

Asociación Central Sur de Costa Rica



Departamento J.A.

2º Campori de Conquistadores



De aventura con Jesús

4 al 8 de julio Orotina

NORMATIVA J.A.

SOBRE LA INSCRIPCIÓN:

1. Cada Club deberá llenar la hoja de inscripción que incluirá:
 - a. Nombre del Club.
 - b. Zona a la que pertenece.
 - c. Iglesia o Grupo que representa.
 - d. Nombre del Pastor del Distrito correspondiente.
 - e. Nombre del Director/a del Club.
 - f. Lista con el nombre completo y dos apellidos de cada uno de los miembros del Club, edad y clase progresiva concluida.
 - g. Lista con el nombre completo y dos apellidos de cada uno de los miembros del personal de apoyo y su función.
2. La fecha límite para la inscripción será el día lunes 4 de Junio del 2007. En esa misma fecha, deberán quedar canceladas las cuotas de inscripción y los seguros respectivos.
3. Cancelar la cuota de inscripción que será de ¢2.500,00 (dos mil quinientos colones exactos) por persona inscrita. Las visitas y el personal de apoyo también deberá inscribirse.
4. Cancelar la suma de US \$2,60 (dos dólares con sesenta centavos) por concepto de seguro. Las visitas y el personal de apoyo también deberá asegurarse.

SOBRE LAS NORMAS GENERALES:

5. Cada persona deberá colaborar en la limpieza del Campamento, por lo que a cada Club se le asignará una zona.
6. Las y los visitantes serán admitidos únicamente el sábado, después del cual deberán retirarse.
7. La puntualidad, tanto del Director del Club como del Club en General, a cada uno de los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) es necesaria.
8. El “toque de queda” regirá desde las 9:30 p.m. y hasta las 4:30 a.m. por lo que se espera que durante ese período de tiempo, excepto en casos especiales de enfermedad o uso de los servicios sanitarios, haya tranquilidad y silencio.
9. Las quejas, reclamos y sugerencias son permitidos siempre y cuando sean hechos con respeto por la persona que se considere afectada.

10. Para la conservación en buen estado de los filtros de la piscina, es necesario que cada persona utilice un vestido de baño apropiado.
 - a. Usar ropa impermeable (preferiblemente).
 - b. Evitar el uso de camisetas o pantalones recortados.
11. En las damas y las niñas, el uso de vestido de baño de dos piezas queda fuera de lugar.
12. Excepto en el área de la piscina, los caballeros y niños deberán usar camiseta.
13. Para retirarse temporalmente del Campamento Adventista será necesario una autorización escrita por el Director de Jóvenes de la Asociación, el cual dispondrá de las boletas correspondientes.
14. La autorización para ir al río, deberá tramitarse con un día de anterioridad ante el Director de Jóvenes de la Asociación o cualquier miembro del Equipo de Apoyo para que en la reunión vespertina autoricen si lo ven conveniente y coordinen lo que corresponda.
15. Cada club se encargará de coordinar la vigilancia nocturna de la zona de campamento asignada.
16. Como norma de urbanidad, es necesario que los baños y los servicios sanitarios sean utilizados correctamente y se mantengan limpios. Para que esto sea una realidad, se asignará a cada Club un turno para realizar su limpieza.
17. La reparación o reposición que se origine por daños causados a la infraestructura del Campamento Adventista, correrán por cuenta del Club correspondiente.
18. Los anillos, aretes, cadenas, pulseras y el maquillaje están excluidos tanto del uniforme de Conquistador y Guía Mayor como de la vestimenta ordinaria, por lo que deben evitarse.
19. Entre las normas de comportamiento adecuado entre los sexos, quedan prohibidos los besos (apretes), los abrazos y el andar de la mano.
20. El uso de televisor, radio o grabadora deberá ser autorizado por el Director de Jóvenes de la Asociación.
21. El uso de discman o walkman durante los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) queda fuera de lugar.

22. Cualquier Director/a de Club, cuando lo estime conveniente, puede solicitar una audiencia en la reunión vespertina diaria del Director de Jóvenes de la Asociación y el Equipo de Apoyo.

23. La categoría mixta se refiere a dos niveles: el primero de 10 a 12 años y el segundo de 13 a 15 años.

SOBRE LAS FALTAS LEVES:

Incurrir en una falta leve implicará una llamada de atención verbal al Club al que pertenece quien la cometió y un rebajo de 15 (quince) puntos al total obtenido durante las competencias del día. Dicha llamada de atención verbal se dará a través del Director del Club en la reunión vespertina del Director de Jóvenes y el Equipo de Apoyo quienes se dejarán constancia escrita.

Se considerarán faltas leves las siguientes:

24. El incumplimiento de los artículos 5, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 18 y 21 de las normas generales.

SOBRE LAS FALTAS GRAVES:

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

Se considerarán faltas graves las siguientes:

25. El incumplimiento de los artículos 6, 9, 13, 14, 16, 17, 19, y 20 de las normas generales.

26. La reincidencia en la comisión de faltas leves.

SOBRE LA DESCALIFICACIÓN:

La reincidencia en la comisión de faltas graves será motivo de descalificación, esta será acordada por el Director de Jóvenes de la Asociación en coordinación con los Pastores de Distrito presentes y el Equipo de Apoyo. El acuerdo de descalificación es inapelable.

SOBRE LA BUENA CONDUCTA:

El Club que respetando esta normativa, en el transcurso del Camporee, no sea objeto de alguna llamada de atención, recibirá un puntaje adicional diario de 100 (cien) puntos, además, un certificado de buena conducta en la premiación final

DESCRIPCIÓN DEL PUNTAJE GENERAL

PUNTAJE DE LOS PRE-CAMPORI

Todos los pre-requisitos se refieren al año 2007. No podrá ser informado ningún requisito cumplido con fecha anterior. En caso de que haya otro período de validez, éste será informado junto a la descripción.

La puntuación de cada pre-requisito, tendrá validez mediante la entrega del respectivo informe. La puntuación estará dividida en tres áreas:

- I. **Administrativo**
- II. **Proyectos**
- III. **Eventos Campori**

ADMINISTRATIVO		
N°	Descripción	Puntos
1	Enviar Informes al final de cada mes desde febrero a junio	100
2	Carpeta con todos los datos administrativos del Club.	100
3	Cancelar y entregar lista de participantes al Campori	100
4	Cronograma de actividades del Club	100
5	Participación en el plan de Recolección de su iglesia local	100
PUNTAJE TOTAL		500

PROYECTOS		
N°	Descripción	Puntos
6	Pro-equipo	voluntario
7	Historia de mi Club	100
8	Proyecto Evangelístico	100
9	Proyección a la comunitaria	100
10	Visita del Pastor al Club	50
11	Maqueta del santuario	50
12	Programa contra el fumado	100
PUNTAJE TOTAL		500

EVENTOS CAMPORI “DE AVENTURA CON JESUS”

Eventos Espirituales 100/90/80/70

Evento	Participantes	Categoría	Juez Evento
1 Predicación Bíblica	1 conquis	Única	
2 Dramatización	4 conquis min.	uno por cat.	
3 Comprensión Bíblica	Todo el club y 4 conquis	uno por cat.	
4 Proverbios escogidos	4 conquis	uno por cat.	
5 Ronda de nuestra historia	6 conquis	min. uno por cat.	

Cross Aventuras 70/60/50/40

6 Primeros Auxilios*	8 conquis	dos por cat.	
7 Código Morse *	8 conquis	dos por cat.	
8 Refugios y Fuegos *	8 conquis	dos por cat.	

Eventos Técnicos 70/60/50/40

9 Marchas	min. 6 conquis	min. uno por cat.	
10 A ciegos 20 nudos	10 conquis	min. dos por cat.	
11 A columpiarnos	6 conquis	min. uno por cat.	
12 Inspección	todo el club	general	

Eventos Recreativos 40/30/20/10

13 Relevos Natación (Masculino)	4 conquis	dos por cat	
14 Relevos Natación (Femenino)	4 conquis	dos por cat.	
15 Gimnasia	min. 6 conquis	min. uno por cat.	
16 Volando Papelotes	4 conquis	min. uno por cat.	
17 Cross de obstáculos por el bosque	8 conquis	dos por cat.	

Categoría M1 y F1 : 10 años a 12 años

Categoría M2 y F2 : 13 años a 15 años

DESCRIPCION DE EVENTOS PRE-CAMPORI

I. ADMINISTRATIVO

1. INFORMES MENSUALES

Procedimiento: Cada fin de mes se deberá enviar al correo electrónico del departamental canalesjiron@costarricense.com o también central_sj@yahoo.com la siguiente información de su club

- a. Nombre del club, la Iglesia y distrito
 - b. Directiva de club
 - c. actividades realizadas durante el mes
 - d. miembros de club y clases progresivas que están llevando
- al recibir su correo recibirán 20 puntos y un comprobante de recibido como prueba.

2. DATOS ADMINISTRATIVOS

Procedimiento: En la inscripción entregará un fólter con estos datos:



- a. Nombre del club, la Iglesia y distrito
- b. Directiva de club direcciones con teléfono, correo electrónicos, clase progresiva en que sea investido.

3. LISTA DE ACAMPANTES

Procedimiento: El día en que se inscribe el club deberá entregar el formulario (ver anexo) completamente lleno y copia de los recibos donde cancela la inscripción y los seguros de los acampantes; si se agrega o cambia algún nombre antes del campori deberá llevar una lista completamente nueva con la información actualizada y la entregará al ingresar al campori en la secretaria.

4. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES



Procedimiento: Entregar en la inscripción un fólter con el cronograma de actividades realizadas y por realizar del club desde enero a septiembre del 2007 Con los lugares a donde se realizaron o realizarán

5. RECOLECCIÓN



Procedimiento: Cada club deberá estar involucrado en su iglesia en el plan de recolección, y deberá presentar el recibo con el monto logrado para tal fin.
Con 2 fotos de la actividad realizada

II. PROYECTOS

6. PRO- EQUIPO

Procedimiento: Cada club voluntariamente al inscribirse deberá cancelar una cuota de ¢ 10.000 con el fin de comprar un equipo de sonido para los camporis y actividades Juveniles de nuestras Iglesias; el cual será administrado por el departamento de Jóvenes

7. HISTORIA DE MI CLUB

Procedimiento: El día miércoles se entregará en la secretaria del campori una carpeta con la historia del club desde su formación y lista de directores que lo han dirigido que incluya fotos como recuerdos de dicho tiempos. (Estas carpetas se regresarán al club al finalizar el Campori).

Las carpetas serán exhibidas el día sábado por la tarde

8. PROYECTO EVANGELISTICO

Participantes: Todo el club. **Tiempo:** Una semana.

Procedimiento: Antes de campori cada club debe planificar una campaña evangelística dirigida para preadolescentes y adolescentes invitados por los conquistadores; los cuales ayudaran como ujieres, secretaria, etc.

Requisito: Deberá presentar un informe escrito a maquina o en computadora describiendo la actividad; con 2 fotos en acción no posando.

9. PROYECCIÓN A LA COMUNIDAD

Participantes: Todo el club

Procedimiento: Cada club dará a conocer a los conquistadores en la comunidad por medio de una ayuda **deberán escoger una de las siguientes:**

Sugerencias: - Limpiar una casa de una persona necesitada de la comunidad
- Plantar árboles - Limpieza de una afluyente de un río
- Día de ornato en un alberque de ancianos
- Cortar el zacate de un parque recreativo de niños
- Hacer el jardín a una persona necesitada de la comunidad
- Visitar tres personas enfermas de la comunidad
- Donar un día de trabajo para ayudar a construir una iglesia.

Requisito: Deberá presentar un informe escrito a maquina o en computadora describiendo la actividad; con 2 fotos en acción no posando.

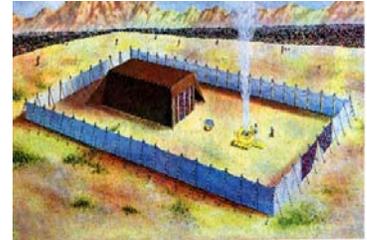
10. VISITA DEL PASTOR AL CLUB



Procedimiento: Cada club deberá planificar que mínimo en una reunión del club este presente el Pastor de su iglesia y los acompañe en toda la reunión.

Requisito: Deberá presentar un informe escrito a maquina o en computadora describiendo la actividad; con 2 fotos en acción no posando.

11. MAQUETA DEL SANTUARIO



Participantes: Todo el club.

Procedimientos: El club preparara maqueta con todos los utensilios y lugares del santuario con el fin de presentarla en una exhibición el día sábado.

12. PROGRAMA CONTRA EL FUMADO

Participantes: Todo el club.

Procedimiento: El Club debe participar en un programa contra el fumado organizado por cada club, dirigidos a preadolescentes, adolescentes y la comunidad donde los conquistadores traerán a sus amigos de la escuela o la comunidad

Requisito: Deberá presentar un informe escrito a maquina o en computadora describiendo la actividad; con 2 fotos en acción no posando.

III. EVENTOS CAMPORI



1. PREDICACIÓN BÍBLICA

Participantes: un conquistador

Procedimiento: Cada participante en su turno respectivo desarrollará su tema sobre el santuario; y utilizando mínimo 2 versículos, podrá usar cualquier material de apoyo para dicha presentación.

Tiempo: mínimo 4:00 min., máximo 6:00 min.

Se calificará:

- Uniforme	- 2 citas bíblicas	- Orden del tema
- Ademanes	- Claridad	- Dicción
- Fluidez	- Expresividad	- Tiempo (desempatar)
- Verbos	- Espontaneidad	

2. DRAMATIZACIÓN

Participantes: Mínimo 4 conquistadores

Nota: La participación debe ser acorde a los principios éticos, morales y religiosos de nuestra iglesia

Procedimiento: En la reunión antes de la inauguración se le entregará a cada club la historia para realizar sacada del libro "Sendero de la Felicidad" y se le indicará el momento donde se realizará.

Tiempo: 5: minutos máximo

Se calificará:

- Fluidez	- Actuación	- moderación de la voz
- ademanes	- mensaje	- Espontaneidad

3. COMPRENSIÓN BÍBLICA

Participantes: Todo el club y 4 conquistadores (uno por cat.)

Procedimiento: Constará de 2 parte:

1º - Durante cada inspección se escogerá a un conquistador al cual se le hará preguntas sobre los textos de memoria

2º - El club traerá 4 conquistadores para el evento, se les harán preguntas sobre las citas que pueden ser orales o escritas.



Citas a evaluar:

- Apoc. 14:6-12	- Prov. 23:29-32	- Mateo 28:18-20
- Daniel 1:8	- Juan 14:1-3	- 1 Corintios 9:24-27
- Salmo 23	- Luc. 11:9-13	- Mateo 5:3-12
- Mateo 6:9-13	- Prov. 20:1	- Luc. 21:25-29

4. PROVERBIOS ESCOGIDOS



Participantes: 4 conquistadores (uno por categoría)

Procedimiento: Se realizara un examen escrito sobre la enseñanza de los proverbios.

Proverbios: 3, 6, 8, 16, 20 y 31

5. RONDA DE NUESTRA HISTORIA

Participantes: 6 conquistadores (mínimo uno por categoría)

Procedimiento: Cada club llevará 5 preguntas sobre el libro “La Historia de los Conquistadores” por John Hancock

Durante el evento cada club tendrá la posibilidad de hacer mínimo 2 preguntas a los demás clubes.



CROSS DE AVENTURAS

Bienvenidos a la aventura al venir al campori debes participar ya sea viendo haciendo o apoyando.

Durante el recorrido se estará evaluando los 3 eventos descritos abajo

Procedimiento: Cada club deberá llevar a todos conquistadores y director y 2 Guías Mayores excepto las cocineras, se les entregará una ruta la cual el club deberá seguir en fila india, llegará a un espacio donde desarrollarán los eventos un juez los acompañará el cual evaluará la actitud del grupo para seguir órdenes y el comportamiento durante el recorrido y los eventos a realizarse.

NOTA: LOS QUE NO VAN A PARTICIPAR EN LOS EVENTOS DEBERÁN QUEDARSE CALLADOS DURANTE LA REALIZACION DEL EVENTO, ESTO CON EL FIN DE QUE NO LES BAJEN PUNTOS DURANTE EL RECORRIDO POR AYUDAR A LOS PARTICIPANTES

6. PRIMEROS AUXILIOS

Participantes: 8 conquistadores

Procedimiento: El juez que los acompaña necesitará **primeros auxilios** en 3 casos diferentes alguno de los que se describen en el libro de clases progresivas a saber:

- Obstrucción de vías respiratorias
- Mordedura de serpiente
- Hemorragias externas e internas
- Transporte de lesionados sin tabla
- El A, B, C de los Primeros Auxilios
- Emergencias diabéticas
- Fracturas
- Dolor muscular
- Quemaduras
- Envenenamiento
- Estado de Shock
- Ataques Epilépticos

Botiquín: Se puede llevar lo que vaya a necesitar para tratar esos casos

7. CÓDIGO MORSE

Participantes: 4 conquistadores

Procedimiento: En su zona 2 de los participantes se deben ir al lugar donde se encuentra el mensaje y enviar el mismo usando el código morse por medio un foco y el club deberá realizar lo que indique dicho mensaje. El tiempo contará cuando se el entrega el mensaje y cuando el club complete lo solicitado y lo coloquen a los pies del juez. Ganará el menor tiempo en que se ejecute esta prueba. Tiempo limite es de 15 minutos.

A	.-	B	-...	C	-.-. .	Ch	----
D	-..	E	.	F	..-. .	G	--.
H	I	..	J	.-... .	K	-.-
L	.-..	M	--	N	-. .	Ñ	--.-
O	---	P	.-.. .	Q	---.-	R	.-.
S	...	T	-	U	..-	V	...-
W	.-.-	X	-..-	Y	-.--	Z	--..



8. REFUGIOS Y FUEGOS

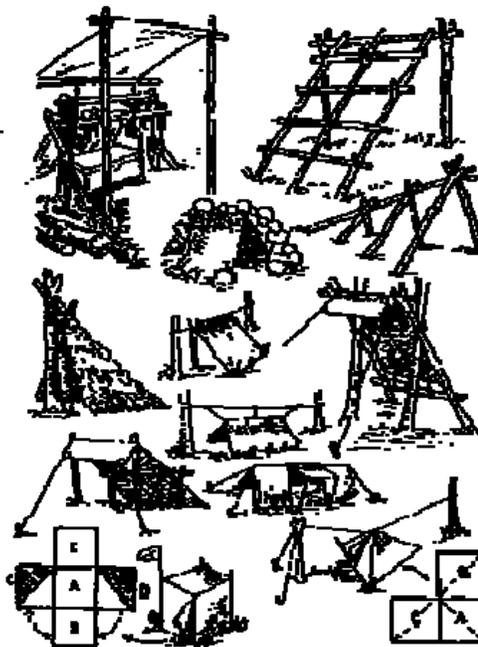
Participantes: 6 conquistadores

Procedimiento: En su zona un trío realizará un refugio para 3 personas con su lugar para dormir por una noche con los materiales que cada uno desea transportar para tal fin y los otros 3 un fuego estrella para preparar y una sopa de campamento.

SOPA DE CAMPAMENTO:

Deberán pelar las verduras y cocinar la sopa en el menor tiempo posible sin que se les ahumee.

Sopa de campamento
Una Zanahoria
Un chayote
Una Papa
Un Plátano.
Culantro, cebolla, chile.
Sal



EVENTOS TECNICOS

9. MARCHAS

Participantes: Mínimo 6 conquistadores **Categoría:** Mixta (uno por categoría)

Procedimiento: Los conquistadores demostrarán sus destrezas en el sitio donde se les indique para que los jueces los evalúen. Deben incluir mínimo dos fantasías.

Tiempo de la marcha: máximo 5:00 minutos, mínimo 4:00 minutos.

Aspectos a evaluar:

1. Uniforme Completo
2. Banderas
3. Ejecución de órdenes
4. Voces de mando
5. Fantasías (2)
6. Tiempo utilizado
7. Formaciones
8. Precisión de pasos y giros
9. Originalidad y creatividad

10. A CIEGAS 20 NUDOS

Participantes: 10 conquistadores

Categoría: Mixta, mínimo 2 por categoría

Materiales:

- 20 pedazos de cuerda de 1.5 metros
- una estaca de madera del diámetro de un palo de escoba
- Una cuerda de grosor diferente a las anteriores

Nudos por realizar:

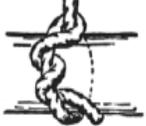
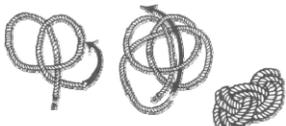
Cuadrado o Llano	Corredizo	Doble lazo	Dos medios cotes
Ballestrinque	As de Guía	Margarita	Vuelta escota
De pescador	Vuelta de brasa	Tensor	Ocho
Balso por seno	Grupo calabrote	Torniquete	Fugitivo
Cabeza de turco	De Middleman	De Diamante	Silla de Bombero

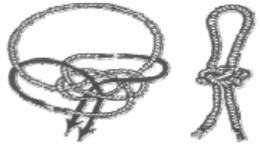
Velocidad y Destreza

Cada conquistador realizará 2 nudos en el orden que le indique el juez que los evaluará.

El juez supervisará el nudo mientras cada conquistador lo elabora. Se calificará el menor tiempo y que todos los nudos estén bien hechos. La cuerda para hacer cada nudo debe medir 1.5 metros cada una.

<p>CUADRADO: Sirve para unir 2 cuerdas del mismo grosor que estén en tensión, de otra forma puede aflojarse. Es útil en vendajes, por que es un nudo plano.</p>	
<p>CORREDIZO: Para asegurar rápidamente una cuerda a una argolla.</p>	
<p>DOBLE LAZO: Nudo para atar los zapatos o paquetes.</p>	
<p>DOS MEDIOS COTES: Se usa con frecuencia para anudar momentáneamente un cabo a una argolla o a un poste.</p>	
<p>BALLESTRINQUE: Es ideal para principio de un amarre, para sujetar la cuerda, para amarrar la boca de un saco.</p>	
<p>AS DE GUIA: Se utiliza para subir o bajar a una persona o un bulto.</p>	

<p>MARGARITA: Se usa para reducir la longitud de una cuerda, para reforzar un tramo de la misma o para apretar otra.</p>	
<p>VUELTA ESCOTA: Unir cuerdas de diferente grosor.</p>	
<p>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.</p>	
<p>VUELTA BRAZA: Es útil para maniobrar con un tronco o poste, levantarlo o moverlo, con un cote extra sirve para arrastre.</p>	
<p>TENSOR: Para tensar carpas o tiendas de campaña.</p>	
<p>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.</p>	
<p>BALSO POR SENO: Para subir o bajar una persona o bulto.</p>	
<p>GRUPO CALABROTE O DOBLE AJUSTE: Unir 2 cuerdas del mismo grosor que van a ser expuestas a tirones muy fuertes o para remolques.</p>	
<p>TORNIQUETE: Lo usan los cirujanos al atar las puntadas de una herida.</p>	
<p>FUGITIVO: Poder bajar una pendiente usando una cuerda que podamos soltar desde abajo.</p>	
<p>CABEZA 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.</p>	

<p>DE MIDDLEMAN: Se utiliza para hacer gasas que no se deslizan en la parte media de una cuerda. Muy útil, por ejemplo, para las cordadas de alpinistas.</p>	
<p>DE 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.</p>	
<p>SILLA DE BOMBERO: Este nudo sirve para elaborar una "silla" con dos gasas, útil para subir o bajar a una persona "sentada", de manera más cómoda que con una sola gasa.</p>	

11. A COLUMPIARNOS

Participantes: Todo el Club

Categoría: Única

Procedimiento: Cada equipo construirá en el menor tiempo posible un columpio según se indica en el dibujo, para indicar que han concluido 2 participantes se columpiará y el juez detendrá el tiempo

Materiales: - 5 bambú de 3 1/2 metros - 6 bambú de 2 metros - 6 Vientos

Utilizará estos amarres: - 6 cuadrados y 6 diagonales

Utilizará estos nudos: - 14 ballestrinques con seguro
- 6 tensor



12. INSPECCIÓN

Participantes: Todo el Club

Categoría: Única

Cada día se realizará el evento de inspección en dos ocasiones, por la mañana y otra en cualquier momento del día. Cada aspecto de la inspección se evaluará utilizando la escala de 1 a 10 excepto las astucias que se evaluarán con una escala de 1 a 20. Los aspectos a evaluar son los siguientes:

1) DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR:

- Arreglo del campamento
- Banderines de Unidades
- Banderas izadas (Nacional y J.A.)
- Limpieza en general

2) CARPAS (EXTERIOR):

- Bien tensas y estacas bien colocadas
- Zapatos en posición boca abajo.

3) CARPAS (INTERIOR):

- Maletas en el centro y debidamente ordenadas. - Limpieza y orden.
- Ventanas, puertas y cedazo dispuestas uniformemente.

4) ÁREA DE COCINA:

- Orden en la alacena - Limpieza
- Equipo de cocina, platos, ollas, platos ordenados y limpios

5) 3 BASUREROS LIMPIOS TODOS LOS DIAS:

- Materia orgánica - Materia inorgánica - Vidrio y Latas

6) ÁREA DE PRIMEROS AUXILIOS:

- Área para atender enfermos - Guía Mayor encargado
- Camilla para transportar
- Botiquín con su tabla de medicamentos debidamente rotulados.

7) RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:

- Uniforme completo:

(Camisa/blusa blanca, Cinturón/faja negra, Medias, Pantalones sin paletones, Enagua línea "A", Zapatos negros, Pañoleta/cañuela, Triángulo, Mundo, Corbata negra y lisa (en los varones), Insignias bien colocadas y pegadas, Cordón azul - solamente el director(a)

- Aseo Personal (uñas, manos, dientes, etc.) - Matutina del día

- Disciplina y cortesía. - Vocabulario

- Saber de memoria y explicar los ideales J.A.

8) ASTUCIAS Y EQUIPO DE CAMPAMENTO:

- Mesas - Zapateras - Tendederos - Alacena - Mueble de cocina
- Área de herramientas - Asta de banderas - Boletín - Bancas
- Plateras

Se evaluará la estética y la aplicación de los amarres. Y dentro de todas las astucias.

Cada campamento deberá contar, por lo menos, con tres astucias (Boletín, mesa, zapatera y astas)

9) CEREMONIA DE IZAMIENTO Y ARRIAMIENTO DE BANDERAS:

- Puntualidad - Informe (inscritos) - Uniforme

NOTAS:

Se revisará la limpieza 1 metro atrás y a los lados y hasta 3 metros de frente. No se permitirán como botiquín: bolsas, maletines, cajas de cartón, etc.

Los clubes que por razones especiales no cuenten con el uniforme oficial y utilicen uno alternativo no recibirán el puntaje completo en lo relativo al uniforme (punto 7).

16. VOLANDO PAPELOTES



Participantes: 4 conquistadores **Categoría:** uno por categoría

Procedimiento: 1º ETAPA: Cada cuarteto elaborará 2 papelotes forma de rombo de 30 centímetros como mínimo de alto y con un freno de 3 metros, la cola del tamaño que deseen.

Se evaluará en esta etapa: - Tiempo - Construcción - Tamaño

2º ETAPA: Cada cuarteto deberá elevar en el menor tiempo 1 papelote y elevarlo a los 3 metros de altura por 5:00 minutos y luego lo descenderá para revisarlo, al entregarlo al juez se detendrá el tiempo.

Se evaluará en esta etapa: - Tiempo - acabado del papelote

17. CROSS DE OBSTÁCULOS POR EL BOSQUE

Participantes: 8 conquistadores **Categoría:** Mixta (2 F1, 2 F2, 2 M1, 2 M2)

Procedimiento: Cada equipo deberá superar una serie de obstáculos hasta llegar a la meta. Para efectos del tiempo, el cronómetro se detendrá cuando todos lo miembros del equipo hayan cruzado la meta. Ganará el equipo que cruce la meta en el menor tiempo posible cumpliendo todo lo solicitado en el recorrido.

Uno de los participantes deberá saber nadar y el equipo deberá llevar un botiquín en un bolso de espalda por si se le ocupa.