrá la oportunidad de presentar durante el Camporee un pelotón de marcha. La marcha tendrá una duración total de 5 minutos, durante los cuales se deberá realizar: entrada, 20 mandos de marcha rutinarios, tres variaciones (evoluciones, ejecuciones) de exhibición y salida, utilizando los criterios listados debajo. El orden utilizado será el siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Inicio: En el momento, lugar y orden indicados el pelotón se formará y a la indicación del Juez correspondiente (Silbato) iniciará a correr el tiempo. El instructor procederá a solicitar el permiso protocolar, espera el permiso, saluda y se coloca en su posición para proceder a dirigir la marcha. 2. Entrada: Es opcional hacer una entrada de exhibición ya que no vale puntuación y debe realizarse dentro de los 5 minutos de la Marcha. 3. Mandos Rutinarios: Serán 20 mandos mínimos. 4. Variaciones de Exhibición: 3 Variaciones (evoluciones o ejecuciones), cada una de 25 segundos mínimos. Se recomienda que el instructor ordene cada una al iniciar de forma clara, para que los Jueces puedan tomar correctamente el tiempo de cada una (Ejemplo: el instructor ordena "Variación (ejecución, evolución) 1", y así sucesivamente. 5. Salida: Al terminar la variación el instructor saludará e inmediatamente llamará a romper filas y se retira el pelotón sin agregar nada más.
Criterios De Evaluación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posición y Voz de Mando Instructor. 2. Mandos de Marcha Rutinaria. 3. Marchas de Exhibición. 4. Precisión.

Nombre	Evento 14. Marchas (Libre)
Objetivo	Fomentar en los Conquistadores la disciplina, buena coordinación y aprendizaje de los principios fundamentales de la Marcha.
Participantes	Todo Club, Zona, Asociación o grupo de Conquistadores que forme un pelotón para marchar en el Camporee.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada pelotón marchará uniformado. 2. Cada pelotón tendrá la oportunidad de inscribirse para participar durante el Camporee. 3. Todos los miembros del pelotón deberán ser Conquistadores. Se permite que el instructor de marcha sea un dirigente. 4. Cada pelotón deberá tener al menos 15 Conquistadores.
Descripción	<p>Cada Club, Zona, Asociación o cualquier grupo de Conquistadores tendrá la oportunidad de conformar un pelotón que podrá participar en este evento de Marchas. Para este evento la marcha tendrá una duración total de 3 minutos, durante los cuales se deberá realizar: 10 mandos de marcha rutinarios, dos variaciones (evoluciones, ejecuciones) de exhibición y salida, utilizando los criterios listados debajo. El orden utilizado será el siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Inicio: En el momento, lugar y orden indicados el pelotón se formará y a la indicación del Juez correspondiente (Silbato) iniciará a correr el tiempo. El instructor procederá a solicitar el permiso protocolar, espera el permiso, saluda y se coloca en su posición para proceder a dirigir la marcha. 2. Mandos Rutinarios: Serán 10 mandos mínimos. 3. Variaciones de Exhibición: 2 Variaciones (evoluciones o ejecuciones), cada una de 25 segundos mínimos. Se recomienda que el instructor ordene cada una al iniciar de forma clara, para que los Jueces puedan tomar correctamente el tiempo de cada una (Ejemplo: el instructor ordena "Variación (ejecución, evolución) 1", y así sucesivamente. 4. Salida: Al terminar la variación el instructor saludará e inmediatamente llamará a romper filas y se retira el pelotón sin agregar nada más.
Criterios De Evaluación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posición y Voz de Mando Instructor. 2. Mandos de Marcha Rutinaria. 3. Marchas de Exhibición. 4. Precisión.

Nombre	Evento 15. PIN Trading
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el intercambio sano de botones entre los Conquistadores participantes. - Servir de plataforma de intercambio para los Conquistadores que realicen la especialidad de Pin Trading en el Camporee.
Participantes	Todos los Conquistadores y Dirigentes que quieran participar.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada Unión elaborará un pin (botón) alusivo al Camporee, deberá contener algún elemento único que identifique a la Unión. 2. Cada Conquistador de cada Unión adquirirá previamente al Camporee la cantidad de botones que desee para intercambiarlos en la actividad.
Descripción	Durante el Camporee, los Conquistadores intercambiarán los botones previamente adquiridos en su Unión con Conquistadores de otras Uniones. Estos botones no se comprarán ni se venderán, solo se obtendrán a través del sano intercambio. Habrá un botón especial que la Dirección del Camporee va a regalar a todos aquellos Conquistadores que puedan mostrar a los Jueces correspondientes la colección de los 24 botones de Uniones presentes en el Camporee.

Nombre	Evento 16. Tiro con Arco y Flecha
Objetivo	- Fortalecer las habilidades, aptitud física y buen desempeño de los Conquistadores.
Participantes	Todos los Conquistadores que quieran participar.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada Conquistador que desee participar en un equipo se inscribirá en las listas disponibles en el área del evento.
Descripción	Durante el Camporee, los Conquistadores que se inscriban en este evento, participarán en el día y la hora indicados en el área especial de Arco y Flecha, para participar en el evento. Cada arquero disparará 3 sets de 3 flechas, con un tiempo máximo total por set de 2 minutos. Las dianas tendrán anillos desde el interior al exterior con puntuación ascendente. Según el Conquistador acierte en la diana y sus anillos irán sumando puntos, y se aplicará las normas generales del tiro con arco. La dirección del Camporee proveerá los materiales para participar, y también si el Conquistador desea puede llevar sus propios materiales.

Nombre	Evento 17. Conexión Interamérica
Objetivo	- Motivar a todos los participantes del Camporee para que puedan establecer relaciones de amistad con los demás asistentes, haciendo uso de las redes sociales y otros medios disponibles, a fin de estrechar los lazos de la Familia de la Fe.
Participantes	Todos los Conquistadores y Dirigentes que quieran participar.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tener un deseo genuino de conocer muchos amigos Conquistadores y Dirigentes de todo el territorio de la División Interamericana. 2. Estar dispuesto a compartir información de contacto personal con otros asistentes al Camporee.
Descripción	A cada Conquistador y Dirigente que quiera participar se le entregará una pequeña libreta en la que deberá reunir la mayor cantidad de contactos posibles. En un momento determinado del programa, se pedirá a los participantes que deseen que entreguen su libreta para determinar quiénes han recolectado la mayor cantidad de contactos. Las libretas serán devueltas. Se premiará a 3 personas por Unión que tengan la mayor cantidad de contactos en sus libretas.

Nombre	Evento 18. Cancionero de Campeones
Objetivo	- Realizar un cancionero con temas espirituales alusivos al Club de Conquistadores y al Tema del Camporee, que puedan ser cantados antes, durante y después del Camporee.
Participantes	Cada Unión de la División Interamericana presente en el Camporee
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada Unión producirá una canción o corito con música y letras originales con un mensaje espiritual referente al Club de Conquistadores y/o al Tema del Camporee.
Descripción	Cada Unión producirá una canción o un corito alusiva al Club de Conquistadores y/o el Tema del Camporee. La canción deberá ser grabada y enviada a la División Interamericana a más tardar el 30 de Enero de 2017. El entregable debe incluir las letras del corito, una pista musical sin voces, la misma pista musical con las voces grabadas y una presentación audiovisual con la letra y música de la canción o corito. Se sugiere que en cada Unión se pida la participación de niños y niñas para la grabación y la selección del corito para elegir la mejor propuesta dentro de su territorio. En el Camporee, una delegación de cada Unión cantará su canción por lo menos una vez en el desarrollo del programa. Todas las canciones serán compartidas en las redes sociales y en la página oficial del Camporee en el mes de Febrero de 2017, para que todos los asistentes puedan aprenderlas y conocerlas antes del Camporee. Este evento no es un concurso, por lo que queda abierta la posibilidad de que cada Unión, si lo desea, presente más de una canción para este evento, o una canción y un corito, o la cantidad que prefiera.

Nombre	Evento 19. Recréate como Yo
Objetivo	- Motivar la compenetración y la recreación de los participantes al estilo de los distintos países presentes en la actividad, a fin de crear un ambiente agradable en el que se pueda intercambiar métodos santos de recreación cristiana según la cultura de cada país.
Participantes	Todos los Conquistadores y Dirigentes que quieran participar.
Requisitos para Participar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada Unión deberá preparar tres juegos recreativos que puedan ser ejecutados en terreno abierto. 2. La descripción de los juegos deberá ser remitida a la División a más tardar el 30 de Diciembre de 2016. Esta descripción debe incluir el presupuesto del montaje, que será cubierto por la División. 3. El personal de conducción de los juegos debe ser provisto por cada Unión.
Descripción	Los asistentes al Camporee podrán participar libremente en los distintos juegos recreativos diseminados en todo el terreno del Campamento. Estos juegos serán abiertos al público durante toda la duración del Camporee, de acuerdo a la distribución de horario y cantidad simultánea de eventos que dispongan las comisiones de Eventos y Programa. No habrá juegos recreativos durante el día Sábado. Los participantes del Camporee tendrán la oportunidad de participar en cuantos juegos deseen.

EVENTOS QUE PASAN A SER CONTROLADOS POR PROGRAMA:

1. Bautismo
2. Evento Comunitario: Impacto Interamérica
3. Exhibición Interamericana de Bandas
4. Investidura Interamericana