

Fieles hasta verlo volver

**CAMPAMENTO
ADVENTISTA
OROTINA**

DEL 03 AL 08 DE ABRIL

**IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES
UNION CENTROAMERICANA SUR**

2012



<http://fieleshastaverlovolver.es.tl/>



facebook.com/fieles

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

ESTE MANUAL FUE ELABORADO POR
LA UNION CENTROAMERICANA SUR
Y ES DE SU PROPIEDAD INTELECTUAL

SU PUBLICACIÓN Y REPRODUCCIÓN
ES COMPLETAMENTE ABIERTA,
ESTE DOCUMENTO ES OFICIAL
NO DEBE SER MANIPULADO
DE FORMA INCORRECTA
NI SE ACEPTARA NINGUNA
VARIACIÓN AL MISMO PARA
NINGUN RECLAMO

LAS DUDAS DE ESTE MANUAL SERÁN
REALIZADAS AL CORREO
fielshastaverlovolver2012@hotmail.com
LAS MISMAS SERÁN CONTESTADAS
DE MANERA OFICIAL EN LA
PAGINA DE INTERNET
<http://fielshastaverlovolver.es.tl/>

NO SE REALIZARAN REVISIONES
NI CAMBIOS AL MISMO, DE LA MANERA
QUE ESTA DESCRITO EL EVENTO
SERÁ LA FORMA EN LA QUE SE
REALIZARÁ

SETIEMBRE 2011

*“A los jóvenes de la
Unión Centroamericana Sur”*

PRESENTACIÓN

MENSAJE DEL DIRECTOR

Apreciados Guías Mayores, me place darles la bienvenida a nuestra maravillosa aventura en preparación para nuestro Gran Camporee Centroamericano titulado FIELES HASTA VERLO VOLVER. Será nuestro gozo recibir a todos los Guías Mayores y de manera especial a esa nueva generación de jóvenes que por primera vez asistirán a un camporee de este nivel ya que años atrás pertenecían al club de conquistadores. A ellos les decimos bienvenidos.

Jóvenes vivimos en una de las épocas más antagónicas de la historia , en donde circula más dinero y sin embargo aumenta la pobreza, donde la ciencia médica ha aumentado y sin embargo existen más enfermedades incurables, donde hay más opciones de recreación y diversión y sin embargo prevalece el aumento de enfermedades depresivas ,época que presenta más “opciones” para desanimar al joven cristiano en la lucha espiritual, ante tan gran paradigma Jesús dijo: “sé fiel hasta la muerte y yo te daré la corona de la vida” por lo que no hay duda somos llamados a ser FIELES HASTA VERLO VOLVER.

Nuestro libro para el concurso bíblico será el libro de Apocalipsis, el libro que nos motiva a ser fieles para arrebatar la corona de vida, fieles para tener derecho al árbol de la vida, fieles a fin de poder caminar sobre un mar de vidrio, FIELES HASTA VERLO VOLVER.

Queridos Jóvenes un Camporee es la oportunidad de tener un encuentro con Dios , con uno mismo y con otros Guías mayores 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 verlo volver.

Nuestro Camporee será por clubes esperamos que sea una que nos acerca unos a otros y sobre todo a nuestro DIOS

Hasta Pronto
Pr Earnal Scott
Secretario Ejecutivo
Departamental JA
Unión Centroamericana Sur
Nicaragua, Costa Rica, Panamá

INDICE

PRESENTACIÓN	5
MENSAJE DEL DIRECTOR.....	5
INDICE.....	6
INFORMACIÓN GENERAL.....	9
PREINSCRIPCIÓN.....	9
INSCRIPCIÓN	9
CLUB Y LOS MIEMBROS	9
OTROS MIEMBROS	10
REGISTRACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE LOS PARTICIPANTES.....	10
APERTURA DEL CAMPAMENTO.....	10
PARQUEO	11
INAUGURACIÓN	11
INSCRIPCIÓN DE EVENTOS	11
SALIDAS DEL CAMPAMENTO.....	11
PREMIACIÓN Y PUNTAJE DEL CAMPOREE.....	11
CLAUSURA DEL CAMPOREE.....	12
UNIFORME	12
RANGOS Y CARGOS.....	13
JUECES.....	14
FISCALES.....	14
ELIMINACIÓN DE UN EVENTO	15
CLUB MODELO.....	15
EVENTOS PRE-CAMPOREE	16
HISTORIA DEL CLUB	19
MI ÁRBOL Y YO	19
DÍA DE LA BONDAD.....	19
OPERACIÓN BÁLSAMO.....	19
EVANGELISMO.....	20
IMPACTO A LA COMUNIDAD.....	20
SERVICIO A LA IGLESIA.....	20
RECOLECCIÓN PARA ADRA.....	21

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

MINISTERIO DE LOS CONQUISTADORES.....	21
EVENTOS ESPIRITUALES.....	23
LIBRO DE APOCALIPSIS.....	23
HISTORIA DENOMINACIONAL.....	23
GEMAS BIBLICAS.....	23
EVENTOS ESPECIALES.....	25
SERMONETE.....	25
CORTO: FIELES HASTA VERLO VOLVER.....	26
CANTO ORIGINAL.....	27
EVENTOS TECNICOS.....	29
MARCHA RÍTMICA.....	29
NUDOS.....	30
PRIMEROS AUXILIOS.....	31
INSPECCIÓN.....	33
EVENTOS RECREATIVOS.....	37
100 METROS PLANOS.....	37
HALANDO LA SOGA.....	38
SALTO LARGO CON IMPULSO.....	38
100M NATACIÓN ESTILO LIBRE.....	39
ANEXO A: DE LOS FORMULARIOS.....	41
ANEXO B: DE LOS UNIFORMES.....	48
UNIFORME A: UNIFORME DE GALA DE GUÍAS MAYORES.....	48
UNIFORME B: UNIFORME DE TRABAJO DE GUÍAS MAYORES.....	51
ANEXO C: DE LOS EMBLEMAS.....	52
VOTO:.....	52
LEY:.....	52
BLANCO:.....	52
LEMA:.....	52
HIMNO:.....	52
ANEXO D: DE LAS BANDERAS Y LOS BANDERINES.....	54
BANDERA DE LOS JÓVENES ADVENTISTAS Y GUÍAS MAYORES.....	54
BANDERA CONSIGNA DE CLUB.....	54
GENERALIDADES DEL BANDERÍN.....	54
BANDERÍN DE GUÍAS MAYORES.....	55
BANDERÍN DE NÚMERO.....	55

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

BANDERINES DE INSPECCIÓN.....	55
ANEXO E: DE LA IDENTIFICACIÓN.....	56
ANEXO F: DE LAS CEREMONIAS DE IZAMIENTO, ARRIAMIENTO, INICIACIÓN DE CLUBES E INVESTIDURA	57
PROCEDIMIENTO PARA APERTURAS	57
PROCEDIMIENTO PARA ARREAR BANDERAS	58
INFORME DIARIO DEL CLUB EN ACTIVIDADES	59
COMO PLEGAR Y ENTREGAR LA BANDERA	59
CEREMONIA DE INICIACIÓN	61
CEREMONIA DE INVESTIDURA	65
ANEXO G: DE LAS MOCIONES DISCIPLINARIAS	67
ARTÍCULO A: FALTAS MUY LEVES	67
ARTÍCULO B: FALTAS LEVES.....	67
ARTÍCULO C: FALTAS GRAVES	68
PARTE POR INFRACCIÓN DISCIPLINARIA.....	69
ANEXO H: DE LA HOJA DE RESPUESTAS.....	70
ANEXO I: DE LOS NUDOS Y LOS AMARRES.....	71
ANEXO J: DE LOS PRIMEROS AUXILIOS	81
GENERALIDADES.....	81
LA LLEGADA: EL ABC	84
SIGNOS VITALES.....	87
VENDAJES.....	88
HERIDAS	90
SANGRADOS.....	91
OBSTRUCCIÓN DE LA VÍA AÉREA.....	93
QUEMADURAS.....	94
FRACTURAS	96
DESMAYO	96
BOTIQUIN.....	97
ANEXO K: DEL HORARIO DEL CAMPOREE	98

INFORMACIÓN GENERAL

PREINSCRIPCIÓN

La preinscripción se realizará del 1 de Agosto del 2011 al 31 de Enero del 2012, durante este plazo el club deberá pagar un total de \$13 (trece dólares exactos) correspondientes a el uso del campamento y un recuerdo del camporee.

El club debe pagar el dinero en el campo local (asociación o misión) y debe llenar la boleta respectiva encontrada en El [ANEXO A](#) al final de este documento, la cual debe tener todas las firmas y campos completos para su validez, la misma se deberá enviar con una copia y el recibo de lo pagado en los próximos 10 días después de la transacción al correo fielshastaverlovolver2012@hotmail.com. Esta boleta debe estar incluida en el informe pre-camporee. Después de 10 días podrá invalidarse la inscripción.

La pre-inscripción debe hacerse con un mínimo de 20 guías mayores y luego en el periodo de inscripción pueden agregar más guías mayores.

Una vez pagado el dinero no se realizaran devoluciones.

INSCRIPCIÓN

La inscripción general del club se realizará del 01 de Febrero del 2012 hasta el 09 de marzo del 2012, el club deberá pagar por cada inscrito el monto total de \$15 (quince dólares exactos) correspondientes a el uso del campamento y un recuerdo de camporee.

De igual forma el club deberá pagar el dinero en el campo local (asociación o misión) y debe llenar la boleta respectiva (diferente a la de preinscripción) encontrada en [El ANEXO A](#), la cual debe tener todas las firmas y campos completos para su validez, la misma se deberá enviar una copia junto con el recibo de lo pagado y en los próximos 10 días después de la transacción al correo fielshastaverlovolver2012@hotmail.com. Esta boleta debe estar incluida en el informe pre-camporee. Después de 10 días podrá invalidarse la inscripción.

El club que no se halla inscrito antes del 1 de febrero del 2012, puede asistir y participar restringidamente pero no tendrá puntaje de su participación en ninguno de los eventos, ni será tomado en cuenta en caso de ganar algún evento.

Una vez pagado el dinero no se realizaran devoluciones.

CLUB Y LOS MIEMBROS

Cada club tiene derecho a inscribirse mientras cumpla con todas las normas dispuestas en este manual.

La edad mínima para participar es de 16 años cumplidos (debe cumplirlos antes del 1 de junio del 2012 inclusive), y debe ser un miembro oficial del club de Guías Mayores, no requiere ser bautizado para ser miembro.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

La cantidad mínima de miembros es 20 participantes y la cantidad máxima es de 50 miembros. Se permitirá llevar un máximo de 3 cocineras, además de los dos jueces (véase sección de *Jueces*). Y un club puede llevar un máximo de 5 visitas que no participaran en el evento sino que serán espectadores y utilizaran el uniforme B, deberán estar correctamente especificados en la hoja de preinscripción o inscripción.

Cada club tendrá un número generado según se registren en la etapa de preinscripción o inscripción, por lo que cada club deberá llevar un banderín con el número que se le asigné, las especificaciones del banderín se encontrarán en el [ANEXO D](#). El Banderín se utilizará en la mayoría de los eventos y debe estar ubicado en la entrada durante la inspección.

OTROS MIEMBROS

Cada Campo local tiene oportunidad de llevar pastores de sus iglesias, pero todos deberán cumplir las reglas del campamento, los mismos pueden acampar en un espacio especial para este tipo de personas, además cada campo puede llevar 5 miembros laicos de grupo de apoyo, los mismos deberán acampar en el mismo espacio citado en esta sección de Otros Miembros. Los mismos deben pagar inscripción y portar el uniforme, además estar debidamente identificados.

Este campamento del cual también participará el Departamental de Jóvenes de cada campo será revisado durante la inspección diaria y debe estar en completo orden, el mejor campo recibirá una mención honorífica.

REGISTRACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

Se debe completar una fórmula electrónica de Registro, la cual será enviada por correo electrónico en el momento de la inscripción (véase *Preinscripción e Inscripción*). La misma será devuelta en conjunto con un número para cada uno de los participantes. Este número deberá ser colocado en la identificación que deberán fabricar, las especificaciones de la identificación y el diseño de la misma se describen en el [ANEXO E](#). El miembro que no presente su identificación según lo establecido al momento de realizar un evento no podrá participar. Todos los miembros inscritos deberán portar dicha identificación en todo momento.

En caso de que el campo tenga sus propias identificaciones cumpliendo las especificaciones, podrán utilizarla, pero el club que así lo desee, deberá indicarlo antes del 01 de enero del 2012, y deberá pagar \$0,5 (cincuenta centavos de dólar) por cada integrante para una calcomanía con el nombre y número del participante, la cual deberá ser adherida por el reverso de la identificación al inicio del camporee y no podrá ser removida hasta el final del campamento, o de lo contrario no podrá participar en los eventos.

La identificación debe permanecer en un lugar visible. En caso de ser perdida el participante deberá realizar una multa de \$1,0 (un dólar exacto) en la que se incluirá otra calcomanía provisional.

APERTURA DEL CAMPAMENTO

El Campamento de Orotina quedará a disposición de los clubes a partir del lunes 02 de abril a las 0900 horas. Para la entrada deberán esperar el permiso y la revisión del grupo organizador a la entrada del campamento.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

La asignación de espacios será realizada por el Departamental de Jóvenes de la Unión Centroamericana Sur a los departamentales de cada Campo, esto con un mes antes de empezar el camporee y se hará mediante sorteo, la entrega de espacio a cada club, la realizará el Departamental de Jóvenes de cada Campo Local, el mismo utilizará el mecanismo de repartición que mejor crea conveniente.

PARQUEO

Queda completamente prohibido ingresar vehículos (motos, carros, buses u otros) al campamento sin aprobación previa, en caso de que un club, miembro o pastor requieran de parqueo deben indicarlo con anterioridad, el parqueo tendrá un costo adicional que se estará indicando posteriormente.

INAUGURACIÓN

La inauguración del camporee se realizará en la Zona de Actos como está demarcado en el plano del Campamento de Orotina el día martes 03 de abril del 2012 a las 1600 horas.

INSCRIPCIÓN DE EVENTOS

Cada evento debe estar debidamente inscrito, presentando el formulario preparado para cada evento, la fórmula debe ser entregada el día antes del evento en la reunión de directores que se realizará en la noche de cada día en la secretaria del evento.

El club que no entregue la boleta correspondiente debidamente llenada, no podrá participar en dicho evento y perderá los puntos de participación.

SALIDAS DEL CAMPAMENTO

Los únicos oficiales que pueden autorizar salidas del camporee son los departamentales de cada campo en coordinación con el Departamental de Jóvenes de la Unión Centroamericana Sur. En caso de emergencia deberá autorizarse su salida o informar en caso de emergencia extrema, esta salida debe generar una boleta en la que se autoriza la salida o que se informó, las mismas estarán a disposición de cada uno de los departamentales de Jóvenes de Campo.

PREMIACIÓN Y PUNTAJE DEL CAMPOREE

La premiación del camporee se realizará en dos sentidos, una por evento, en la cual se premiara a los primeros 3 lugares de cada evento, en caso de empate se premiara a los involucrados en el mismo lugar. Para considerar un empate debe denotarse una igualdad de condiciones, pero no se deberá buscar una condición no contemplada dentro de la explicación del evento para hacer una descalificación en caso de empate.

Para el puntaje final se tomará la nota de cada uno de los eventos y se sumará. Para ello se tomará un criterio de 100 puntos para eventos espirituales, 80 puntos para eventos técnicos y un 65

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

puntos para eventos recreativos, en casos de los eventos pre-camporee su puntaje máximo son 500 puntos y los especiales 120 puntos máximos cada uno, además las inspección tendrá 400 puntos entre ambas inspecciones. A continuación una tabla que relaciona los puntos que suma en la tabla final con el porcentaje obtenido del evento según el área que sea:

PORCENTAJE OBTENIDO	ESPECIAL	ESPIRITUAL	TECNICO	RECREATIVO
10	12	10	08	6,5
20	24	20	16	13,0
30	36	30	24	19,5
40	48	40	32	26,0
50	60	50	40	32,5
60	72	60	48	39,0
70	84	70	56	46,5
80	96	80	64	52,0
90	108	90	72	58,5
100	120	100	80	65,0

De esta manera no existirá una distancia abismal e irreal entre un club y otro, haciendo más justa la competencia y más competitiva. El hecho de que se gane un evento no mostrará exactamente una subida importante, sino que se valdrán todos los esfuerzos. Se ha demostrado que un club que tiene un rendimiento de hasta 20%, con el sistema de puntaje tradicional tendría un rendimiento final de 60%.

CLAUSURA DEL CAMPOREE

La Unión Centroamericana Sur se compromete a que el Camporee tenga su clausura el sábado a las 1700 horas, en la Zona de Actos, la misma tendrá una duración de 2 horas. En caso de que un club tenga que retirarse por fuerza mayor antes de esta hora, se deberá solicitar el permiso correspondiente al Departamental de Jóvenes de la Unión Centroamericana Sur a más tardar el día miércoles antes de las 1200 horas. Cualquier club que se retire sin permiso, o que comience a desarmar su campamento sin terminar el camporee, será descalificado para el próximo camporee y se tomará como una grave falta de disciplina y respeto ante los demás compañeros, clubes, pastores y Dios director general de la actividad, lo cual lo puede sacar de competencia y ser dejado fuera de la premiación.

También se debe considerar que ningún vehículo podrá ingresar al campamento antes de las 2100 horas del sábado correspondiente, y se empezarán a despachar por orden los buses a partir de las 2300 horas.

UNIFORME

Existirán 2 tipos de uniforme, el uniforme A, oficial para todos los miembros de los clubes de guías mayores el cual está dictado en el libro *Ministerio Juvenil* de la División Interamericana, se puede encontrar una lista actualizada del uniforme que está descrita en este manual (se evaluara con dicha lista, sin excepción de país alguno), en el [ANEXO B](#).

El uniforme B, será un uniforme de trabajo, el mismo viene explicado en el [ANEXO B](#)

Todos los participantes deberán utilizar el uniforme según sea solicitado por el evento en la descripción del mismo, en la información subsiguiente.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

La falta de uniforme sin permiso previo justificado por un oficial mayor, será causa de eliminación del participante.

El uniforme A debe ser usado con el mayor respeto, se considera una falta usarlo incompleto o con las faldas por fuera, pues es la insignia de identidad y servicio que nos representa.

El portarlo con dignidad y respeto será del agradecimiento de la Unión Centroamericana Sur.

RANGOS Y CARGOS

El Rango se refiere al estado dentro de la escala de Guía Mayor, es decir, los Rangos a Guía Mayor (cada rango debe usar el botón e insignias de cada clase), y son los siguientes:

- Aspirante (utilizan el mismo uniforme, solamente no usan el botón y la estrella de GM)
- Guía Mayor
- Guía Mayor Avanzado
- Guía Mayor Instructor

En cuanto a lo que significa el Cargo, se refiere a la posición que tiene dentro del club o la organización, los cargos son los siguientes por orden de menor cargo a mayor cargo:

- Secretario de Unidad
- Capitán de Unidad
- Secretario de Club
- Consejero de Club
- Instructor de Club
- Subdirector de Club
- Director del Club
- Cuerpo de Asistencia Médica (cargo eventual)
- Juez de evento (cargo eventual)
- Fiscal de evento (cargo eventual)
- Organizador (cargo eventual)
- Pastor Coordinador de Área en Zona
- Pastor Departamental de Jóvenes del Campo
- Pastor Presidente del Campo
- Pastor Departamental de Jóvenes de la Unión
- Pastor Presidente de la Unión
- Pastor Departamental de Jóvenes de la División
- Pastor Presidente de la División
- Pastor Departamental de Jóvenes de la Asociación General
- Pastor Presidente de la Asociación General

Solo son considerados como Oficiales Mayores a partir del rango de Pastor Coordinador de Área en Zona, los cuales tendrán jurisdicción para solicitar ayuda a cualquier miembro presente en el campamento para cualquier actividad o bien para que despejen un área determinada; además los Oficiales Mayores deben ser saludados en caso de que ingresen a un campamento por orden de cualquiera de los miembros del club que dé la orden.

En el caso de los cargos eventuales, son Oficiales Menores que colaboraran directamente, pero que deben sujetarse a las reglas del manual y mantener el orden y la calma, no tienen jurisdicción de orden.

Las personas que participan en el desarrollo de los eventos son los Oficiales Mayores y los de cargos eventuales. En caso de que se considere que un Guía Mayor de cualquier Rango pero sin cargo

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

pueda ser ayuda para un evento, el mismo debe ser informado por escrito a la fiscalía con anterioridad para que la misma entidad pueda tomar la decisión de convertirlo en un Juez ad honorem, de lo contrario el ejercicio del evento debe ser examinado y puede ser eliminado.

JUECES

Cada club debe aportar dos jueces. Los jueces comerán y acamparán con el club al que pertenecen, pero durante el día deberán seguir las indicaciones del Oficial encargado de los jueces, serán evaluados todos los días y se realizarán unidades de jueces que se formarán previamente. Habrá capitanes de jueces que se encargarán de administrar la información a los jueces.

Los jueces tendrán como función principal ayudar en los eventos evaluando y dando un criterio sobre los problemas. Además serán los encargados de hacer las correcciones disciplinarias correspondientes.

El equipo obligatorio de cada juez consiste en:

- Una tabla para realizar apuntes.
- Una cuerda de 150 cm x 0,5 mm (de algodón sería formidable).
- Un silbato.
- Un cronómetro.
- Una Copia de Manual Oficial de la Actividad (suministrado por la UCAS)

Los jueces andarán siempre andarán emparejados mientras estén de servicio, a ser, de dos campos diferentes, esto con el fin de evitar problemas.

Se les recuerda las características del juez:

- No debe participar en ninguno de los eventos.
- Debe ser imparcial; humano y justo en todo momento.
- Debe tener criterio propio, por lo tanto debe estudiar cuidadosamente este manual.
- Debe ser un ejemplo en todo momento.
- Debe portar correctamente el uniforme
- El juez debe tener toda la disponibilidad durante el evento y ser muy responsable.
- Los jueces estarán a la disposición, dirección y servicio exclusivo de la Unión Centroamericana Sur. Los jueces pueden ser excluidos si presentan inconsistencias que afecten la buena realización de la actividad.

Todos los jueces deben ser Guías Mayores Investidos.

Todos los jueces deben llenar el formulario correspondiente y enviarlo junto con el formulario de inscripción o preinscripción según el caso correspondiente; el mismo se encuentra en el [ANEXO A](#).

Los jueces deben portar su identificación visible con la cual puedan ser diferenciados.

Únicamente el club que aporte los dos jueces, y los mismos demuestren la altura de juez durante toda la actividad y en las revisiones, el club recibirá 100 puntos.

FISCALES

Los fiscales son un grupo de jueces que inspeccionan todos los eventos, los mismos son escogidos por cada uno de los departamentales de cada campo, uno por campo, por lo tanto en la fiscalía está representado cada uno de los campos.

Los mismos tienen la tarea de asistir a los eventos y observar inconsistencias que serán discutidas durante las reuniones de la fiscalía.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

La fiscalía deberá escoger un o una presidente y un o una secretaria que será la vocera de la dicha junta. Los fiscales deben convocar a junta por las noches y cada vez que sea necesario.

Los fiscales deben portar su identificación visible para que puedan ser identificados en todo momento.

ELIMINACIÓN DE UN EVENTO

Un evento puede ser eliminado en caso de que haya una considerable cantidad de inconsistencias, el Departamental de Jóvenes de la Unión Centroamericana Sur será quien defina los detalles de la eliminación del evento, para luego notificarlo a los Directores de cada club, ya que cada miembro participante tiene derecho a saber la eliminación de un evento.

CLUB MODELO

El Club Modelo un Honor que se va a entregar a aquel que se califique con la mejor programación, responsabilidad y disciplina para realizar la inscripción y participar en el evento, el más puntual y el que pierda menos puntos por faltas indisciplinarias. Esperamos que todos los clubes de la Unión Centroamericana Sur obtengan este Honor.

EVENTOS PRE-CAMPOREE

El Camporee comenzará en el momento en que un club tenga la iniciativa de participar en el mismo. Los eventos pre-camporee son eventos que demuestran que el club está vivo a través del paso del tiempo con el fin de que cada uno de los integrantes del club pueda sentirse vivo y necesario. Al final de ese lapso de trabajo con gran alegría se rendirá un informe. La elaboración del informe pre-camporee deberá ser con mucho empeño y cuidado.

El orden en el informe deberá ser el siguiente:

- Portada.
- Índice de Contenidos
- Introducción.
- Historia del Club
- Mi árbol y yo
- Día de la Bondad
- Operación Bálsamo
- Evangelismo
- Impacto a la comunidad
- Servicio a la iglesia
- Recolección para ADRA
- Ministerio de los Conquistadores
- Conclusión
- Formularios de Preinscripción y/o Inscripción

El informe de los eventos pre-camporee debe ser elaborado a computadora y deberá ser entregado de manera digital, se deberá usar fuente Arial, tamaño 12 y espacio sencillo, con los títulos anteriores de manera clara y en la parte superior de una hoja, no se permiten más de un tema en una misma hoja, además debe utilizarse fotos a color y claras que muestren verdaderamente la actividad y con buen contenido, no posando, las fotos deben ser ubicadas en el texto junto con la actividad, y no deben ser más pequeñas de 5 cm x 2,5 cm y más grandes de 10 cm x 5 cm (largo horizontal x ancho vertical respectivamente). El contenido de la explicación de cada una de las actividades debe ser explícita y con el contenido requerido. El informe será evaluado según la tabla siguiente:

Ítem	Puntaje
General	
Portada e índice	①②③④⑤.
Introducción	①②③④⑤.
Diseño y Originalidad	①②③④⑤.
Formularios Correctos	①②③④⑤.
Conclusión	①②③④⑤.
Narración	①②③④⑤.
Ortografía General	①②③④⑤.
Disco Compacto	①②③④⑤.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Historia del Club Historia y Personajes Entrevistas y testimonios Fotografías Narración	①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤.
Mi árbol y yo Programa del Proyecto Árboles Sembrados Fotografías Narración	①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤.
Día de la Bondad Lugar y Cantidad de Platos Menú y Realización de Platos Fotografías Narración	①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤.
Operación Bálsamo Cementerio Material entregado Fotografías Narración	①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤.
Evangelismo de Impacto Lugar de la campaña Enfoque y temas desarrollados Resultados Fotografías Narración	①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤.
Impacto a la comunidad Servicio desarrollado Presupuesto de gastos Resultados Fotografías Narración	①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤.
Servicio a la iglesia Servicio desarrollado Presupuesto de gastos Resultados Fotografías Narración	①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Recolección para ADRA Fecha de salidas Monto x Guía Mayor (importante) Monto Total Recolectado (MT*0,050) Fotografías Narración	①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤.
Ministerio de los Conquistadores Procedimiento de actividad Descripción Nombre del Club y Conquistadores Resultados Fotografías Narración	①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤. ①②③④⑤.
TOTAL DE PUNTOS	

MT: Monto Recolectado; Redondear al Monto Recolectado

El contenido de los eventos pre-camporee tiene varias funciones para que los participantes del club puedan desarrollar una mentalidad más desarrollada en diferentes áreas, a continuación damos un esquema de las actividades y su orden:

Grupo de Actividades	Actividades	Enfoque
El Guía Mayor y su desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Historia del club. Mi árbol y yo. 	Son actividades que ayudan al joven a fortalecer su desarrollo y conocerse a sí mismo y su función directa con el su club y sus compañeros.
El Guía Mayor y la comunidad	<ul style="list-style-type: none"> Día de la Bondad. Operación Bálsamo. Evangelismo Impacto a la comunidad. 	Estas son de las actividades más importantes porque ayudan a cumplir el Blanco de los JA de esparcir la luz de Cristo y tener un contacto con las necesidades de la sociedad en la que vive.
El Guía Mayor y la Iglesia	<ul style="list-style-type: none"> Servicio a la iglesia. Recolección. 	Con estas actividades la iglesia reconocerá al club de manera activa y el club podrá devolver directamente dando una mejor imagen.
El Guía Mayor y el ministerio de los Conquistadores	<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de los conquistadores 	Esta es una sección muy importante en la cual el Guía Mayor realiza trabajos con los

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

		Conquistadores que son parte de la razón de ser del club.
--	--	---

HISTORIA DEL CLUB

Todo club tiene una historia, algunas se escribe desde hace ya mucho tiempo y otras son de clubes jóvenes como nuestro espíritu, pero todas muestran la mano del Señor Jesús cuidando a través del tiempo.

Se debe preparar al menos una página sin contar el espacio por las fotos, además se debe hacer una entrevista a al menos dos miembros beneméritos del club, se pueden agregar fotos, pero no es obligatorio.

MI ÁRBOL Y YO

Esta moción que ha tenido un campo especial en muchos países del mundo debido a los problemas de calentamiento global ha sido incentivada por diferentes entidades gubernamentales y no gubernamentales, como guías mayores preocupados por la tierra que languidece debemos incorporarnos en la siembra de árboles.

Cada club debe haber sembrado 5 árboles (maderables, frutales u ornamentales).

Se debe entregar una lista con el nombre del club y tipo de árbol y en donde fue y en que fechas.

DÍA DE LA BONDAD

Desde hace ya cinco años el movimiento Jóvenes Adventistas del Séptimo Día, patrocina el evento Día de la Bondad, con el fin de mostrar el sentimiento cristiano del servicio a los demás. Mundialmente se entregan millones de platos de comida a las personas que más lo necesitan. Es por eso que la Unión Centroamericana Sur comprometida con este plan incentiva a los jóvenes de Nicaragua, Costa Rica y Panamá a celebrar dicha actividad.

Cada club debe escoger una localidad donde haya personas necesitadas (indigentes, barrios pobres u otros similares) y mostrar su amor mediante una comida especial para este grupo de personas. Al menos 30 platos.

La fecha será elegida por cada club.

Se debe agregar en el informe una explicación de los detalles de la actividad, el lugar de la realización y la fecha dos fotos y un testimonio de lo que experimento uno o más Guías Mayores en dicha actividad.

Obligatorio uso de uniforme A.

OPERACIÓN BÁLSAMO

En varios países del mundo, la tradición católica tiene una actividad donde las personas van al lugar donde están enterrados sus seres queridos, en la cual aprovechan para limpiar las tumbas y poner flores. Como una de las creencias de los Adventistas del Séptimo Día lo explica el estado de los muertos es un estado de inconsciencia, y esta actividad es un momento muy importante no solo para mostrar

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

esta creencia, sino para acompañar en el dolor de los recuerdos de los seres queridos de las personas que asisten a los campos de paz.

El club debe organizar una visita a alguno de los cementerios vecinos, de forma que puedan participar en conjunto con los conquistadores. Deben agregar fotos y una lista de personas que asistieron, así como fecha y nombre del cementerio. También deben entregar un testimonio de poder por alguno de los guías mayores que asistieron.

Obligatorio uso de uniforme A.

EVANGELISMO

El blanco JA dice: “El mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación”. Los clubes de Guías Mayores son los que deben llevar adelante esta obra, en conjunto con los Conquistadores de la iglesia.

Para completar esta etapa el club deberá organizar una campaña, que debe realizarse del 4-11 de febrero del 2012, en armonía con el programa Visión un Millón. El Proyecto debe consistir en realizar una campaña en una localidad donde no hay presencia adventista, en la misma se debe enfocar en como la salvación por medio del servicio a otros es la mejor estrategia de Jesús; se debe informar con todos los detalles y formar las comisiones, los cuales deberán aparecer dentro del informe de eventos pre-camporee, además deberán adjuntar un informe de visitas en la campaña y un resumen de los temas presentados en la misma y el presentador. Las comisiones y los temas deben ser dirigidos por guías mayores. Deben aparecer dos fotos del evento.

Obligatorio uso de uniforme A.

IMPACTO A LA COMUNIDAD

Muchas de las actividades que realizan los clubes ayudan a su crecimiento espiritual, pero también el club debe invertir una gran parte del tiempo en hacer obras que ayuden y que reflejen al mundo que los rodea lo que significa el Espíritu del Servicio.

El club puede desarrollar una de las siguientes actividades:

- Limpiar a la orilla de un río por el espacio de 200 metros, y dejar un rotulo que diga no tirar basura con el logo de Guías Mayores y Conquistadores.
- Limpiar el promedio de 1 km a ambos lados de una carretera.
- Organizar una feria de salud.
- Organizar el plan de cinco días para dejar de fumar.
- Limpieza de un parque cantonal recogiendo toda la basura e instalando dos basureros con el logo de los Guías Mayores y Conquistadores

El trabajo deben hacerlo en conjunto con los conquistadores y en el informe debe explicarse la actividad deben mostrarse fotos del antes y el después desde la misma perspectiva. Deben indicar la fecha de la actividad y el lugar donde se realizó.

Obligatorio uso de uniforme B.

SERVICIO A LA IGLESIA

Muchos de los miembros de la Iglesia, no tienen mucha oportunidad de participar en el club, y tal vez ni siquiera sabe cuál es su utilidad, por lo que en una temporada es bueno que los clubes realicen

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

obras de ayuda a la iglesia de manera constante como limpieza y otras ayudas de mantenimiento a la misma.

Cada club deberá organizar una de las siguientes actividades

- Arreglo y/o pintura para bancas
- Pintura para del templo: puede ser paredes internas de la nave, aulas de niños, baños o algún otro de los aposentos.
- Hacer el rótulo del templo.
- Pintar cerca o vergas perimetrales.

O un trabajo en el campamento u otro edificio de la organización como centros educativos (diferente aun iglesia) esta a convenir con el Departamental de Jóvenes de la Unión Centroamericana Sur, por medio del correo.

La actividad realizada debe ser descrita con detalles de fecha y nombre de la iglesia a la que se le colaboró. Además se deben mostrar fotos del antes y el después en el mismo ángulo de la foto, es decir desde la misma posición para observar bien el cambio, la descripción debe estar basada en las fotos.

Obligatorio uso de uniforme B.

RECOLECCIÓN PARA ADRA

La Agencia de Desarrollo y Recursos Asistenciales es considerada la tercera ayuda a nivel mundial de asistencia social en desastres y lugares de pobreza extrema. Nosotros tenemos la oportunidad de ayudar mediante el plan de Recolección para ADRA.

Esta temporada se ha solicitado a cada club de la Unión Centroamericana Sur que pueda recolectar \$100,00 (cien dólares exactos). Además de la explicación de la actividad con fotos, fechas y lugares de la misma, debe agregarse copia del recibo del dinero entregado en cada campo local.

Obligatorio uso de uniforme A.

MINISTERIO DE LOS CONQUISTADORES

Cada uno de los clubes participantes debe realizar una de las siguientes actividades con un club de conquistadores:

Ceremonia de iniciación de club

El club de Conquistadores debe ser la inspiración de los Guías Mayores, la ceremonia de iniciación en la que se enciende el Espíritu de los Conquistadores, es el Espíritu Santo en la vida de los jóvenes.

Los guías mayores deberán realizar una ceremonia de iniciación para un club de conquistadores, siguiendo cuidadosamente los pasos descritos en la ceremonia de iniciación que se encuentra en el libro *Ministerio Juvenil* de la División Interamericana, en el [ANEXO F](#) de este manual se encuentra una copia de la descripción de la ceremonia.

Deben agregar en el informe además de las fecha de la actividad y la iglesia, el nombre de los conquistadores aspirantes a ser iniciados en el club, además de los detalles que implican la organización. No se acepta una iniciación realizada por todo el campo, el objetivo principal es que los guías mayores conozcan el procedimiento para realizar la iniciación de clubes, y la importancia de la misma.

Obligatorio uso de uniforme A.

Ceremonia de Investidura de Conquistadores

En esta ceremonia se cierra la etapa de conexión con los conquistadores, después de casi un año de trabajo y desde que se realizó la ceremonia de iniciación ahora se premia el esfuerzo en una ceremonia que organizará el Club de Guías Mayores. Se debe invitar para la misma al Departamental de Jóvenes del campo local.

Los guías mayores deberán realizar una ceremonia de investidura para un club de conquistadores, siguiendo cuidadosamente los pasos descritos en la ceremonia de investidura que se encuentra en el libro *Ministerio Juvenil* de la División Interamericana, en el [ANEXO F](#) de este manual se encuentra una copia de la descripción de la ceremonia.

En el informe de eventos pre-camporee, se debe agregar además de la fecha, el lugar de la investidura y fotos, el programa seguido y el nombre de los investidos, además del rango o clase progresiva en la que se invistieron. Es requerido que se gradúen al menos 5 conquistadores, pero se esperaría que se puedan incluir guías mayores nuevos en dicha investidura.

Obligatorio uso de uniforme A.

EVENTOS ESPIRITUALES

Los eventos espirituales no son una simple competencia, son una oportunidad de aprender, se espera que todos los participantes se preparen y aprovechen todas las oportunidades para aprender acerca de Jesús. Dentro de esta sección tendremos los siguientes eventos:

- Libro de Apocalipsis
- Historia denominacional
- Gemas Bíblicas

LIBRO DE APOCALIPSIS

Participantes: 2 Guías Mayores por Club, no importa el sexo.

Método de Evaluación: Examen de Selección Única.

Uniforme: A

Tiempo Máximo de Evaluación: 1 Hora 20 Minutos. Después de este tiempo se retira la prueba.

Evaluación: Se entregará el examen con los Ítems y una hoja de respuestas, (similar a la que se encuentra en el ANEXO H). Cada respuesta correcta suma un punto. Las preguntas será teóricas de los siguientes dos aspectos: a) Historia y Autor del Libro, b) aspectos generales y literales del libro. Se recomienda utilizar el Comentario Bíblico Adventista para un mejor estudio y comprensión del evento. Se utilizará la Versión de la Biblia Reina Valera 1960.

Objetivo: El Libro de Apocalipsis es un libro de alta importancia para los que deseamos estar Fieles Hasta Verlo Volver, ya que relata los últimos acontecimientos del mundo tal como lo conocemos.

HISTORIA DENOMINACIONAL

Participantes: 2 Guías Mayores por Club, no importa el sexo.

Método de Evaluación: Examen de Selección Única.

Uniforme: A

Tiempo Máximo de Evaluación: 1 Hora 40 Minutos. Después de este tiempo se retira la prueba.

Evaluación: Se entregará el examen con los Ítems y una hoja de respuestas, (similar a la que se encuentra en el ANEXO H). Cada respuesta correcta suma un punto. Las preguntas serán teóricas de los aspectos generales y literales del libro.

Base: El examen se basara en el libro: Conflicto de Los Siglos: Capítulos 19-23

Objetivo: Conocer la Historia denominacional para poder comprender de donde vinimos y cómo Dios nos ha acompañado hasta el día de hoy a los Adventistas de Séptimo Día.

GEMAS BIBLICAS.

Participantes: 2 Guías Mayores por Club, no importa el sexo.

Método de Evaluación: Examen de Selección Única.

Uniforme: A

Tiempo Máximo de Evaluación: 1 Horas. Después de este tiempo se retira la prueba.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Evaluación: Se entregará el examen con los Ítems y una hoja de respuestas, (similar a la que se encuentra en los ANEXO H). Cada respuesta correcta suma un punto. Las preguntas serán teóricas de los aspectos generales y literales de la gema bíblica. Se utilizará la Versión de la Biblia Reina Valera 1960.

Base: El examen se basará en los textos bíblicos:

1. 2 Tesalonicenses 2:8
2. Mateo 13:30
3. Deuteronomio 29:29
4. Números 14:34
5. Daniel 8:14
6. Apocalipsis 6:13
7. Apocalipsis 1:1-3
8. Hebreos 4:16
9. Lucas 24:27
10. 1 Tesalonicenses 5:2-5

Objetivo: Conocer diferentes tesoros de vida, promesa de Nuestro Señor Jesús y partes importantes de la Biblia para que puedan ser utilizadas en los momentos más difíciles de la vida.

EVENTOS ESPECIALES

Los eventos especiales también son eventos espirituales solamente que estos serán representaciones realizadas por campo local; el puntaje de estas es aplicado a todos los clubes del campo, por lo tanto más que una eliminatoria se esperaría que sea un complemento y sea una participación de todos los miembros de dicho campo. Dentro de esta sección tendremos dos eventos, uno individual y otro grupal:

- Sermonete
- Corto
- Canto

SERMONETE

Participantes: 1 Guía Mayor por Campo, no importa el sexo.

Método de Evaluación: Exposición.

Uniforme: A

Tiempo Mínimo de Evaluación: 5 Minutos.

Tiempo Máximo de Evaluación: 8 Minutos.

Evaluación: Cada participante deberá exponer la palabra en el tiempo acordado, con uniforme completo y cumpliendo las normas generales de una meditación corta, además debe darle el enfoque correcto. La evaluación se expondrá de la siguiente forma:

Ítem	Puntaje
Tema	
Introducción	①②③④⑤.
Desarrollo	①②③④⑤.
Clímax y llamado	①②③④⑤.
Tema adecuado al público	①②③④⑤.
Uso de la Biblia	①②③④⑤.
Tiempo	①②③④⑤.
Uniforme	
Completo	①②③④⑤.
Uso Correcto	①②③④⑤.
Expositor	
Dicción	①②③④⑤.
Flexión de la voz	①②③④⑤.
Uso de voces no verbales	①②③④⑤.
No uso de Muletillas	①②③④⑤.
Lenguaje Sencillo	①②③④⑤.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

TOTAL DE PUNTOS	
------------------------	--

Objetivo: Que el orador pueda llamar la atención al grupo en el sentido de que el tiempo es poco y que se debe realizar la obra del evangelio a todo el mundo.

Explicación del Evento: El Guía Mayor participante debe exponer una pequeña meditación original, donde pueda proyectarse y hacer una buena representación del tema Fieles Hasta Verlo Volver, como una frase que acoge responsabilidad misionera y el mandato de Nuestro Señor Jesús, se espera que el mismo tenga una exhortación y llamado a la obra misionera.

CORTO: FIELES HASTA VERLO VOLVER

Participantes: Cantidad indefinida de Guía Mayores de un mismo Campo.

Método de Evaluación: Cinematográfica.

Uniforme: No requerido.

Tiempo Mínimo de Evaluación: 8 Minutos.

Tiempo Máximo de Evaluación: 10 Minutos.

Evaluación: Cada campo deberá realizar un video corto que enfoque el lema del camporee, se deberá realizar un trabajo de primera calidad y utilizando los ayudas de todos los jóvenes adventistas del Campo. La evaluación se expondrá de la siguiente forma:

Ítem	Puntaje
Tema <div style="margin-left: 40px;">Introducción</div> <div style="margin-left: 40px;">Desarrollo y contenido</div> <div style="margin-left: 40px;">Orden Cronológico</div> <div style="margin-left: 40px;">Mensaje y Clímax</div> <div style="margin-left: 40px;">Guión</div> <div style="margin-left: 40px;">Tiempo</div>	<div style="margin-left: 40px;">①②③④⑤.</div>
Video <div style="margin-left: 40px;">Calidad</div> <div style="margin-left: 40px;">Efectos de video</div> <div style="margin-left: 40px;">Enfoque</div> <div style="margin-left: 40px;">Estabilidad</div> <div style="margin-left: 40px;">Color</div> <div style="margin-left: 40px;">Contraste</div> <div style="margin-left: 40px;">Luces</div>	<div style="margin-left: 40px;">①②③④⑤.</div>
Sonido <div style="margin-left: 40px;">Calidad</div> <div style="margin-left: 40px;">Ritmo de Música</div> <div style="margin-left: 40px;">Efectos de Sonido</div> <div style="margin-left: 40px;">Leitmotiv</div> <div style="margin-left: 40px;">Silencios</div> <div style="margin-left: 40px;">Voces y Lenguaje</div>	<div style="margin-left: 40px;">①②③④⑤.</div>

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Actuación	
Papeles adecuados	① ② ③ ④ ⑤.
Elenco adecuado	① ② ③ ④ ⑤.
Vestuario	① ② ③ ④ ⑤.
Ambiente	① ② ③ ④ ⑤.
Fluidez	① ② ③ ④ ⑤.
TOTAL DE PUNTOS	

Objetivo: Enfatizar de una forma más viva, y atractiva la predicación del evangelio de Cristo para toda nación, tribu, lengua y pueblo.

Explicación del Evento: El grupo debe realizar un video corto de la manera más profesional posible, buscando el enfoque central; los participantes demostrarán su destreza y talento para actuar y conseguir un corto.

CANTO ORIGINAL

Participantes: 1 Guía Mayor, genero mujer o hombre

Método de Evaluación: Musical

Uniforme: A

Tiempo Mínimo de Evaluación: 2,5 Minutos.

Tiempo Máximo de Evaluación: 4 Minutos.

Evaluación: Cada campo deberá poner a sus miembros con talento para componer, a trabajar en un canto y su respectiva musica, y buscar un Guía Mayor que lo refiera y lo cante, no se permiten grupos de canto:

Ítem	Puntaje
Letra	
Introducción	① ② ③ ④ ⑤.
Desarrollo y contenido	① ② ③ ④ ⑤.
Mensaje y Clímax	① ② ③ ④ ⑤.
Aplica tema correctamente	① ② ③ ④ ⑤.
Tiempo	① ② ③ ④ ⑤.
Instrumentalización	
Calidad	① ② ③ ④ ⑤.
Acordes	① ② ③ ④ ⑤.
Coordinación	① ② ③ ④ ⑤.
Ritmo	① ② ③ ④ ⑤.
Fuerza y volumen	① ② ③ ④ ⑤.
Dificultad	① ② ③ ④ ⑤.
Conjunto Instrumental	① ② ③ ④ ⑤.
Interpretación	

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Afinación	①②③④⑤.
Lenguaje corporal	①②③④⑤.
Voz adecuada	①②③④⑤.
Tonalidad	①②③④⑤.
Uniforme	
Completo	①②③④⑤.
Uso Correcto	①②③④⑤.
TOTAL DE PUNTOS	

Objetivo: Exponer los talentos musicales del pueblo de Dios.

Explicación del Evento: Se realiza una composición musical y se interpreta la canción, la música puede ser grabada o en vivo.

EVENTOS TECNICOS

Los eventos técnicos son una demostración de las cualidades mentales y prácticas de las aplicaciones de técnicas. Dentro de esta sección tendremos los siguientes eventos:

- Marcha Rítmica
- Nudos
- Primeros Auxilios
- Inspección

MARCHA RÍTMICA

Participantes: 16 Guías Mayores.

Método de Evaluación: Observación.

Uniforme: A

Tiempo Mínimo de Evaluación: 8 Minutos.

Tiempo Máximo de Evaluación: 10 Minutos.

Evaluación: El club tendrá que realizar una marcha en la que se evaluarán los aspectos de la siguiente forma:

Ítem	Puntaje
Música y Marcha	
Escogencia de Marcha	① ② ③ ④ ⑤.
Adaptación de Marcha	① ② ③ ④ ⑤.
Candencia y concordancia	① ② ③ ④ ⑤.
Uniforme y otros	
Completo	① ② ③ ④ ⑤.
Uso Correcto	① ② ③ ④ ⑤.
Abanderados y Banderas	① ② ③ ④ ⑤.
Marcha	
Ejecución de OC	① ② ③ ④ ⑤.
Voz de Mando	① ② ③ ④ ⑤.
Originalidad	① ② ③ ④ ⑤.
Coordinación	① ② ③ ④ ⑤.
TOTAL DE PUNTOS	

OC: Orden Cerrado

Objetivo: Demarcar y aprender las diferentes órdenes de El Orden Cerrado de mi campo, además de la implicación de los conceptos de formación y disciplina de la marcha.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Explicación del Evento: El escuadrón de marchas deberá hacer una marcha, escogiendo una marcha sinfónica o parte de ella o bien una adaptación por el aspecto tiempo, esto según la filosofía original de las marchas. En la misma se deberán ejecutar únicamente las disposiciones de orden cerrado según la disposición del campo. No se aceptará una coreografía como marcha, ni una rutina de gimnasia (porrismo) u otros géneros, solo se deberán ejecutar las órdenes clásicas de marchas y se tomará en como “fantasía” una combinación natural y original de las mismas órdenes.

NUDOS

Participantes: 8 Guías Mayores.

Método de Evaluación: Observación.

Uniforme: B

Tiempo Mínimo de Evaluación: Entre menos tiempo mejor.

Tiempo Máximo de Evaluación: 20 Minutos.

Evaluación: El club tendrá que realizar los nudos según la descripción y se evaluarán los aspectos de la siguiente forma:

Ítem	Confección	Tipo	Nombre								
Ballestrinque doble	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Briol	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Constrictor	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Vuelta Italiana	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Lazo de sangre con Bucle	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Uni	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Fricción	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
As de Guía Español	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Corona de Tres Partes	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Gaza del Pescador	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Mariposa	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Estacha	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Grupo Eslabón	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Grupo Calabrote	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Unión de Ocho	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Corona con Lazos Sencillos	⊙①.	⊙①.	⊙①.								
Tiempo	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">10M</td> <td style="text-align: center;">1M</td> <td style="text-align: center;">10S</td> <td style="text-align: center;">1S</td> </tr> </table>							10M	1M	10S	1S
10M	1M	10S	1S								
Eliminación por tiempo											
TOTAL DE PUNTOS											

Objetivo: Aprender los usos y la forma correcta de realizar los nudos.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Materiales: 14 cuerdas de algodón o cabuya de 150 cm, 2 pedazos de cuerda Nilón transparente, un mosquetón, una argolla de 7 cm de diámetro y 0,5 mm de grosor, 10 cm de alambre negro o galvanizado doblado en forma de anzuelo.

Explicación del Evento: Contrario a lo que normalmente se realiza, en lugar de pedir el nudo se dará una tarjeta con el uso de cada uno, solo si el Guía Mayor sabe el uso del nudo realizara el mismo. El nudo que debe realizar debe coincidir con los nudos de abajo según se expone en el ANEXO I, no se podrá utilizar otro nudo aunque tenga el mismo uso. Después de 20 minutos el club será descalificado. Cada Guía Mayor realizará dos nudos. Los nudos a realizar serán los siguientes:

1. Ballestrinque doble
2. Briol
3. Constrictor
4. Vuelta Italiana
5. Lazo de sangre con Bucle
6. Uni
7. Fricción
8. As de Guía Español
9. Corona de Tres Partes
10. Gaza del Pescador
11. Mariposa
12. Estacha
13. Grupo Eslabón
14. Grupo Calabrote
15. Unión de Ocho
16. Corona con Lazos Sencillos

Los usos y su forma de realizar se ubican en la sección el ANEXO I.

PRIMEROS AUXILIOS

Participantes: 6 Guías Mayores.

Método de Evaluación: Procedimiento.

Uniforme: B

Tiempo Mínimo de Evaluación: entre menos tiempo mejor

Tiempo Máximo de Evaluación: 15 Minutos.

Evaluación: El club tendrá que realizar dos rescates, en los que se evaluarán los aspectos de la siguiente forma:

Ítem	Caso 1	Caso 2
Inicio		
Asegurar la escena	①②③④⑤.	①②③④⑤.
Presentarse al testigo	①②③④⑤.	①②③④⑤.
Revisión de estado de conciencia	①②③④⑤.	①②③④⑤.
Activación del SINAEM	①②③④⑤.	①②③④⑤.
ABC		
Abrir Vía Aérea	①②③④⑤.	①②③④⑤.
Ventilación	①②③④⑤.	①②③④⑤.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Circulación y Signos vitales	①②③④⑤.	①②③④⑤.								
Atención del Caso										
Uso de materiales correctos	①②③④⑤.	①②③④⑤.								
Uso de Técnica Correcta	①②③④⑤.	①②③④⑤.								
Transporte										
Armado de Camilla	①②③④⑤.	①②③④⑤.								
Levantamiento sincronizado	①②③④⑤.	①②③④⑤.								
Cuidado durante el transporte	①②③④⑤.	①②③④⑤.								
Velocidad del transporte	①②③④⑤.	①②③④⑤.								
Estacionar el transporte	①②③④⑤.	①②③④⑤.								
Uniforme										
Completo	①②③④⑤.									
Botiquín										
Completo	①②③④⑤.	①②③④⑤.								
Rotulado	①②③④⑤.	①②③④⑤.								
Que no tenga medicamentos vencidos	①②③④⑤.	①②③④⑤.								
Tiempo	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">10M</td> <td style="text-align: center;">1M</td> <td style="text-align: center;">10S</td> <td style="text-align: center;">1S</td> </tr> </table>						10M	1M	10S	1S
10M	1M	10S	1S							
Eliminación por tiempo										
TOTAL DE PUNTOS										

Objetivo: Estudiar las diferentes técnicas para la ejecución de maniobras de primeros auxilios básicos.

Explicación del Evento: El grupo de Rescatistas deberá aplicar los conocimientos básicos a dos pacientes diferentes. Dos pacientes se ubicarán a 8 metros de la meta, al salir de la meta se le dará ambos problemas, se deberá escoger hacer primero el de mayor gravedad, se le aplicará al primer paciente, el mismo será trasladado hasta la meta. Después volverán por el segundo paciente y le rescatarán, el mismo deberá ser llevado hasta la línea de meta, esto debe ser antes de que pasen los 15 minutos, de lo contrario habrá muerto el paciente y el grupo de rescatistas será eliminado. La camilla debe ser realizada con materiales no convencionales, puede ser sacos o camisetas y varillas de madera o bambú. No debe venir preparada, debe prepararse para el primer caso, se puede dejar sin desarmar para el segundo caso.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Los procedimientos a utilizar se encuentran en el ANEXO J, los cuales serán el único criterio para evaluación del evento.

INSPECCIÓN

Participantes: Todo el club

Método de Evaluación: Estrategia.

Uniforme: A

Evaluación: El club deberá participar en todas las inspecciones, primero día a día, con solo uno de los elementos que falle en alguno de los miembros del club, todos perderán ese punto, se evaluarán los aspectos y de la siguiente forma:

Ítem	Puntaje
Uniforme	
Zapatos	①①.
Medias	①①.
Pantalones y Enaguas	①①.
Camisas y Blusas	①①.
Pañoleta y Cañuela	①①.
Banda	①①.
Insignias	①①.
Boina	①①.
Cordón en Director	①①.
Higiene	
Limpieza de Manos	①①.
Limpieza de Uñas	①①.
Limpieza de Orejas	①①.
Limpieza de Zapatos	①①.
Limpieza de Campamento	
Limpieza de la cocina	①①.
Basura en su lugar	①①.
Barrido de piedras hojas y palos excesivos	①①.
Limpieza en otras áreas	①①.
Limpieza y acomodo de carpas	
Mochilas ordenadas al centro o en mochilero	①①.
Piso de tienda limpio y barrido	①①.
Acomodo y apertura de puertas y ventanas	①①.
Banderas en asta y	

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

banderines	
Presencia de banderas	⓪①.
Banderas bien colocadas	⓪①.
Cordones de banderas no enredados	⓪①.
Elaboración de Banderines de unidad	⓪①.
Nombre de Unidad en Banderines	⓪①.
Banderín Número de Club	⓪①.
Banderines de Inspección	⓪①.
Carta de Honores	
Versículo de memoria	⓪①.
Contenido de la matutina	⓪①.
Ideales	⓪①.
Formación y Disciplina	
Formación bien realizada	⓪①.
Capitanes y secretarios bien ubicados	⓪①.
Cortesía al Juez Mayor	⓪①.
Biblia en Mano	⓪①.
Cuido de la formación y distancias	⓪①.
Cumplimiento de ordenes	⓪①.
Respeto al intervalo	⓪①.
Zonas especiales	
Cocina	⓪①.
Basureros	⓪①.
Primeros Auxilios	⓪①.
Comedor	⓪①.
Zapateras	⓪①.
Tendederos	⓪①.
Zonas no obligatorias (*)	⓪①.
Orden en todas las zonas	⓪①.
Rotulación y Boletín	
Rotulación de Zonas	⓪①.
Rotulación de basureros	⓪①.
Rotulación de Tiendas	⓪①.
Matutina y versículo de memoria en Boletín	⓪①.
Frase motivadora	⓪①.
Menú en Boletín	⓪①.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

TOTAL DE PUNTOS	
------------------------	--

(*) En caso de solo tener lo básico no se aplicará el punto como bueno

Rublo	Explicación a evaluar
1. Uniforme	El uniforme a utilizar es el A, deben aparecer todos los detalles tal como se explica en el ANEXO B de este documento. Ningún miembro del club es grupo de apoyo o cocina, es decir, todos los miembros del club deben tener uniforme y estar en la formación a la hora de la inspección.
2. Higiene	Todos los miembros del club deben seguir entre lo posible los hábitos de higiene, para la hora de inspección se revisaran dientes, oídos y uñas limpias.
3. Limpieza del campamento	La limpieza del campamento incluye recoger cualquier objeto que no sea necesario para la actividad de acampar y que no sea natural del mismo sitio. No debe haber basura en ningún lugar del campamento, a excepción de los basureros.
4. Limpieza y acomodo de carpas	Todas las tiendas deben permanecer abiertas (puertas y ventanas debidamente arrolladas), salvo que haya condiciones de climatológicas de lluvia o polvo excesivo. En el interior debe estar acomodadas las carpas con todas las maletas cerradas, no debe haber basura en ninguna parte, ni ganchos, ni objetos en las bolsas de la carpa.
5. Banderas en asta y banderines	Cada unidad debe tener su banderín completo con su nombre y escudo, además de su capitán y secretario. Los banderines deben estar con los capitanes durante la inspección y en zona de astas durante el día, también deben estar en esta zona los cuatro banderines de inspección y el Banderín Número de Club. De la misma manera se deben colocar sobre el asta de banderas las bandera Nacional del País al que pertenece, la Bandera de los Jóvenes Adventistas y por último la bandera consigna del Club (*). Las banderas deben permanecer izadas todo el tiempo, las banderas de ceremonia son las principales de la Unión Centroamericana Sur izadas por la mañana en la Zona de Actos. Todos los detalles de banderas y

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

	banderines oficiales se encuentran en el ANEXO D.
6. Carta de Honores	Se inspeccionará que el club haya aprendido el versículo de memoria o bien tenga una idea muy acertada del contenido del versículo, además deberá conocer el contenido de la matutina de dicho día. También se preguntarán los Ideales JA de manera aleatoria. (Solo los que se encuentran en el ANEXO C).
7. Formación y disciplina	El club deberá conocer las reglas de formación y disciplina (véase en los ANEXO F), por lo que deben permanecer en el Orden que solicita el mayor. Todos los guías mayores deben tener biblia en mano durante la formación con su nombre en la parte interior.
8. Zonas especiales	La cocina, el banco de herramientas, los basureros (orgánico de hueco, inorgánico y latas de aluminio), el área de primeros auxilios, el comedor y otras zonas de campamento deben permanecer en completo orden y limpieza, no se permiten utensilios desacomodados, sucios o tirados. Deben estar ordenadas respectivamente según sea la prioridad de uso. No deben cruzarse cosas de una zona a otra.
9. Rotulación y Boletín	Deben estar rotuladas todas las zonas, tiendas con el nombre de los ocupantes y su cargo y su rango. En el Boletín debe aparecer la matutina del día y el menú, además un plano de la distribución del campamento y una frase de motivación para el club.

(*) Véase la creación de la bandera consigna del club en los ANEXO D.

Cada día el club que tenga el 100% de los puntos tendrá una banderita dorada, si el club tiene entre el 90% y el 99% tendrán una banderita verde, si el club obtiene ese día entre 80% y el 89% de los puntos el club tendrá una banderita naranja, si en la evaluación de ese día obtienen menos del 79% de los puntos el club tendrá una banderita roja. Las banderitas deberán ser aportadas por el club con el diseño que se presenta en los ANEXO D.

EVENTOS RECREATIVOS

Los eventos físicos son una exposición de las aptitudes físicas del cuerpo del competidor, mediante una gran preparación previa el mismo llega a la altura óptima para dicho esfuerzo. Dentro de esta sección tendremos los siguientes eventos:

- 100 Metros Planos Masculino
- 100 Metros Planos Femenino
- Halando la Soga Masculino
- Halando la Soga Femenino
- Salto Largo con Impulso Masculino
- Salto Largo con Impulso Femenino
- 50 Metros Natación Mixto

100 METROS PLANOS

El evento de 100 Metros planos se realizará de manera análoga, tanto masculino como femenino.

Participantes: 1 Guías Mayores por género.

Método de Evaluación: Tiempo.

Uniforme: B

Tiempo Mínimo de Evaluación: Entre menos tiempo mejor.

Tiempo Máximo de Evaluación: 1 Minuto.

Evaluación: El corredor solamente será evaluado por tiempo se evaluarán los aspectos de la siguiente forma:

Ítem				
Tiempo 1er Turno				
10S	1S	,1S	,10S	
Tiempo 2do Turno				
10S	1S	,1S	,10S	
Descalificación				
TOTAL DE PUNTOS				

Objetivo: Demostrar la velocidad máxima que puede desarrollar el corredor en 100 m planos

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Explicación del Evento: El corredor deberá correr en la pista diseñada para dicho evento. Correrán de 6 corredores por turno, los mejores tiempos de cada turno correrán una vez más en dos turnos diferentes. Con esto se definirá el ganador del evento y no con los tiempos del primer tiempo de cualquier corredor. Por en cambio para efectos de puntaje, se utilizará solo los tiempos del primer turno corrido. Cualquier corredor que toque o roce malintencionadamente a otro corredor creará una descalificación del mismo en el evento. En caso de que el corredor violentado considere que esto afectó su tiempo, el mismo podrá repetir la prueba y competirá con su tiempo en el turno que le correspondía. El corredor que se salga de línea será descalificado. El corredor que dure más de 1 minuto en la prueba también será descalificado.

HALANDO LA SOGA

El evento Halando la soga se realizará de manera análoga, tanto masculino como femenino.

Participantes: 5 Guías Mayores por género.

Método de Evaluación: Fuerza.

Uniforme: B

Tiempo Mínimo de Evaluación: Entre menos tiempo mejor.

Tiempo Máximo de Evaluación: 2 Minutos.

Evaluación: El Grupo de Halar solamente será evaluado para pasar o ser eliminado se evaluará los aspectos de la siguiente forma:

Ítem	
Juego de Grupo	
10S	1S
,1S	,10S
Ganó <input type="checkbox"/> Perdió <input type="checkbox"/> Pasó <input type="checkbox"/>	
Lugar ocupado	
Eliminación	
TOTAL DE PUNTOS	

Objetivo: Demostrar la fuerza máxima que puede desarrollar el Grupo de Halar.

Explicación del Evento: Se organizara un torneo según corresponda la cantidad de clubes inscritos mediante llaves. Cada Grupo de Halar deberá halar la cuerda al menos 3 metros del centro hacia su lado, contra otro grupo que está haciendo el mismo ejercicio al otro extremo de la cuerda. Pasarán a la siguiente fase quienes logren pasar primero la marca, en caso de pasen dos minutos, ambos Grupos de Halar quedarán eliminados.

SALTO LARGO CON IMPULSO

El evento Salto Largo con Impulso se realizará de manera análoga, tanto masculino como femenino.

Participantes: 1 Guías Mayores por género.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Método de Evaluación: Potencia.

Uniforme: B

Tiempo Mínimo de Evaluación: No Aplica.

Tiempo Máximo de Evaluación: No Aplica.

Evaluación: El Atleta solamente será evaluado sobre la distancia de su salto en el evaluará los aspectos de la siguiente forma:

Ítem			
Distancia 1er Intento			
100cm	10cm	1cm	,1cm
Distancia 2do Intento			
100cm	10cm	1cm	,1cm
Lugar ocupado			
Eliminación			
TOTAL DE PUNTOS			

Objetivo: Demostrar la potencia máxima que puede desarrollar el Atleta.

Explicación del Evento: Cada atleta tendrá solo y únicamente dos intentos para saltar la mayor distancia. El salto con mejor distancia será el que valdrá para la puntuación. El salto en el que se pise el indicador, será eliminado, si el atleta lo hace en ambos intentos será eliminado del todo. El impulso a tomar será una distancia máxima de 15 metros.

50M NATACIÓN ESTILO LIBRE MIXTO

Participantes: 1 Guías Mayores por género.

Método de Evaluación: Velocidad y Potencia.

Uniforme: Vestido de Baño

Tiempo Mínimo de Evaluación: A menor posible mejor.

Tiempo Máximo de Evaluación: 1 minuto.

Evaluación: Se evaluara el tiempo del recorrido nadando la mayor velocidad posible en el que evaluará los aspectos de la siguiente forma:

Ítem			
Tiempo Mujer			
1M	10 s	1S	0,1S
Tiempo Hombre			

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

1M	10 s	1S	0,1S
Tiempo Total			
1M	10 s	1S	0,1S
Descalificación			
TOTAL DE PUNTOS			

Objetivo: Demostrar la capacidad para nadar a mayor velocidad del Atleta.

Explicación del Evento: Se lanzara la Guía Mayor para medir su tiempo, y luego lo hará el Guía Mayor y se sumaran ambos tiempos. Solo hay una oportunidad, por lo que será una única clasificación que se realizará por tiempos.

ANEXO A: DE LOS FORMULARIOS

Los formularios que se presentan en esta sección son Oficiales, los cuales deben ser entregados de manera responsable. Cualquier inconsistencia se notificará por medio de correo al director y al pastor departamental de la iglesia.

Los formularios presentados, son los siguientes:

Formulario de Preinscripción

Formulario de Inscripción

Formulario de Jueces

Formulario de Fiscales (solo para Departamentales de campo)

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

FORMULARIO DE PREINSCRIPCIÓN

HOJA A

NOMBRE DE CLUB:

CORREO ELECTRONICO

NOMBRE DEL CAMPO:

_____@_____

IGLESIAS REPRESENTADAS

Nº	NOMBRE DE PARTICIPANTE	RANGO	CARGO	AÑOS DE SERVICIO
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				

FIRMA DE DIRECTOR:

FIRMA DEL DEPARTAMENTAL DEL JOVENES DE SU ASOCIACIÓN:

FIRMA DE PASTOR DE IGLESIA:

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

FORMULARIO DE PREINSCRIPCIÓN

HOJA B

NOMBRE DE CLUB:

NOMBRE DEL CAMPO:

IGLESIAS REPRESENTADAS

Nº	NOMBRE DE PARTICIPANTE	RANGO	CARGO	AÑOS DE SERVICIO
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				

FIRMA DE DIRECTOR:

FIRMA DEL DEPARTAMENTAL DEL
JOVENES DE SU ASOCIACIÓN:

FIRMA DE PASTOR DE IGLESIA:

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

HOJA A

NOMBRE DE CLUB:

CORREO ELECTRONICO

NOMBRE DEL CAMPO:

_____@_____

IGLESIAS REPRESENTADAS

Nº	NOMBRE DE PARTICIPANTE	RANGO	CARGO	AÑOS DE SERVICIO
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				

FIRMA DE DIRECTOR:

FIRMA DEL DEPARTAMENTAL DEL
JOVENES DE SU ASOCIACIÓN:

FIRMA DE PASTOR DE IGLESIA:

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

HOJA B

NOMBRE DE CLUB:

NOMBRE DEL CAMPO:

IGLESIAS REPRESENTADAS

Nº	NOMBRE DE PARTICIPANTE	RANGO	CARGO	AÑOS DE SERVICIO
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				

FIRMA DE DIRECTOR:

FIRMA DEL DEPARTAMENTAL DEL
JOVENES DE SU ASOCIACIÓN:

FIRMA DE PASTOR DE IGLESIA:

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

FORMULARIO DE JUECES

NOMBRE DE JUEZ: _____
Nombre Apellido 1 Apellido 2

CLUB AL QUE PERTENECE: _____ CAMPO: _____

SI TIENE EXPERIENCIA COMO JUEZ EN EVALUACIÓN DE CUALQUIERA DE LAS SIGUIENTES ÁREAS ESCRIBA UNA (E) EN EL PARÉNTESIS, UNA (G) SI LE GUSTARÍA EVALUAR EN DICHA ÁREA, O UNA (A) SI POSEE TANTO EXPERIENCIA COMO QUE LE GUSTARÍA TRABAJAR PARA DICHA ÁREA.

- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> MÚSICA Y ARTE | <input type="checkbox"/> HISTORIA DENOMINACIONAL | <input type="checkbox"/> GÉMAS BÍBLICAS |
| <input type="checkbox"/> NUDOS | <input type="checkbox"/> MARCHAS | <input type="checkbox"/> NATACIÓN |
| <input type="checkbox"/> ATLETISMO | <input type="checkbox"/> INSPECCIÓN | <input type="checkbox"/> ORIENTACIÓN |
| <input type="checkbox"/> ARGOLLA INDIA | <input type="checkbox"/> HALANDO LA SOGA | <input type="checkbox"/> ESTRUCTURAS CON AMARRES |

JURAMENTO DE JUEZ

POR EL AMOR DE DIOS PROMETO HACER DENTRO DE MI CAPACIDAD Y CONCIENCIA TODO CUANTO SEA POSIBLE PARA QUE EL TERCER CAMPOREE CENTROAMERICANO DE GUÍAS MAYORES SEA UN EVENTO LIMPIO Y QUE PUEDA TENER LA BENDICIÓN DE DIOS MEDIANTE MI OBRA COMO JUEZ.

FIRMA DEL JUEZ: _____

COMENTARIOS O SUGERENCIAS:

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

FORMULARIO DE FISCALES a ser llenado por Pastores Departamentales de Cargo

NOMBRE DE FISCAL: _____
Nombre Apellido 1 Apellido 2

CAMPO: _____

JURAMENTO DE FISCALES

PROMETO PROTEGER LOS DERECHOS Y DEBERES DE CADA PARTICIPANTE, HACIENDO TODO LO JUSTO PARA QUE EXISTA UN EVENTO FIDEDIGNO Y SIENDO IMPARCIALES Y CRITICOS EN TODO LO QUE CONCIERNE A LA EVALUACIÓN DEL CAMPOREE.

FIRMA DEL FISCAL: _____

FIRMA DEL
DEPARTAMENTAL
DE CAMPO: _____

COMENTARIOS O SUGERENCIAS:

ANEXO B: DE LOS UNIFORMES

UNIFORME A: UNIFORME DE GALA DE GUÍAS MAYORES

Uso adecuado

El uso adecuado del uniforme para todos los eventos es sumamente importante. Este es quién se encarga de representar al movimiento, no solo dentro de nuestra custodia, sino alrededor del mundo.

Cada una de las partes que aquí se exponen debe ser usada como se proponen, de no hacerlo se considera un grave irrespeto al uniforme. Tampoco se deben agregar particularidades de ningún tipo.

Las fotos utilizadas solo son una idea, ya que son del manual original, pero tienen algunos errores.

Las disposiciones acá reglamentadas deben ser respetadas, sin importar como se haga o se utilice en cada campo, la idea es unificar y sería muy de bien que se adopte en cada país este uniforme para no crear disensión en cuanto al asunto.

Notas importantes en cuanto al uniforme: DIBUJOS CON FINES ILUSTRATIVOS ÚNICAMENTE

En el caso de los Guías Mayores investidos lo que les diferencia en su uniforme a los aspirantes es el botón de Guía Mayor, por lo demás todo debe ser usado dentro del uniforme, como es el caso de la banda, rótulo de Guía Mayor, Crestón de Guía Mayor, Corbata y pañuelo.

El pañuelo que tiene las franjas de seis colores debe ser usado únicamente por el Guía Mayor que se ha investido de las seis clases progresivas de los Conquistadores, así como la galonera completa. Así también las barras deben ser utilizadas solo por los guías mayores que obtuvieron los avanzados de cada clase progresiva de los Conquistadores.

Además la banda sola y únicamente debe ser utilizada para instalar las insignias de especialidades obtenidas, dado que por años se han colocado recuerdos, pines, distintivos de otras uniones u otro tipo de elementos instalados en la misma, se permitirá que estén instalados, pero debe mantenerse con orden,

no deben haber recuerdos uno encima de otro ni mal pegados a la banda.

Todas las insignias deben estar colocadas correctamente y bien pegadas, de lo contrario podrán perder puntos y hasta ser arrancadas por un oficial mayor.

Las insignias, botones y otros elementos del uniforme no se tocan, a menos que el portador de permiso.



Figura 1. Banda de Guía Mayor



Figura2. Uniforme de Guía Mayor para dama

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

El uso de gorra, sombrero u otros con uniforme no está permitido, se deberá utilizar únicamente la boina.

Damas:

- Falda línea A, color verde olivo, por debajo de la rodilla.
- Blusa color blanco, tipo militar, manga larga.
- Corbatín color negro.
- Zapatos color negro.
- Boina color negro.
- Banda de especialidades, color verde olivo.
- Medias de color según su campo.
- Cinturón negro con hebilla oficial de la unión.
- Pañoleta amarilla, con el logotipo de Guías Mayores y tubo (deben usarse como parte del uniforme).

Caballeros:

- Pantalón color verde olivo, sin paletones ni bolsas a los lados, es decir, tipo cargo.
- Camisa color blanco tipo militar, manga larga.
- Corbata color negra, por dentro de la camisa entre el segundo y tercer botón.
- Zapatos color negro.
- Boina color negro, con escudo guía mayor de 5 cm.
- Banda de especialidades, de color verde olivo.
- Calcetines de color negro.
- Cinturón negro con hebilla oficial de la unión.
- Pañoleta amarilla con el logotipo de Guías Mayores y tubo (deben usarse como parte del uniforme).



Figura 3. Uniforme de Guía Mayor para Caballero

UBICACIÓN DE INSIGNIAS, CORDONES Y BOTONES EN EL UNIFORME



Figura 4. Manga derecha de la camisa de Guías Mayores

La ubicación correcta de insignias, cordones y botones es tan importante como el uso correcto del uniforme. Esto es tan importante que incluso debe cuidarse de que las insignias bordadas están debidamente pegadas, los botones en su lugar y adecuadamente alineados y que se use solamente lo que está autorizado a usar. Además de que solo las insignias dadas por el Departamental de Jóvenes de cada campo son las que están autorizadas a ser usadas.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Ubicación de insignias en el Uniforme de Guías Mayores (dibujos con fines ilustrativos únicamente)



Figura .5 Manga izquierda de la camisa de Guías Mayores

Globo de Conquistadores debe haber 6,3 cm. y 1,3 de la parte inferior del Globo de Conquistadores a la galonera debe haber 1,3 cm.

a) Manga derecha

A partir de la costura de la camisa, se miden 1,3 cm. y se pega la media luna en la cual debe estar bordado el nombre del país, luego debe estar la media luna del club. Entre el borde posterior de la media luna del país hasta la que lleva el nombre del club debe haber 5 cm, y entre la parte de arriba de esta hasta el borde superior de el cargo deben haber 5 cm. Por último entre el borde superior del cargo y el escudo de los Conquistadores debe haber 1,3 cm.

b) Manga izquierda

De la costura a la parte superior del Distintivo de la Unión Centroamericana Sur debe haber 1,3 cm. y de la parte superior del distintivo al

Cuando un Guía Mayor alcanza el Reconocimiento de Guía Mayor Máster y Guía Mayor Máster Avanzado, deberá cambiar el globo por el correspondiente.

Uso de Cordones en el Uniforme de Directores y Departamentales

a) Cordón Azul:

Directores de Club: solo los directores de cada club que están inscritos como director para este Camporee.

b) Cordón Rojo:

Pastor Coordinador de Área en Zona

Pastor Departamental de Jóvenes del Campo

c) Cordón Amarillo

Pastor Departamental de Jóvenes de la Unión.

Pastor Departamental de Jóvenes de la División.

d) Cordón Blanco

Pastor Departamental de Jóvenes de la Asociación General.

(DIBUJOS CON FINES ILUSTRATIVOS ÚNICAMENTE)



Figura 6. Cordones de rango

Ubicación de Botones y otras insignias en el Uniforme

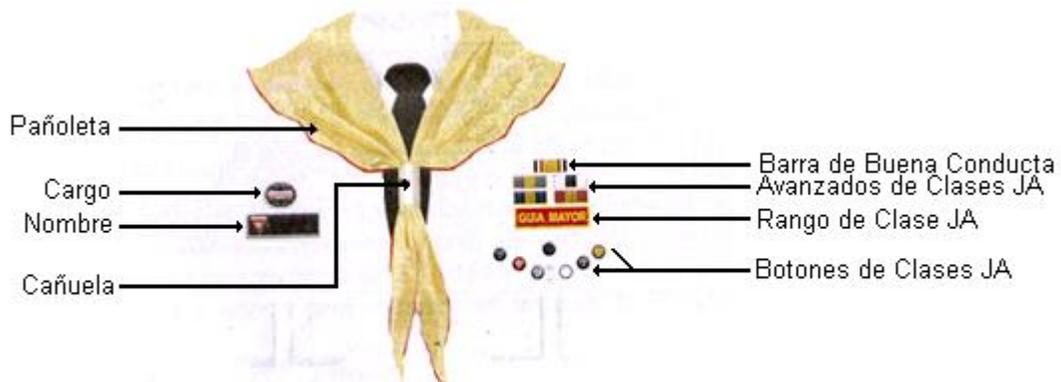


Figura 7. Otras insignias y botones en el uniforme

UNIFORME B: UNIFORME DE TRABAJO DE GUÍAS MAYORES

Cada club deberá utilizar un uniforme de trabajo para los eventos que así lo requieran. Se recomienda que cada uno de los participantes tengan al menos dos camisetas, las cuales deben tener la siguiente configuración: el nombre, el escudo del club y una frase eslogan del club.

Las camisetas deberán ser utilizadas en el momento que se requiera, ya que la ausencia de la misma puede generar una descalificación del participante en el evento en juego.

No obligatoriamente, puede venir acompañado de gorras o sombreros según el gusto de cada club.

El grupo de Cocina, puede tener un uniforme especial, pero en otro caso debe utilizar el uniforme b durante la inspección.

ANEXO C: DE LOS EMBLEMAS

La representación de nuestros principios están mostrados a través del blanco, el lema, el voto, la ley y los himnos de los JA. Desde su creación inicial en 1921, han sido repetidos por millones de jóvenes, han sido grabados en la mente de los grandes líderes y han representado una parte importante y sagrada en el mundo de los menores, jóvenes y adultos que aman el movimiento. Estos no solo se deben de repetir en todas las reuniones, además deben ser memorizados y se deben convertir en una vivencia para los que desean servir a Dios en todo momento.

VOTO:

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

LEY:

La Ley de los JA fue escrita por Harriet Holt & A. W. Spalding en el año 1921

- Observar la devoción matutina.
- Cumplir con la parte que nos toca.
- Cuidar mi cuerpo.
- Tener una mirada franca.
- Ser corteses y obedientes.
- Andar con reverencia en la casa de Dios.
- Conservar una canción en el corazón.
- Trabajar para Dios.

BLANCO:

El mensaje del advenimiento en mi generación

LEMA:

El amor de Cristo me constriñe

HIMNO:

1. Avancemos sin temor Guías Mayores,
investidos con valor;
ayudando a los jóvenes que quieren
de Jesús en pos seguir
anunciando el mensaje a los perdidos,
constreñido el corazón;
que en el cielo nos espera una corona,

con estrellas que Dios nos dará.

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

OTRAS GENERALIDADES

No se deben agregar otros “emblemas”, ya que estos son los oficiales, no se repite El Voto de Lealtad a la Biblia, ni la Legión de Honor JA, ni otros Himnos.

ANEXO D: DE LAS BANDERAS Y LOS BANDERINES

Las banderas representan una forma de identificarse a nivel mundial, durante años nuestras banderas han sido izadas una vez tras otra. Las banderas se mencionan con frecuencia en la Biblia, donde se puede leer: “las gentes de Israel deben acampar cada una al lado de su propio estandarte con la insignia de la casa de sus padres”. Esta costumbre que implantó Dios en su pueblo es usada por JA para reconocerse en el mundo. Esta debe ser usada en las actividades del club pertinente, pero se debe tener mucho cuidado al usarla, pues se deben plegar correctamente, no deben ensuciarse ni tocar el suelo y deben ser guardadas con cuidado.

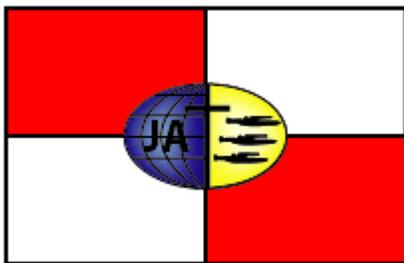


Figura 1. Bandera de Guías Mayores

BANDERA DE LOS JÓVENES ADVENTISTAS Y GUÍAS MAYORES

Esta bandera tiene 95 cm. de alto y 160 cm. de ancho, con el escudo JA de forma oval, ubicado en el centro. Está dividida en cuatro cuadrantes, de los cuales la parte superior derecha e inferior izquierda son de color blanco; las partes superior izquierda e inferior derecha de color son rojo. Debe ser puesta en un asta de 2,30 m de alto por 3 cm. de diámetro.

BANDERA CONSIGNA DE CLUB.

Cada club deberá crear una bandera que represente al club, la misma deberá tener 95 cm. de alto y 160 cm. de ancho, con el escudo consigna del club (mismo del uniforme B), el cual no debe sobrepasar los 30 cm².

GENERALIDADES DEL BANDERÍN

Los banderines son la representación de la unidad, es decir, en un club hay un banderín por cada unidad oficial dentro del club. Los banderines se utilizan para diferenciar una unidad de otra y de un club de otro ya que tienen características importantes que los distinguen.

Además de las características diferenciadoras, tienen dimensiones generales, cuenta de un marco de 36 cm. de alto y 55 cm. de ancho, una franja al lado izquierdo de 10 cm. de ancho, la cual tiene un color según el club. Tiene además el escudo del club en un cuadro de 10 cm. en la parte media superior sobre la costura de la franja de color y el resto del banderín que es de color blanco y el escudo de la unidad, con el nombre de la misma en un cuadro de no más de 12.5 cm. ubicado en la parte central de lo blanco. No lleva barbillas en el rededor.

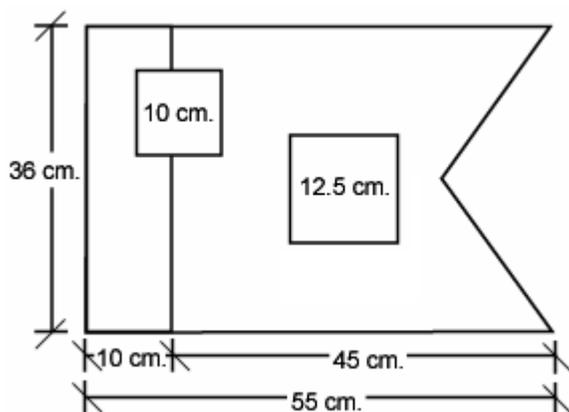


Figura 2. Dimensiones de los banderines

No lleva barbillas en el rededor.

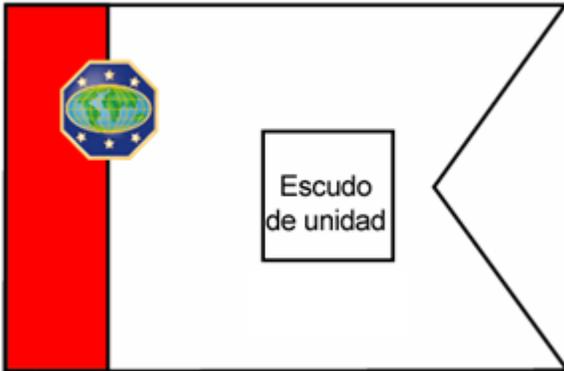


Figura 3 Banderín de Guías Mayores

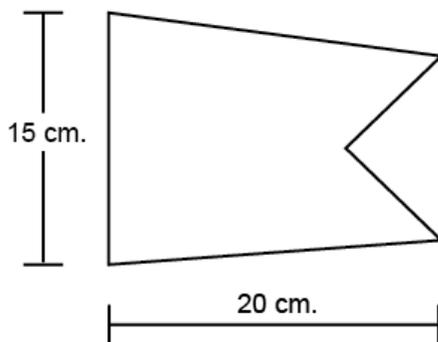


Figura 4 Forma para banderines

Los banderines no deben ensuciarse, y deben usarse con mucha cautela, para su uso y otras generalidades.

BANDERÍN DE GUÍAS MAYORES

Este banderín tiene la franja de color rojo, además tiene el escudo de los Guías Mayores y el escudo de la unidad, donde debe estar el nombre de la misma.

BANDERÍN DE NÚMERO

Este es un banderín que debe estar en todas las competencias, excepto en los exámenes escritos. Las dimensiones del mismo son 15 cm de alto y 20 cm de largo y con una forma igual a la de la figura 4. El Banderín debe ser blanco y debe indicarse el número asignado en el centro del mismo en un cuadro de 8 cm x 8 cm.

BANDERINES DE INSPECCIÓN

Los cuatro banderines de inspección deben ser realizados en tela y con las mismas dimensiones del Banderín de Numero, los colores son los siguientes:



ANEXO E: DE LA IDENTIFICACIÓN

La identificación que todo participante del camporee debe tener debe ajustarse a las siguientes especificaciones:

- Plástico PVC (recomendado) ó cartulina laminado.
- Dimensiones: 8,5 cm largo por 5,4 cm de ancho y 0,1 cm de grosor.
- Información: Nombre de la Unión, Nombre del Campo, Nombre del Club, Nombre del participante. Número de participante.
- Foto.
- Fecha de vencimiento (máx. 2 años)

Se insiste en que esta es la llave para participar en los eventos, de lo contrario no se permitirá de ninguna forma la participación y sin excepciones.

ANEXO F: DE LAS CEREMONIAS DE IZAMIENTO, ARRIAMIENTO, INICIACIÓN DE CLUBES E INVESTIDURA

PROCEDIMIENTO PARA APERTURAS

El procedimiento para izar la bandera, descrito a continuación debe ser seguido sin cambios. Importante también considerar lo siguiente:

- La ceremonia de izamiento no es una demostración de Marchas, se deben guardar las reglas de la cadencia y orden para los movimientos, pero no debe haber una exageración a la hora de llegar hasta el pie del asta de banderas.
- El saludo a la bandera se realiza en la ceja, indiferentemente del país de procedencia. Y con el saludo en alto, ni se habla ni se canta, aun ni los himnos se cantan durante el tiempo que se saluda la bandera, por lo que antes de cantar los himnos se debe indicar posición de firmes
- La bandera debe izarse rápidamente ya que se debe poner rápido a hondear, nunca despacio.
- La unidad de izamiento estará constituida de 6 guías mayores.

El procedimiento de izamiento de banderas es el siguiente:

1. La unidad de izamiento encargada de izar las banderas pasa a formar frente a la plataforma a una distancia aproximadamente de 1 metro de la plataforma en la zona de actos.
2. El capitán de la unidad (GM 1) deja en posición de firme a la unidad de izamiento y se desplaza hasta donde están los oficiales, y desde una distancia de 1 metro saluda correctamente al oficial de mayor rango que tiene las banderas (El que porta las banderas no devuelve el saludo ya que debe sostener las mismas con las 2 manos igual debe hacer el que las recibe) y solicita permiso para izar banderas y al darle el permiso se le entrega las banderas plegadas. El oficial mayor saluda a las banderas.
3. El GM 1 pasa a tomar posición hasta el asta a una distancia aproximadamente de 1 metro del asta.
4. El GM 1 indica a GM 2 y GM 3 de la unidad de izamiento que procedan. GM 2 y GM 3 se paran frente a GM 1 y GM 2 saluda al GM 1 (el mismo no saluda porque sostiene las banderas) y recibe Bandera Nacional de Costa Rica; la despliegan y el GM 2 amarra la bandera a la cuerda del asta con un nudo cuadrado y la sube; el GM 3 la sujeta. Instantáneamente, el GM 1 da la orden de saludo al izar la bandera. Se debe recordar subir rápidamente las banderas. Y al finalizar da la orden de firmes. El saludo a cualquiera de las banderas nacionales de los países se realiza con la mano derecha, los dedos unidos y al has de la ceja derecha. En algunos casos en Costa Rica se acostumbra hacerlo sobre el pecho en el pectoral izquierdo, pero el mismo será definido por los campos de dicho país para asuntos de uniformidad.
5. El GM1 dice GM 4 y GM 5 procedan, el GM 4 saluda al GM 1 y reciben bandera nacional de Nicaragua; la despliegan y el GM 4 amarra la bandera a la cuerda del asta con un nudo cuadrado y la sube; el GM 5 la sujeta. Inmediatamente el GM 1 da la orden de saludo al izar la bandera. Y al finalizar da la orden “firmes”.
6. Se repite el procedimiento seguido para la bandera de Costa Rica por los GM 2 y GM 3 para izar la bandera de Panamá, luego también se hace el mismo procedimiento para izar la bandera de los Jóvenes Adventistas.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

7. El GM 1 ordena a GM 6 dar media vuelta y proceder a cantar los Himnos Nacionales de los tres países, luego se procederá a cantar el himno de los Guías Mayores.
8. Pasan capitán y los GM 2, GM 3, GM 4 y GM 5 a la posición de la unidad de izamiento
9. El capitán da la orden para repetir los ideales, la orden debe ser: repitan unisonó; y no repitan después de mí o algo parecido, pues se supone todos saben los ideales, el GM 2 le toca el Voto y quien da la orden de saludo 1 y firmes será el GM 1, el GM 3 la Ley, el GM 4 el Blanco y el GM 5 el Lema. Este orden debe seguirse como está descrito, y no deben agregarse más cosas como la Legión de Honor o el Voto de lealtad a la Biblia que no son propios de dicha actividad. Los emblemas están descritos en la sección de ANEXO C.
10. El GM 1 da la orden de posición de oración y el GM 6 hace la oración.
11. El GM 1 pasará a rendir informe, saludando al oficial mayor le indica que ha concluido los actos de izamiento y solicita permiso para retirarse con su unidad de izamiento; y al recibir el permiso la unidad se retira.

PROCEDIMIENTO PARA ARREAR BANDERAS

El procedimiento para arrear la bandera y despedir una reunión JA oficial es de la siguiente manera:

1. La unidad encargada de arrear banderas pasa a formar frente al asta a una distancia aproximadamente de 1 metro de la plataforma y mirando hacia los oficiales.
2. El capitán de la unidad, el GM 1, da la orden de firmes a la unidad de arreamiento y se desplaza hasta donde están los oficiales, y desde una distancia de un metro saluda correctamente al oficial de mayor rango (ubicado en el centro) y solicita permiso iniciar ceremonia para arrear las banderas y el esperará el permiso.
3. El GM 1 pasa a tomar posición hasta el asta a una distancia aproximadamente de 1 metro del asta.
4. Llama a los GM 2 y GM 3 de la unidad de arriamiento para que procedan a arrear la Bandera Nacional de Costa Rica de manera lenta, simultáneamente el GM 1 da la orden de saludo para arrear la bandera y de firmes cuando se ha terminado de arrear, el GM 2 suelta la bandera de la cuerda y el GM 3 sostiene la bandera y ambos pliegan la bandera como se indica en la siguiente parte; el GM 2 la entrega al GM 1. El GM 2 y GM 3 se desplazan hasta el asta donde esta izada la Bandera Nacional de Panamá.
5. El GM 1 indica a los GM 4 y GM 5 de la unidad de arriamiento para que procedan los cuales arrean la bandera nacional de Nicaragua lentamente, simultáneamente el GM 1 da la orden de saludar a la bandera, el GM 4 suelta la bandera de la cuerda y el GM 5 sostiene la bandera y ambos pliegan la bandera; el GM 4 la entrega al GM 1. El GM 2 y GM 3 se desplazan hasta el asta donde esta izada la Bandera de los Jóvenes Adventistas.
6. Nuevamente el GM 1 le da la orden a los GM 2 y GM 3 de proceder para que desciendan la Bandera Nacional de Panamá siguiendo análogamente el procedimiento anterior, luego el GM 1 da la orden para arrear la Bandera de los Jóvenes Adventistas.
7. Pasan el GM 1 y los GM 2, GM 3, GM 4 y GM 5 a la posición de la unidad de izamiento.
8. El GM 1 ordena la posición de oración para que el GM 6 proceda a orar.
9. El GM 1 pasará a rendir informe a los oficiales que ha concluido el acto de arreamiento y que solicita permiso para retirarse con su unidad de arreamiento; y al recibir el permiso la unidad se retira.

INFORME DIARIO DEL CLUB EN ACTIVIDADES

Este informe debe ser usado en las diferentes actividades durante el izamiento de las banderas por la mañana, en el cual se indican los miembros inscritos, presentes y a tiempo, tarde, en cocina (si los hay) y enfermos; además el total de miembros inscritos debe coincidir con la sumatoria de todos los demás subtotales. Para mayor facilidad se presenta un cuadro a continuación en el que el director puede referirse para realizar su informe ante los oficiales:

Miembros Inscritos	
Miembros en Campamento	
Miembros Presentes y a tiempo	
Miembros Tarde	
Cocina	
Enfermos	

COMO PLEGAR Y ENTREGAR LA BANDERA

El procedimiento a seguir para plegar y entregar las banderas tanto nacional como GM se describe a continuación.

Al menos dos personas deben trabajar juntos para plegar la bandera. En caso de que haya un tercero este dará soporte a la bandera en el centro.

Cuando se está plegando la bandera, una persona debe sostener el



Figura 4 Conquistadores doblando bandera

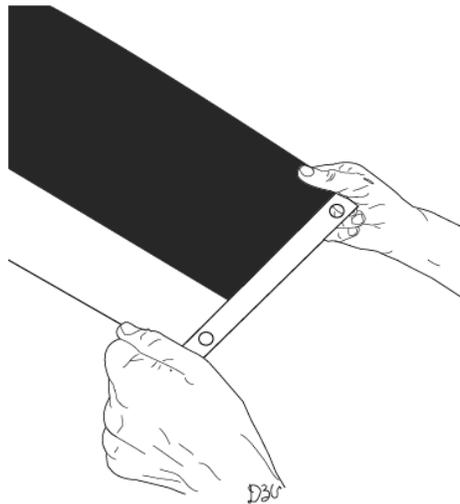


Figura 5 Extremo interno de la bandera

extremo de la unión de la misma, y la otra persona debe estar en el otro extremo. En caso de un tercero se colocará en el centro con las manos extendidas para hacer como si fuera una mesa. Para empezar pliéguela a lo largo dos veces.

Empiece en el extremo opuesto de la unión y pliegue una esquina en un triángulo hacia el borde de la del pliegue. Este triángulo se pliega entonces hacia adelante a lo largo de ese mismo borde, haciendo otro triángulo. Continúe haciéndolo hasta que la bandera doble completamente, el sobrante se introduce en el triángulo

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

anterior; para que no quede nada salido del triángulo.

Al entregarla la bandera ya plegada se debe entregar una punta del triángulo de la bandera hacia la persona que la va a recibir, y girarla para que la punta del triángulo de la bandera quede apuntando hacia el que la entrega, los brazos no deben pasar por encima de la bandera plegada. (SOLO SALUDA QUIEN NO PORTA LA BANDERA).

Los honores para el servicio del Pabellón son los que dictan y establecen la enseñanza militar.

Nota: al doblar la bandera Nacional de Costa Rica, el triángulo debe de quedar de color azul y blanco y no rojo y blanco ya que esto solo se usa para sepelios. En el caso de que sea la bandera de alguno de los clubes, debe quedar amarilla si es de Aventureros, azul si es de Conquistadores, y roja para la de Guías Mayores, así se podrán reconocer cuando se estén todas plegadas y juntas.

CEREMONIA DE INICIACIÓN

Propósito:

Se lleva a cabo para admitir a un nuevo conquistador, sea este niño o niña, en el club de Conquistadores.

La ceremonia de Iniciación tiene como fin inculcar en el conquistador los elevados propósitos del club y ayudarlo a comprender sus serias implicaciones. Para que sea eficaz la ceremonia de Iniciación, debe ser honrosa, sencilla y breve.

Equipo:

Para la ceremonia de iniciación se requiere de 3 candelabros, con espacio para 22 velas, estas últimas colocadas de la siguiente manera:

una vela (Que simboliza el Espíritu de los Conquistadores) en el centro.

6 velas (Que simbolizan el fundamento) en el centro, frente al emblema de los Conquistadores.

8 velas (Que simbolizan la ley del menor) colocadas a la izquierda del centro frente al estandarte de la ley de los Conquistadores

7 velas (Que simboliza el voto de los Conquistadores) a la derecha del centro, frente al estandarte del Voto de los Conquistadores.

Banderas

a) La Bandera Nacional:

Se coloca a la izquierda de la mesa (mirando desde el auditorio).

b) La bandera de los Guías Mayores:

Se coloca al centro de la mesa.

c) La bandera de los Conquistadores:

Se coloca a la derecha de la mesa (mirando desde el auditorio).

En caso de que se desee utilizar otra bandera como la de aventureros y/o la bandera de consigna del club, solamente se deberán de colocar con distribución equitativa a la siguiente derecha en distribución de la plataforma del auditorio o iglesia (mirando desde el auditorio).

Distribución:

Los miembros de club de Conquistadores se sientan en forma de “V”, mirando hacia la mesa que sostiene los candelabros. El candidato o los candidatos se sientan en el centro de la primera fila. El director se para a la derecha de la mesa, de frente al club, tan como se muestra en la ilustración.

Tema

Se puede hablar sobre privilegio y la responsabilidad de ser un soldado de la cruz y también resaltar la importancia que reviste la ceremonia para el club. Esta debe ser breve y concreta.

Procedimiento

Al final del tema de Iniciación, el director dice: “Declaró que la ceremonia de Iniciación del Club (*nombre del club*) está ahora en proceso”

Acto seguido, el subdirector enciende las 6 velas que simbolizan el fundamento (las clases JA: Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero y Guía).

Después se apagan las luces del salón y el director enciende la vela que simboliza el Espíritu de los Conquistadores, con la llama de la primera vela que representa el fundamento. Mantiene la vela sobre la llama mientras presenta a la clase de **AMIGO**. Seguidamente mueve la vela que trae a la mano

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

hacia la segunda vela de “los fundamentos” y cruza las llamas, mientras presenta a la clase de **COMPAÑERO**, y así, sucesivamente, hasta presentar a todas y cada una de las clases.

Presentación de los fundamentos:

Amigo: es un curso en que se aprende a como ser amigo de Dios ahora y por la eternidad.

Compañero: es un curso donde se aprende a como ser compañero de Cristo Jesús, cada hora de cada día.

Explorador: es un curso en que se aprende a como ser alguien que estudia la existencia de Dios, mediante la exploración de su palabra y sus obras creadas.

Orientador: es un curso a través del cual se aprende a como orientar a otros, para llevarlos a los pies de Jesús.

Viajero: es un curso en el que se aprende a como vivir en el mundo agradando a Dios mientras viajamos a la Patria Celestial.

Guía: es un curso donde se aprende a como guiar debidamente a otros, par que ellos también puedan conseguir la verdadera y genuina felicidad en esta vida

Después de haber pasado la llama de la vela que representa el “Espíritu de los Conquistadores”, sobre cada una de las velas que representan los Fundamentos y después de haber presentado a cada uno de éstos, se coloca la vela del Espíritu de los Conquistadores en el centro y detrás de las velas de los Fundamentos.

En seguida se explica a los candidatos el significado de la vela especial que simboliza el “Espíritu de los Conquistadores”, que es la fuente de todas las cosas buenas que poseen los Conquistadores.

Inmediatamente después, uno de los conquistadores que este en la clase avanzada del club, pasa al frente con paso marcial, se presenta ante el director con un saludo militar, coge la vela que representa el “Espíritu de los Conquistadores” y enciende la primera vela del extremo izquierdo de las 8 que representan la LEY, luego coloca la vela nuevamente en su lugar, saluda marcialmente al director y repite con voz clara: *“Señor director, en nombre de los candidatos, prometemos observar la Devoción Matutina, que significa estudiar la Biblia en las circunstancias más favorables y en el momento más oportuno del día”*.

Luego, otro conquistador de las clases más avanzadas del club pasa al frente con paso marcial, se presenta ante el director con un saludo militar, tome la vela que representa el “Espíritu de los Conquistadores” y enciende la primera vela del extremo izquierdo de las 8 que representan la LEY, después coloca la vela nuevamente en su lugar, saluda marcialmente al director y repite en voz clara: *“Señor director, en nombre de los candidatos, prometemos cumplir con la parte que nos toca, lo cual significa que con la ayuda de Dios, haremos honradamente la parte que nos toca, dondequiera que estemos”*

VELAS	EL CONQUISTADOR REPITE
Observar la Devoción Matutina	Significa orar y estudiar la Biblia en las circunstancias más favorables en el momento más oportuno del día.
Cumplir con la parte que nos toca	Significa que, con la ayuda de Dios, haremos honradamente la parte que nos toca, dondequiera que estemos.
Cuidar nuestro cuerpo.	Significa alcanzar el más alto desarrollo físico posible.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Tener una mirada franca.	Significa que preferimos fracasar antes que mentir; que preferimos sufrir una derrota, antes que el temor de afrontar la mirada de la gente
Ser corteses y Obedientes	Significa que nos esforzaremos por reflejar la actitud y el amor del Salvador en nuestra relación con los demás.
Andar con reverencia en la casa de Dios.	Significa que comprendemos la grandeza de Dios y que reconocemos nuestra indignidad En su presencia. Por nuestro ejemplo, ayudaremos a otros a reverenciar a Dios.
Conservar una canción en el corazón.	Significa que conservaremos la dulce Influencia del Espíritu de Dios en nuestras vías, a fin de reflejar el amor de Dios dondequiera andemos.
Trabajar para Dios.	Significa que realizaremos actos de amor en favor de los que se hallan en necesidad.

Este procedimiento debe seguirse en cada punto de la Ley de los Conquistadores de las clases más avanzadas.

Al terminar de encender las velas que representan la Ley, el subdirector dice: *“En nombre del que representa a los candidatos, y en virtud de los que ellos declara, aceptamos la promesa solemne de cumplir la Ley”*

Iluminación del voto. Para encender las velas del Voto, se sigue el mismo procedimiento que para el de la Ley; después de encender cada vela, el conquistador le dice al director: *“Señor director, en nombre de los candidatos, prometemos...”*

VELAS	EL CONQUISTADOR REPITE
Por la gracia de Dios	Significa que permitiremos que Dios nos ayude a cumplir su santa voluntad
Seré puro	Significa que, guardaremos nuestra mente pura, y que todas nuestras palabras y acciones serán también puras, que nuestra vida será feliz y nuestra paz permanente
Bondadoso.	Significa que el amor resplandecerá en nuestros corazones, mientras ejecutamos actos de bondad hacia

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

	los demás y hacia la creación de Dios.
y Leal	Significa que seremos honestos y rectos en el estudio, en el trabajo y en el juego.
Guardare la Ley del Conquistador	Significa que comprendemos que las leyes son esenciales en toda organización, y que la obediencia a ellas es uno de los primeros principios que enseña la Biblia.
Seré siervo de Dios.	Significa que nos comprometemos a servir a Dios dándole el primero, el último y el mejor lugar en todo lo que hagamos.
y amigo de la humanidad	Significa que haremos a los demás lo que queremos que hagan con nosotros.

Después de terminar de encender las velas del Voto, el subdirector dice: *“En nombre del que representa a los candidatos y en virtud de lo que ellos declaran, aceptamos la promesa solemne de cumplir el Voto”*.

Luego se le pide al Conquistador o a los Conquistadores iniciados se pongan de pie al lado del subdirector, frente a la congregación. Se le pide que ponga su mano derecha a la altura del corazón, y junto con el club repite el Voto y la Ley de los Conquistadores.

Después de esto, el director declara: *“Por este acto, declara que se acepta a estos candidatos en el Club de Conquistadores (nombre del club) de la Iglesia Adventista del Séptimo Día”*.

Luego, el conquistador que es iniciado, se dirige a la vela que representa el “Espíritu de los Conquistadores” saluda marcialmente, y vuelve al lado del subdirector.

Acto seguido, se hace la oración de consagración. Es recomendable que el subdirector dirija esta oración

En seguida, se procede a la entrega del Certificado y el botón de iniciación (un triangulo de conquistador). El secretario del club le entrega al candidato el certificado de Iniciación (enrollado y atado con una cinta del color de su clase progresiva). De esta manera, el menor ha llegado a ser un Conquistador en la plenitud de la palabra.

Finalmente, el consejero conduce al conquistador a su unidad.

Se encienden las luces del salón.

Se realiza la entrega de premios (premios del trimestre anterior).

CEREMONIA DE INVESTIDURA

La ceremonia de investidura es una en la que se confieren las insignias a candidatos que hayan sido aprobados en los exámenes, realizaron trabajos y cumplieron los requisitos que les dan derecho a ser miembros de una determinada clase JA

Naturalmente, tanto los candidatos como la sociedad, conservan un registro de todos los exámenes y de las demostraciones hechas al cumplir los requisitos.

Cumplidos los exámenes, y antes de que se realice la ceremonia de investidura, se hará la certificación de los candidatos.

El director del Club responde a la pregunta. *¿Quién certifica que el grupo de los que serán investidos han cumplido satisfactoriamente los requisitos de la clase correspondiente?*, del Departamental de Jóvenes de la Asociación, confirma así que los candidatos están listos.

El Departamental de Jóvenes de la Asociación dirigirá la ceremonia de investidura, o en su defecto hará los arreglos para que la lleve a cabo una persona calificada para ello, de preferencia un Guía Mayor.

Habiendo adiestrado ojos, oídos, manos y mente, y habiendo satisfecho los requisitos de la clase, el JA formó una personalidad y, por lo tanto, se preparó para realizar el trabajo misionero para Dios con éxito. Los principios e ideales JA ahora tienen un nuevo significado para él y por ello, la ceremonia de investidura reviste una importancia extraordinaria.

Dicha ceremonia debe incluir lo siguiente:

Declaración e interpretación de los ideales JA por los candidatos.

Advertencia al grupo en cuanto a su lealtad a los ideales JA y el conocimiento de los mismos.

El director del club debe declarar si está satisfecho con el cumplimiento que los candidatos han dado a los requisitos exigidos. En caso afirmativo, deberá certificar el hecho.

Los candidatos deberán demostrar que conocen perfectamente los requisitos y que los cumplieron.

Presentación del cometido y entrega de las insignias. Tal vez nada que se relacione con las clases JA conceda mayor oportunidad para engrandecer lo que se hace ante los miembros de la iglesia, que una ceremonia de investidura.

Por lo tanto, es importante que ésta sea dirigida de la forma más solemne, de manera que se despierte en todos los corazones un deseo de hacer más para ayudar y salvar a nuestros jóvenes. Aquí proponemos un programa sugerente

Programa sugerente de investidura

Himno de apertura.

Ideales de los JA o de los Conquistadores: debe ser dicho al unísono por los candidatos. Uno o más de ellos interpretarán cada ideal.

Tema bíblico de memoria: un candidato presentará de memoria un punto bíblico.

Estudios de la naturaleza y demostraciones prácticas:

Atado de nudos.

Puntos de interés acerca de los árboles.

Mención de estrellas.

Descripción de pájaros.

Flores en el hogar.

Trabajo Misionero.

Primeros Auxilios.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Sermón debe estar a cargo del departamental de Jóvenes de la Asociación o un Guía Mayor calificado o delegado por la Asociación.

Presentación y recomendación de los candidatos.

Amonestación y entrega de insignias.

Oración de consagración: debe ser hecha por el Pastor o el anciano de la Iglesia.

Himno de Clausura: elegir uno apropiado para la ocasión.

Bendición.

La Amonestación

“Han llegado, en sus estudios, al punto de un auto-desarrollo, por lo cual están preparados para asumir una nueva relación en la iglesia y en la obra.

Han concluido el trabajo programado para una de las clases JA. La insignia que van a recibir representa los más altos ideales de la organización Adventista del Séptimo Día.

Esta insignia, la deben conservar solamente mientras reflejen en su vida los ideales que ella representa, ideales que están comprendidos en la declaración de ideales JA.

Por lo tanto, los exhorto a que, por la gracia de Dios, se esfuercen todos los días en cumplir estos elevados principios, y que los vivan, de palabra y hecho, haciendo esto probarán ser fieles a Dios y amigos de la humanidad.”

“Si por algún motivo, pierden de vista estos ideales y no se cuidan de apreciarlos y practicarlos en su vida diaria, están obligados por su honor a devolver la insignia a la Asociación que se las dio.

Sin embargo, confío en que Dios siempre los mantendrá fieles a Él y a estos ideales.”

ANEXO G: DE LAS MOCIONES DISCIPLINARIAS

A continuación se presentan las reglas básicas para mantener el orden y la disciplina en el camporee. Se espera que en ningún momento ninguno de los campantes llegue a requerir una corrección disciplinaria. Las reglas van a estar siendo aplicadas por

ARTÍCULO A: FALTAS MUY LEVES

Son consideradas como faltas muy leves las siguientes actitudes:

- a. Presentarse tarde o no presentarse en la reunión de directores (3 puntos).
- b. Uso de joyas, aretes o anillos (los anillos excepto personas casadas), u otros artículos no necesarios que rebajen la norma adventista. (3 puntos).
- c. El no uso de la identificación de club de manera visible. (4 puntos).
- d. Usar ropa inadecuada (camiseta o blusa sin mangas de tirantes; pantaloneta, enagua o short demasiado corto fuera de competencia que lo requiera; blusa con escote abierto en las damas); andar sin camiseta. (5 puntos).
- e. Usar vestido de baño inadecuado (traje de dos piezas o ropa de algodón) (5 puntos).
- f. Caminar por cualquiera de las zonas del Camporee tapándose únicamente con el paño (5 puntos).
- g. El uso inadecuado o incompleto del uniforme (faldas por fuera, partes quitadas o cualquier otro que se considere como uso inadecuado) (6 puntos).
- h. Hacer ruido con tambores u otros instrumentos de percusión, cuando se solicita silencio. (6 puntos).
- i. El uso de vocabulario inadecuado de cualquier índole. (7 puntos).
- j. Llegada tardía a los cultos devocionales en la mañana. (Desde un miembro hasta todo el club). (7 puntos).
- k. Uso de cualquier tipo de aparatos electrónicos (celular inclusive) durante el cualquier actividad oficial convocada. (7 puntos)

ARTÍCULO B: FALTAS LEVES

Son consideradas como faltas leves las siguientes actitudes:

- a. La reiteración de una misma falta muy leve en un mismo día, aplicada en cualquier miembro del club. (8 puntos).
- b. Hacer ruido o tener iluminación en el campamento después del toque de queda. (8 puntos)
- c. Hacer ruido o cualquier otra actividad que cree desorden durante ceremonias de izamiento y arriamiento o cultos. (9 puntos).
- d. Cualquier escena amorosa (andar de la mano, caricias desproporcionadas, besos, personas acostadas sobre otras, y cualquier otra consideradas por los jueces y fiscales del evento). (10 puntos).

- e. Uno o más miembros fuera de las actividades de competencia de manera deliberada o sin permiso razonable (casos de enfermedad o similar a criterio del juez o salvo que estén en cocina no se permiten más de 4 miembros en cocina) (12 puntos)
- f. Cualquier tipo de trampa en exámenes oficiales o cualquier actitud de competencia deshonestas. (14 puntos).

ARTÍCULO C: FALTAS GRAVES

Son consideradas como faltas graves las siguientes actitudes:

- a. La reiteración de una misma falta leve en un mismo día, aplicada en cualquier miembro del club. (15 puntos).
- b. Ingresar a las zonas de eventos demarcadas en el plano del Camporee sin permiso de un oficial mayor. (18 puntos).
- c. Escaparse de las zonas de campamento o ir a la Zona de Rio sin permiso del Departamental de Jóvenes de la Unión Centroamericana Sur. (20 puntos).
- d. Uso de estupefacientes o similares dentro del campamento. (21 puntos).
- e. Robo de cualquier índole a cualquier miembro de un club. (24 puntos).
- f. Agresión de cualquier índole a cualquier participante del Camporee, juez o oficial mayor (25 puntos).

ANEXO I: DE LOS NUDOS Y LOS AMARRES

NUDOS

BALLESTRINQUE DOBLE

Descripción: Éste es un nudo derivado del "ballestrinque", pero que ofrece mucha más seguridad, sin necesidad de dar uno o dos cotes con el chicote.

Tipo: Ligada.

Uso: Atarse a una verga o palo con gran seguridad.

Elaboración: Se da una vuelta alrededor de la verga con el cabo, de modo que el firme quede bajo el chicote. Se da una segunda vuelta con el chicote, siguiendo la trayectoria de la primera. Se hace que el chicote rodee por tercera vez la verga, pero ahora sin pasar por encima, y se introduce la punta del chicote por dentro de la segunda vuelta.



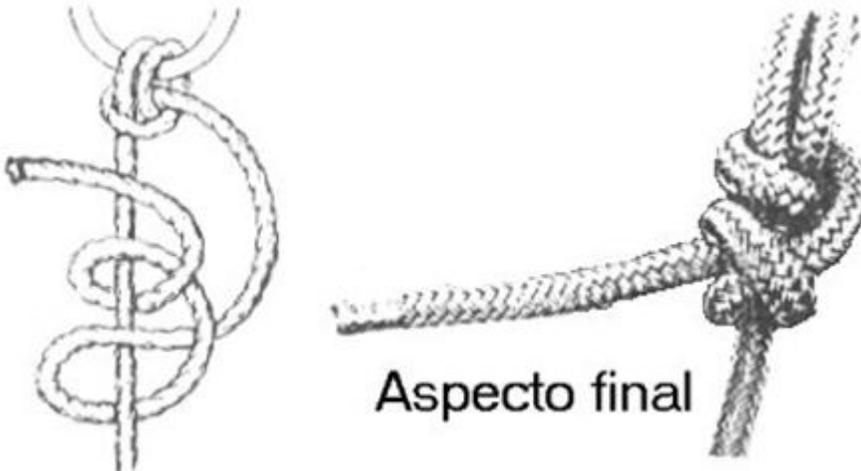
BRIOL

Descripción: Es una adaptación del nudo de pescador, muy conveniente para cabos sintéticos resbaladizos.

Tipo: Ligada.

Uso: Atarse a una argolla con gran seguridad.

Elaboración: La primera vuelta es como en la "vuelta de pescador", con el chicote pasando por debajo de ésta. Entonces el chicote rodea el firme, para formar un ballestrinque, hacia el arganeo del ancla (o lo que sea). Se tensa y se da forma.



CONSTRUCTOR

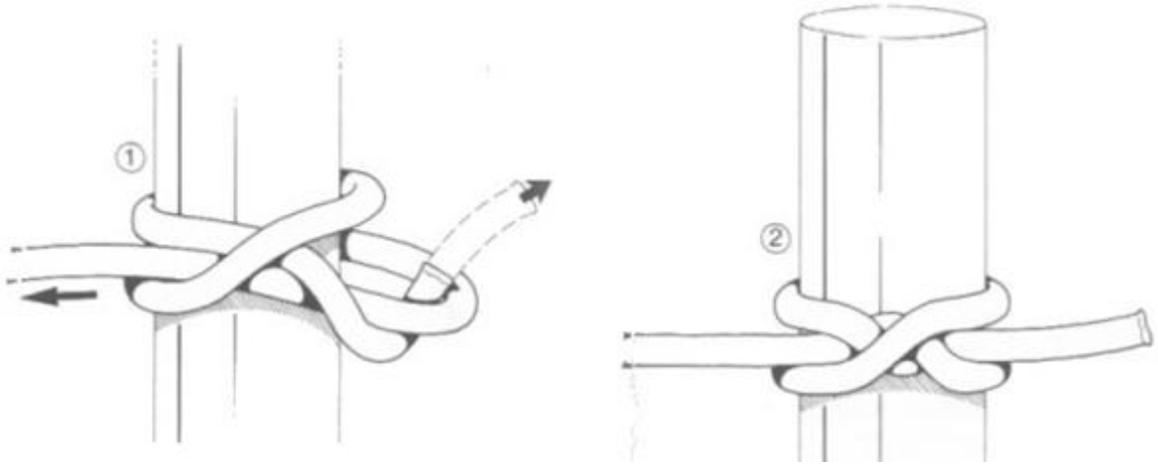
UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Descripción: Éste es un nudo de uso general muy popular, debido a su firmeza y a que no se desliza. Tiene docenas de aplicaciones. Puede utilizarse para cerrar las bocas de los sacos o bolsas de lona, así como para asegurar los cordones en el extremo de una cuerda, e incluso en carpintería para mantener dos piezas mientras se encolan.

Tipo: Ligada.

Uso: Atar fuertemente un poste de una o dos partes.

Elaboración: El nudo se ejecuta dando dos vueltas con la cuerda y haciendo un medio nudo en la segunda. El chicote de la izquierda se pasa por debajo de la primera vuelta, manteniendo el medio nudo por debajo de una vuelta cruzada que lo mantiene sólidamente en su lugar. El nudo constrictor se sujeta perfectamente y se mantiene muy firme. Tiene que cortarse para deshacerlo, a menos que el chicote haga un lazo sobre la última vuelta para poder tirar del mismo.



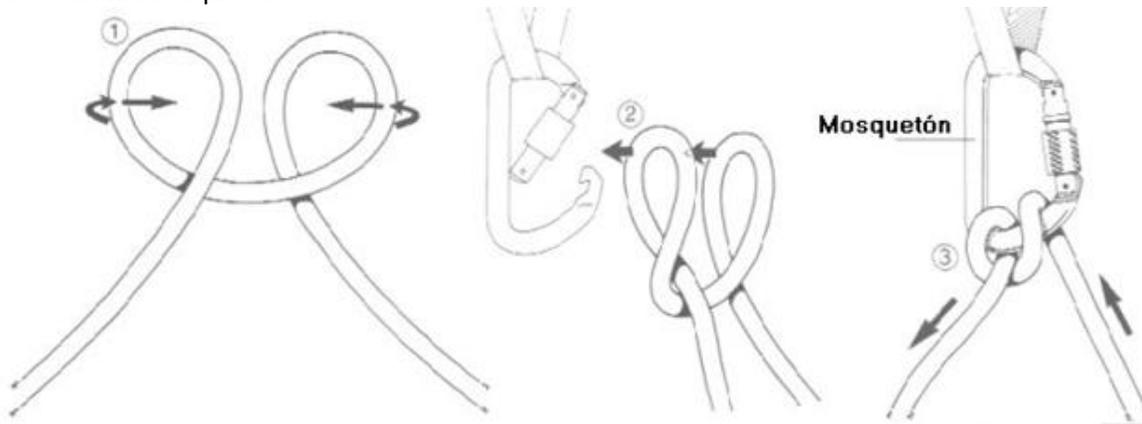
VUELTA ITALIANA

Descripción: La "vuelta italiana" es un nudo de escalada nuevo, utilizado para amarres, que fue introducido en el léxico de los alpinistas en el año 1974. Su ventaja principal es que permite absorber la energía de una caída. El mayor inconveniente de este nudo, conocido también como "vuelta deslizante de anilla", o "vuelta de fricción munter", es que resulta fácil confundirse al realizarlo.

Tipo: Ligada.

Uso: Nudo oficial para hacer una sujeción.

Elaboración: Se pasa la cuerda alrededor y a través del mosquetón y el escalador puede comprobar que ésta está cerrada. La cuerda de escalada puede aflojarse o apretarse para dar o quitar tensión cuando se requiera.



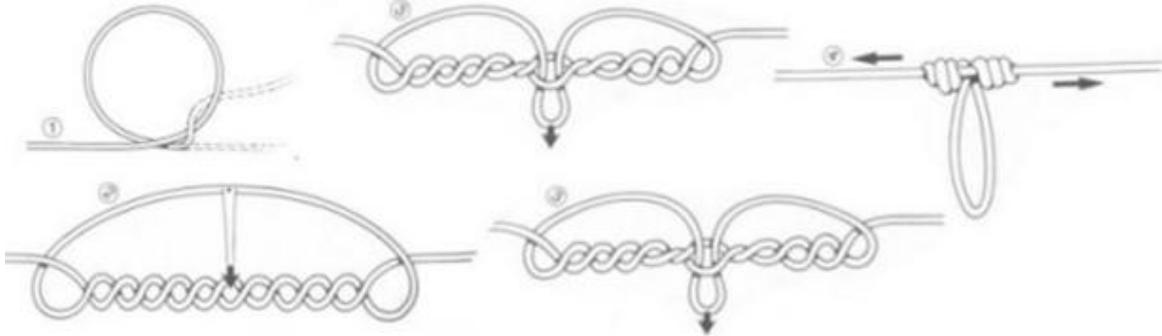
LAZO DE SANGRE CON BUCLE

Descripción: Este nudo lo utilizan los pescadores de mosca cuando quieren añadir más moscas a su línea. El "lazo de sangre con bucle", "nudo de ojal" o "bucle colgante" forma un ángulo recto con la línea y supone un excelente medio para añadir más moscas (llamadas colgantes) a la línea. Tiene dos grandes ventajas: no se desliza y no afecta en absoluto a la resistencia del sedal. Una vez finalizado, el sedal queda perfectamente alineado y no parece estar interrumpido en absoluto por el lazo.

Tipo: Pesca.

Uso: Atar dos o más moscas para pesca.

Elaboración: Empiece por formar un lazo algo más grande que el que desea obtener y después retuerza el sedal en torno al lazo. Esto crea una serie de falsas vueltas que se desharian al soltar el sedal. Forme un seno en la parte inferior del lazo e insértelo a través de la vuelta centra. Apriete el nudo sujetando los dos extremos del sedal y tirando del lazo.



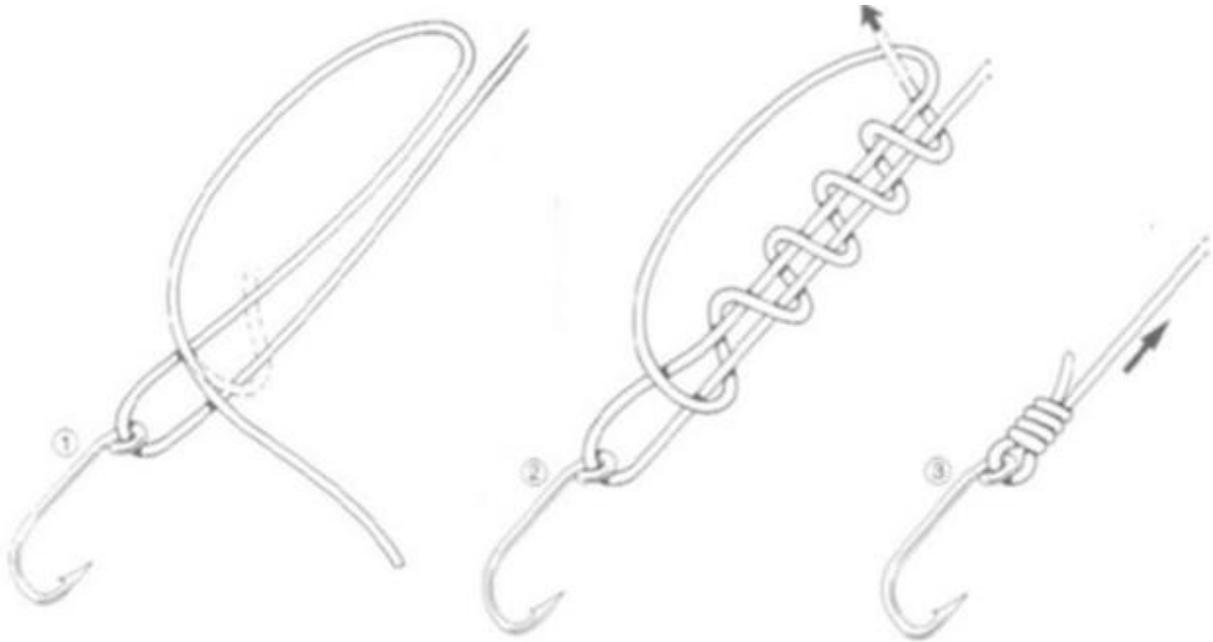
UNI

Descripción: Resulta uno de los mejores y más populares nudos para sujetar una mosca o un anzuelo con anilla al bajo de línea. Es algo difícil de realizar y es uno de los nudos que el pescador debe practicar en casa. Se le conoce también con los nombres de "lazo duncan" o "nudo grinner".

Tipo: Pesca.

Uso: Atar una mosca o un anzuelo de gancho.

Elaboración: Se realizan dos senos a larga de 7 centímetros, luego realiza cuatro vueltas entre el lazo bajo y soca el nudo para darle forma.



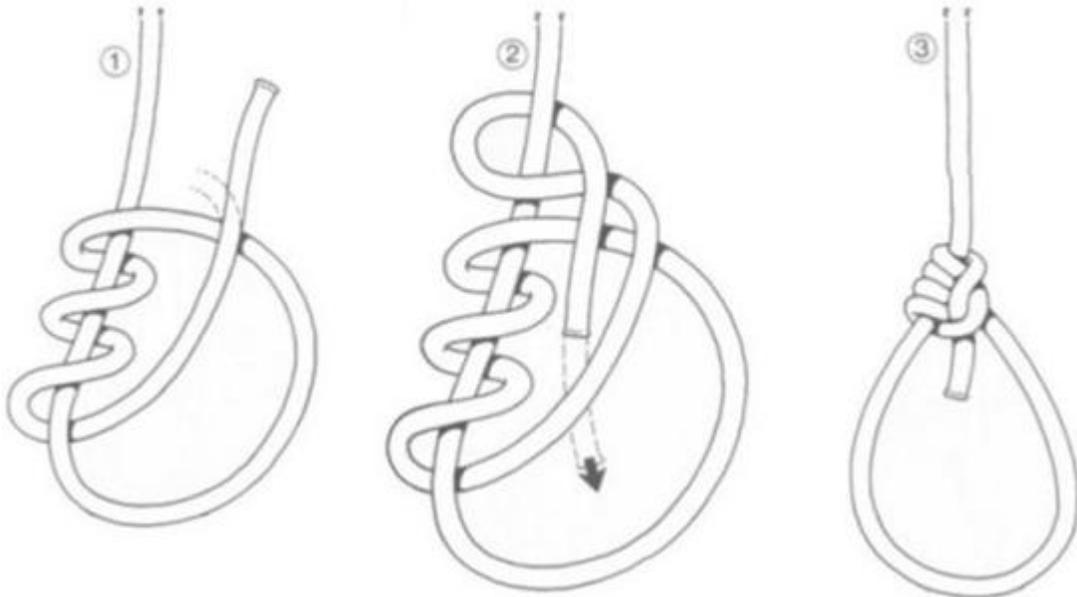
FRICCIÓN

Descripción: se realiza formando una gaza cerrada al final de la línea o de la cuerda. Fue desarrollado por los escaladores cuando una línea estaba sometida a una gran tensión o a un choque repentino, ya que las vueltas que lo forman absorben el esfuerzo. Desde que comenzaron a utilizarse las cuerdas de doble trenzado (cubierta y núcleo) ha caído en desuso. Sin embargo, sigue siendo un útil nudo de uso general, que puede deslizarse a lo largo del firme y que se aprieta cuando está sometido a tensión. No es un nudo especialmente seguro, pero puede utilizarse para vientos de tiendas o como amarre provisional de pequeños botes, o en cualquier situación en que la vida no dependa del mismo.

Tipo: Corredizo

Uso: Tensar vientos o líneas de tensión.

Elaboración: Formar un lazo, después de una serie de 3 vueltas en torno al firme en dirección al seno y en sentido de las agujas del reloj. Finalmente pase el chicote por debajo de su propio extremo.



AS DE GUÍA ESPAÑOL

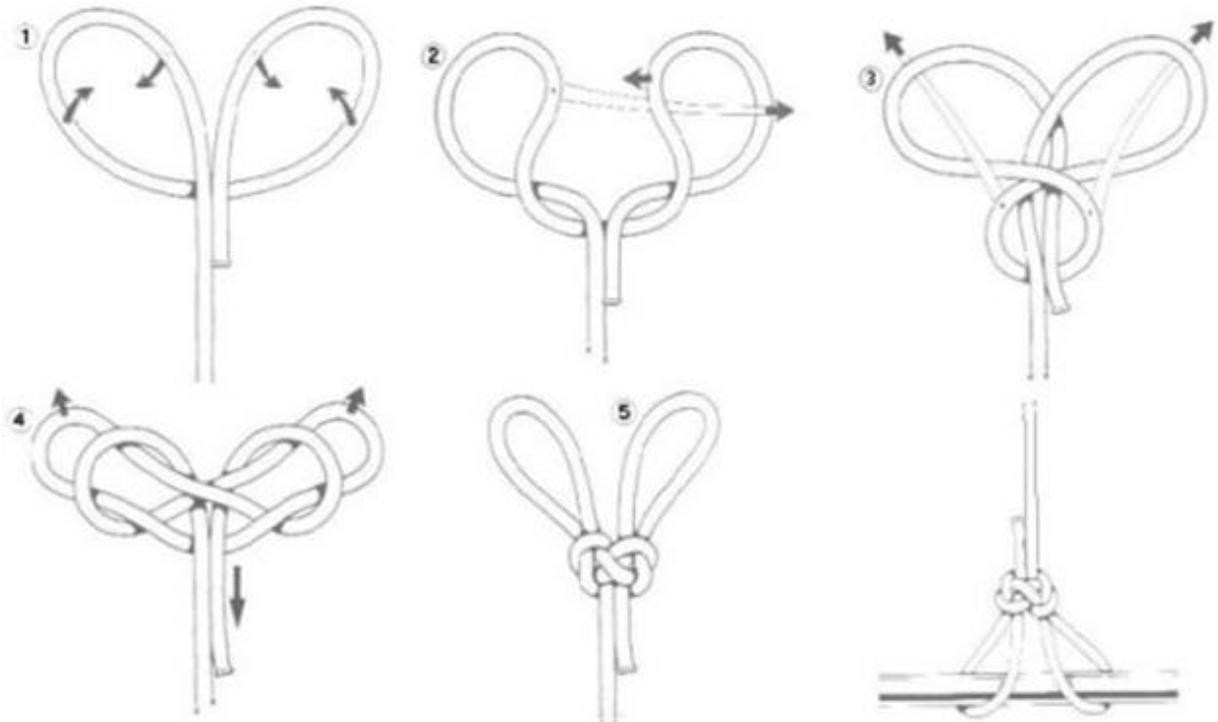
Descripción: Este nudo, muy robusto, se utiliza ampliamente en labores de rescate por los bomberos (entre quienes se le conoce con el nombre de "nudo de silla"), guardacostas, y en los grupos de auxilio de montaña. El "as de guía español" se utiliza también para elevar cargas en posición horizontal talos como escaleras, ejes, o andamios si está realizado sobre un cabo de suficiente resistencia.

Al igual que el "as de guía por seno", es un nudo muy antiguo, formado por dos gazas independientes que trabajan con seguridad y eficacia incluso sometidas a cargas considerables. Para efectuar un rescate, una de las gazas se desliza a través de la cabeza y bajo las axilas, la otra se coloca en las piernas por debajo de las rodillas. Resulta de una importancia vital que cada gaza se ajuste al tamaño requerido y se fije en esa posición, de otra forma puede suceder que una de las gazas se salga de su lugar.

Tipo: Gaza fija.

Uso: Salvamento Vertical.

Elaboración: Con el cabo sobre una superficie se forman tres gazas, como en el primer dibujo. Doblar la de en medio, la más grande, hacia abajo, encerrando las dos más pequeñas, y tirar de los senos de la gaza grade a través de cada una de las pequeñas, saliendo entonces como un par de "orejas". Ajustar el nudo azocándolo.



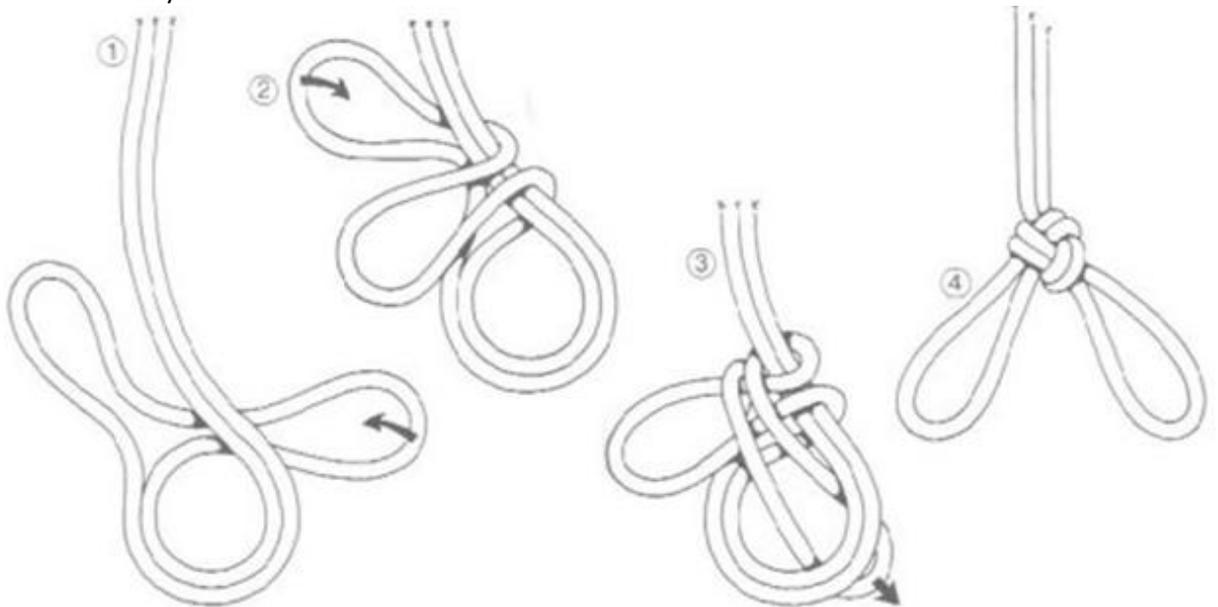
CORONA DE TRES PARTES

Descripción: Este nudo, seguro y robusto, se utiliza por los campistas para colgar alimentos y objetos, y puede usarse como nudo decorativo para colgar cualquier cosa. No se usa prácticamente en el mar, ya que resulta bastante difícil de deshacer cuando ha estado sometido a tensión.

Tipo: Gaza fija.

Uso: Carga Liviana en tres argollas.

Elaboración: Se hace un seno y el mismo se divide en dos, luego se toma el seno 1 y se pasa por detrás y por encima de los cables salientes, ahora tome el seno 2 e insértelo en el lazo de doble cuerda formado anteriormente y se soca.



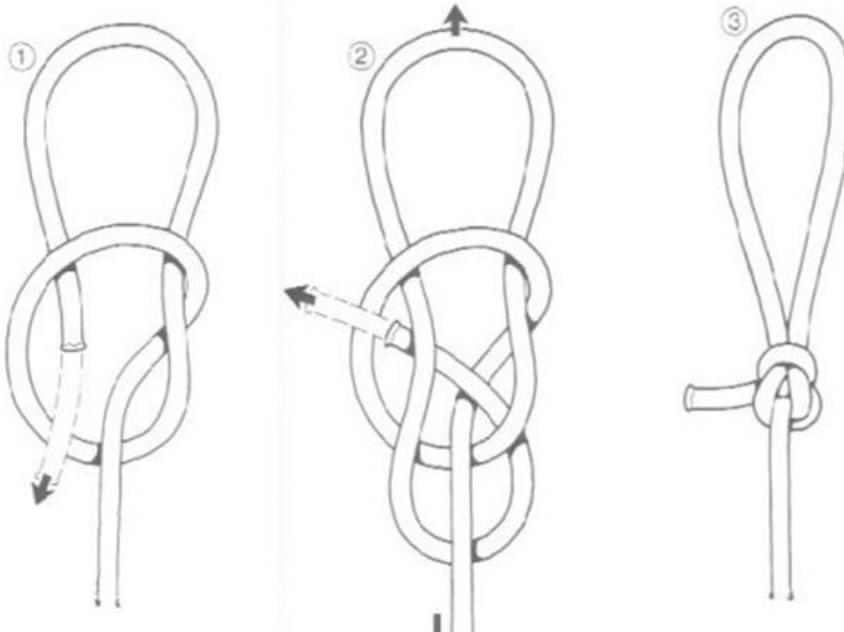
GAZA DE PESCADOR

Descripción: La gaza de pescador, tal como su nombre indica, es utilizada profusamente por los pescadores, aunque los campistas también encuentran en ella una gran variedad de usos, tanto para colgar cualquier objeto como para asegurar las cuerdas a los palos o a las clavijas. Se conoce también con el nombre de "gaza perfecta", y sus principales ventajas son la facilidad de ejecución, no se desliza y resulta fuerte y estable. Es, sin embargo, algo abultada, lo que la hace más adecuada para utilizarla con líneas de pesca o en finas cuerdas sintéticas. La "gaza de pescador" resulta difícil de deshacer y propensa a apretarse, lo cual hace que no sea utilizada en el mar.

Tipo: Gaza fija.

Uso: Carga Liviana en una argolla.

Elaboración: Se hace una gaza corrediza y el chicote se pasa por entre el residuo y la segunda vuelta del cote y por entre el lazo y el mismo chicote que sale de la gaza corrediza.



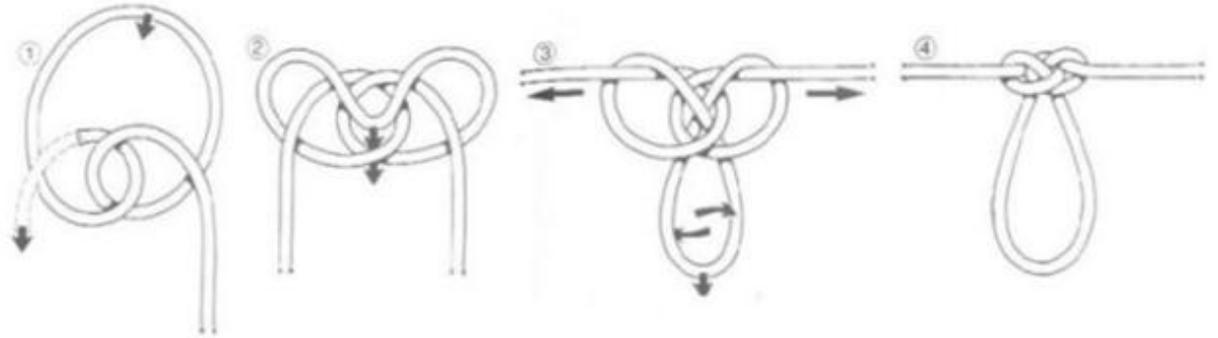
MARIPOSA

Descripción: Este nudo es utilizado por montañeros y escaladores. Se realiza alrededor de la cuerda y, a causa de su simetría, se mantiene perfectamente bien en cualquier situación. Se realiza con rapidez y se deshace con facilidad, no se desliza y la gaza no muerde cuando el nudo se aprieta.

Tipo: Gaza fija.

Uso: Argolla para fijar o para agarradera.

Elaboración: Se hace un lazo y otro cruzado de arriba hacia abajo, el seno formado entre ambos se pasa por el espacio también formado por ambos al centro, se pasa hacia abajo y se torce 180 grados CW viéndolo desde arriba y se jalan los extremos.



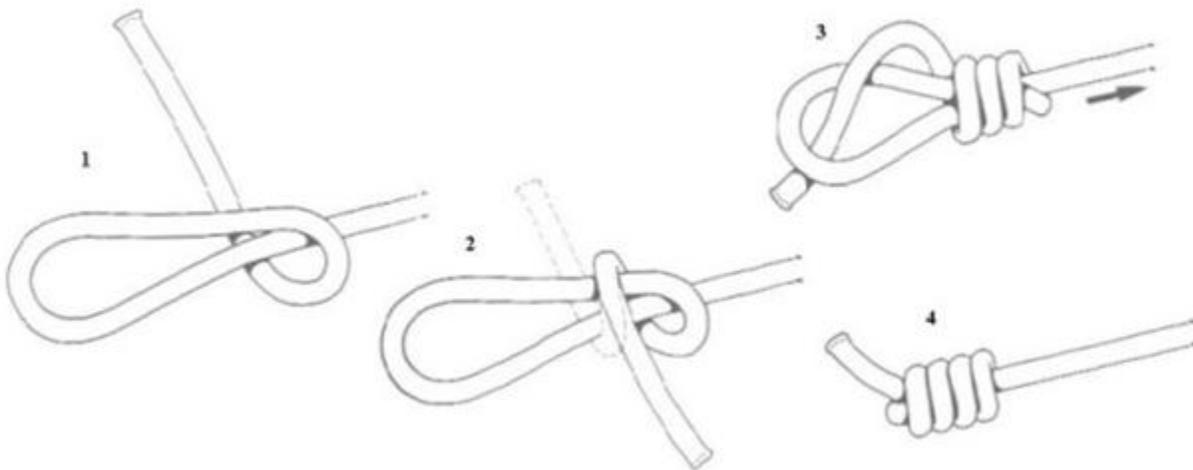
ESTACHA

Descripción: Es un nudo con muchas utilidades, entre ellas para evitar que se despase un cabo (tope), los monjes franciscanos lo utilizan como peso en la cuerda que utilizan como cinturón, otra de las utilidades es para lastrar las guías, el cabo se sujeta a la línea de estacha, un cabo más ligero que se lanza a través de la escotilla antes de que el cabo más grueso quede sujeto. El nudo de estacha se realiza sobre el extremo del cabo fino para añadir peso y facilitar su lanzamiento. Este cabo puede tener de un centímetro y medio a dos de diámetro y alrededor de veinticinco metros de longitud. Debe flotar, ser flexible y lo suficientemente resistente para aguantar el peso de un hombre.

Tipo: Tope.

Uso: Para hacer final de las cuerdas.

Elaboración: Se hace un seno y se pasa el chicote sobre el firme, se dan vueltas alrededor de este seno con el chicote, una vez tomado el número de vueltas necesario, se introduce la punta del chicote por la parte del seno que aún sobresale de las vueltas, se aprieta ahora el nudo tirando del firme hasta que el conjunto quede bien azogado, de modo que forme un tope a modo de "piña".



GRUPO ESLABÓN

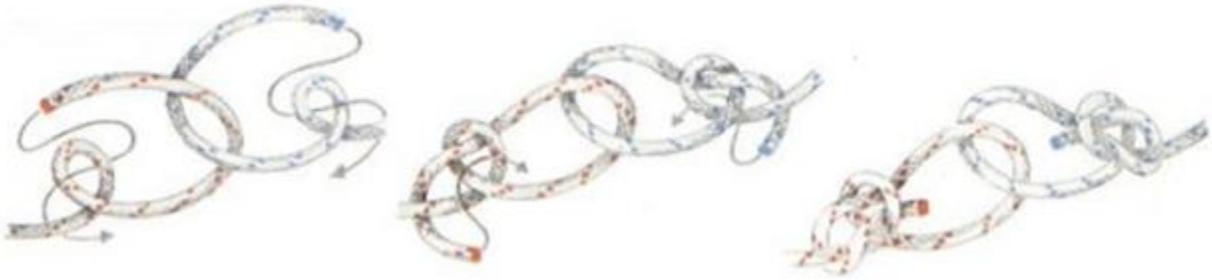
Descripción: Nudo cuyo nombre viene de su parecido con los eslabones de las cadenas. Se utiliza cuando se desea unir dos cabos y la unión debe ser absolutamente segura y rápida. Se forma haciendo un "as de guía" en cada chicote.

Tipo: Unión

Uso: Unir dos cuerdas de forma segura.

Elaboración: Generalmente se elabora el "grupo de eslabón" haciendo un primer "as de guía" en un cabo, y luego, una vez pasado el chicote del otro por la gaza formada, se hace el segundo "as de

guía". Este nudo es absolutamente seguro si al hacer ambos "ases de guía" se tiene la precaución de azocarlos debidamente.



GRUPO CALABROTE

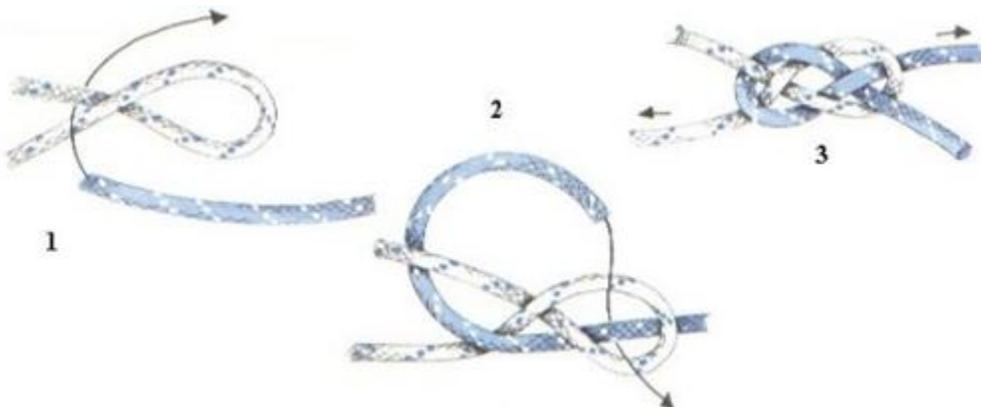
Descripción: Este nudo se ejecuta mediante dos medios nudos que se cruzan entre sí. Resulta un nudo muy estable, no se desliza y es una forma segura de unir dos cabos de diferente tipo o material. Puede utilizarse con cabos muy gruesos como estachas o calabrotes y en escalada se utiliza para atar cuerdas pesadas. Aunque su nombre deriva de un barco utilizado en la Edad Media en el Oeste de Europa, actualmente se utiliza muy poco en náutica. En muchas ocasiones será necesario unir dos cabos y no habrá tiempo de hacer una costura o bien los cabos a unir no se prestarán a ello.

En su forma plana se reconoce por su aspecto simétrico. Puede utilizarse para asegurar bandas o cinturones y es el favorito de los diseñadores gráficos. Cuando se aprieta, muestra un aspecto completamente plano, no perdiendo resistencia con ello, pero lo hace menos aconsejable para los montañeros pues su aspecto abultado, que puede dificultar su paso a través de un mosquetón, argolla o anilla de seguridad.

Tipo: Unión

Uso: Unir dos cuerdas para alta tensión.

Elaboración: Se forma un seno con uno de los dos cabos a unir, pasando el chicote bajo el firme. Luego se lleva el otro cabo bajo el seno así formado, y se pasa su chicote por encima del firme y por debajo del chicote del cabo con el que se había formado el seno. En esta posición, se toma el chicote del segundo cabo, se pasa por encima de uno de los lados del seno, por debajo de su firme y por encima del otro lado del seno. Aunque al azocarse pierde su simetría, es un nudo fácil de deshacer en todas las circunstancias.



UNIÓN DE OCHO

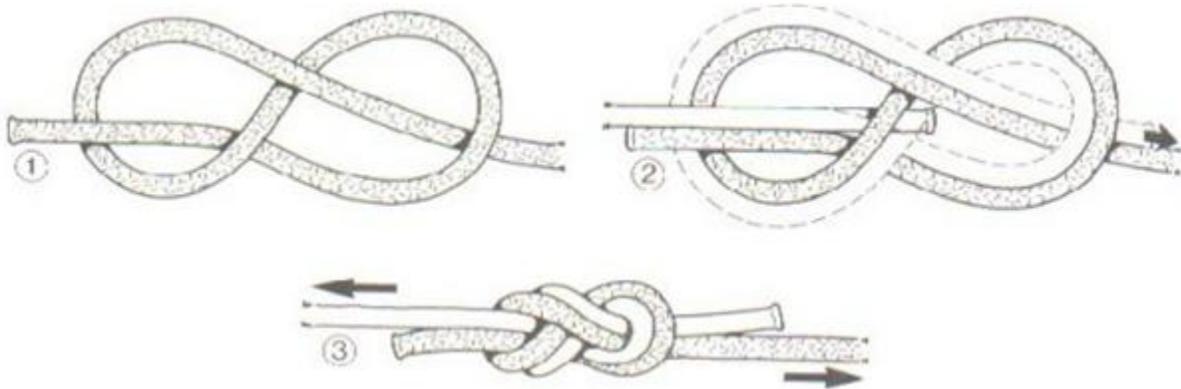
Descripción: Este simple nudo también conocido como "nudo o unión Flemish"; es, a pesar de su simplicidad, una de las uniones más fuertes, trabajando igualmente bien con un cabo grueso que con una cuerda fina.

Tipo: Unión

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Uso: Unión más fuerte para dos cuerdas.

Elaboración: Se realiza un nudo en forma de ocho en el extremo del cabo, y después siguiendo con el otro chicote el camino del primero.



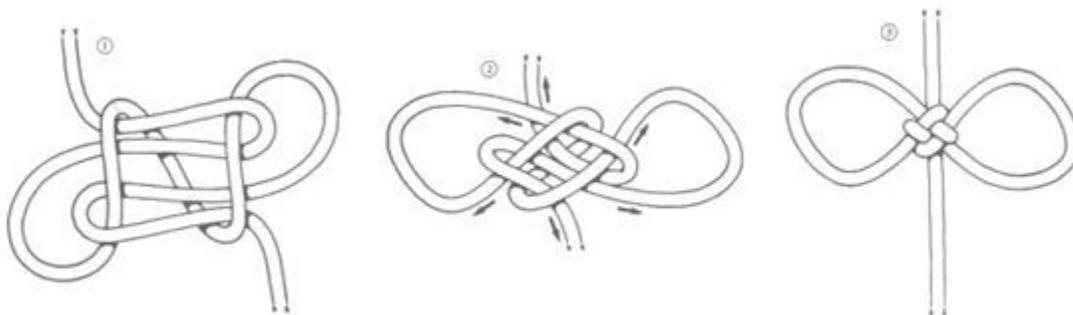
CORONA CON LAZOS SENCILLOS

Descripción: Cuando este nudo se estira, los dos lazos que se forman quedan en ángulos rectos con la cuerda, formando un nudo simple de aspecto muy atractivo.

Tipo: Lazada

Uso: Nudo sin función solamente ornamental.

Elaboración: El nudo de "corona de lazo sencillo" puede ser difícil de mantenerse, pero si tiene cuidado en el paso 2, apretándolo de forma ordenada mientras se van formando la corona y los lazos, el nudo se mantendrá firme.



ANEXO J: DE LOS PRIMEROS AUXILIOS

GENERALIDADES

Primer Auxilio e Importancia como Guía Mayor de saber aplicarlo

Un primer auxilio como la palabra lo dice es el tratamiento inmediato, dado a un herido o enfermo hasta que pueda requerir de atención médica.

Como Guía Mayor tiene una importancia grande, pues si usted sabe como prestar correctamente un primer auxilio, podrá ayudar a otros cuando más lo necesiten, además usted estará en condiciones de cometer menos errores, que podrían agravar el estado de la víctima. Al usted poder prestar ayuda para evitar el sufrimiento de otras personas podrá ser más cuidadoso consigo mismo y tendrá menos accidentes, usted y los que estén a su alrededor. Normalmente la mayoría de los accidentes se pueden evitar ya que la principal causa de muerte es el producto del descuido, la imprudencia o la ignorancia.

Condiciones para iniciar un primer auxilio

En la mayoría de los casos se debe tener cuidado a la hora de iniciar a dar un primer auxilio, se debe tomar en cuenta:

- Valore la situación, asegurar la escena, pregúntese: ¿Hay peligros en la escena, por ejemplo, fuego, derrame de combustible o aceite, cables eléctricos caídos, lugares falseados o parecido? La primer regla de un socorrista es primero yo, segundo yo y tercero yo. Parece egoísta, pero si el socorrista no está en condiciones seguras para dar atención, puede hacer más grande el problema.
- Presentarse, es decir su nombre o el del club y su nivel de preparación, esto ayudará a ganar la confianza del paciente y los testigos.
- Solicite permiso para ayudar, esto es muy importante, y principalmente en casos de que sea una mujer o un niño, es mejor que siempre este con la compañía de familiares o testigos allegados a la persona, en caso de ser posible.
- En la escena, controle cualquier problema que amenace su vida, la de sus compañeros o la del paciente.
- Defina si necesita personal de apoyo más capacitado y solicite la ayuda necesaria (Contacte a la Cruz Roja). Por lo general todas las lesiones y problemas requieren de atención médica especializada, por lo que es importante tomar en consideración transporte y avisar al Sistema Nacional de Emergencias (SINAEM) mediante el 911. Lo más importante de esto es si una de las personas que tienen características de socorrismo, puede hablar directamente con la persona del otro lado del teléfono, puede recibir ayuda en cualquiera de los casos, por lo que se recomienda no colgar hasta que se le indique.
- Busque fuentes rápidas de información: lo que muestra la escena, lo que dice el paciente y lo que manifiestan los parientes o los curiosos. Determine el mecanismo de la lesión.

- En la medida de lo posible no mueva al paciente, si desea hacerlo debe hacerlo como una sola unidad y dar prioridad a las lesiones. Siempre piense que tiene una lesión encefálica, por lo que debe proteger la cabeza y cuello.

Términos direccionales, Posturas Anatómicas y cavidades corporales

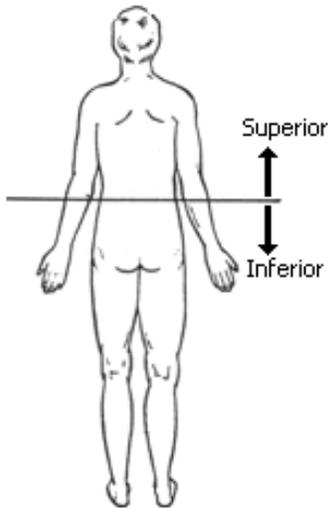


Figura 1. Superior, inferior

anterior.

En un corte transversal posterior.

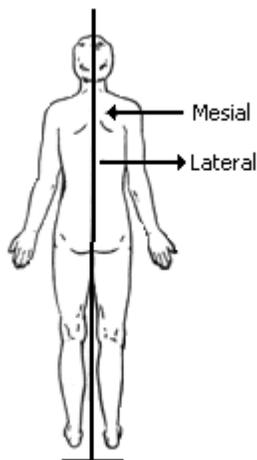


Figura3. Medial, Lateral

la zona Proximal, y el punto Medial es el punto medio entre el Proximal y Distal.

Algunos términos son importantes conocerlos a la hora de dar la descripción de la escena, frases tales como: encuentro un paciente decúbito lateral derecho que dice tener un dolor en la zona abdominal puede ayudar más a la persona que está a otro lado del teléfono a soportar ayuda

Zonas Superior e Inferior

De la mitad del cuerpo (la zona del ombligo) hacia arriba está la parte superior. De la mitad del cuerpo hacia abajo se encuentra la zona inferior del cuerpo

Zonas Posterior e Anterior

En un corte transversal hacia el frente está la parte

hacia atrás está la parte

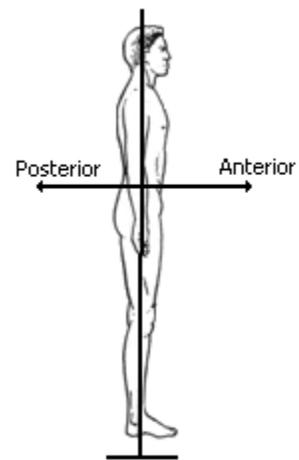


Figura 2. Posterior, anterior

Dirección Medial y Lateral

En un corte de la columna con dirección hacia los lados se dice que está en dirección medial.

En un corte de la columna con dirección de los lados hacia la misma se dice que está en dirección medial.

Punto Proximal, Medial y Distal

El punto Proximal es el punto de referencia dado, en el cual se puede encontrar una herida o golpe, Distal se refiere a un punto alejado de

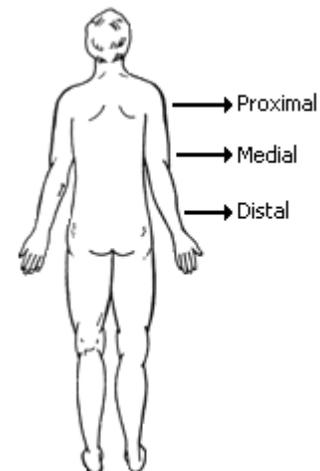


Figura4. Proximal, Medial, Distal

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

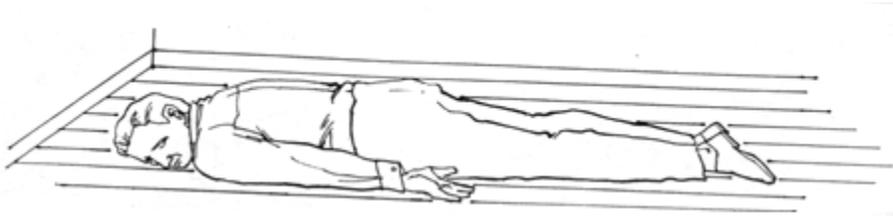
Posición Supina

La posición Supina, hace referencia a un cuerpo que se encuentra boca arriba o decúbito dorsal.



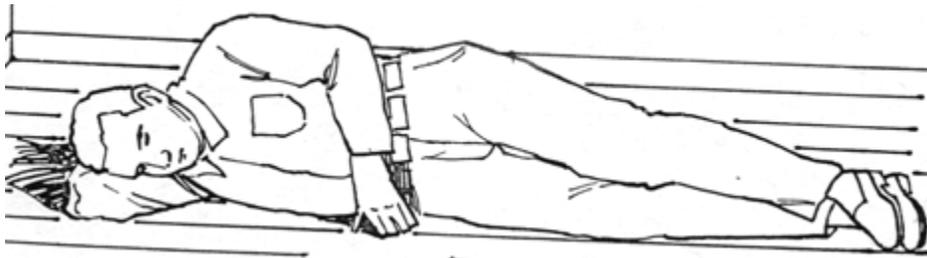
Posición Prona

La posición Prona, hace referencia a un cuerpo que se encuentra boca abajo o decúbito ventral.



Decúbito lateral Derecho

En esta posición el cuerpo duerme sobre la mano derecha.

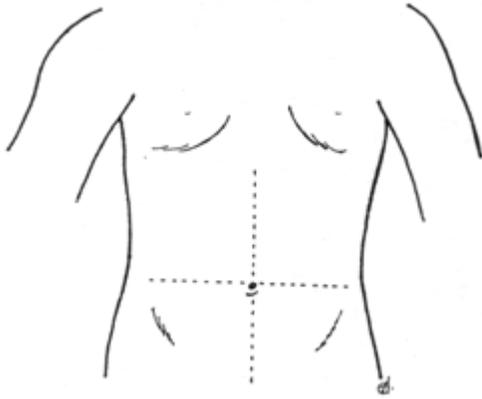


Decúbito lateral Izquierdo

En esta posición el cuerpo duerme sobre la mano izquierda.



Cuadrantes abdominales

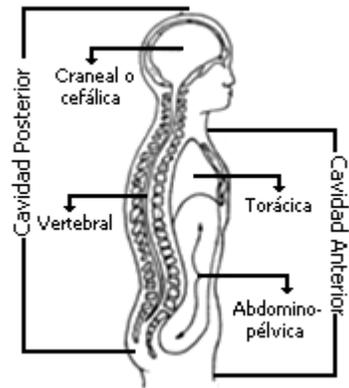


Dado que en el abdomen se encuentra gran cantidad de órganos importantes, es importante dividirlo en cuadrantes para poder diagnosticar con mucha más facilidad.

Cavidades corporales

Existen cuatro cavidades corporales mayores, dos posteriores y dos anteriores, en estas se encuentran: los órganos vitales, grandes vasos y nervios.

- Las Cavidades Posteriores son: La craneal o cefálica y la vertebral
- Las Cavidades Anteriores son: La torácica y la abdominopélvica.



LA LLEGADA: EL ABC

El ABC, por sus siglas en inglés, es la revisión que se realiza en primer lugar, aunque se compone de varias actividades, tienen una base que conlleva Abrir la Vía Aérea, Ventilar y observar la circulación y los signos vitales. A continuación hay una guía de consideraciones y procedimientos que pueden ayudar a atender a un paciente.

Condiciones especiales

Cuando se procede a revisar a un paciente se debe tomar en cuenta algunas situaciones para prevenir errores y daños al paciente. Entre estas tenemos:

- Cuando trate a pacientes pediátricos, empiece por ganarse la confianza de éstos y de sus familiares. Explique, tanto al niño como al acompañante los procedimientos que va a realizar y cuál es la causa y efectos que estos le van a producir.
- A la hora de examinar a un paciente, tanto adulto como niño, procure que éste vaya acompañado de algún familiar o amigo.
- En pacientes traumáticos, siempre se debe sospechar que hay lesión espinal hasta que no se demuestre lo contrario.
- Cuando al paciente se le encuentra en posición prona o decúbito lateral, es probable que usted pueda llevar a cabo la revisión primaria. Sin embargo, al iniciar la revisión secundaria éste debe estar en posición supina, por lo que usted deberá volverlo como una sola unidad, protegiéndole la cabeza y la columna vertebral.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

- Evite los movimientos bruscos e innecesarios en el paciente, aunque no haya sospechado que hay lesión en cuello o médula.
- Cuando el paciente esté inconsciente:
 - Pida ayuda.
 - Piense que algo anda mal en él.
 - Asuma que si ha sido víctima de un trauma, tiene lesión de columna.
- Si nota alteraciones en el nivel de conciencia o en el comportamiento del paciente, manténgase alerta e informe de lo ocurrido cuando lo entregue a personal más capacitado.
- En algunas ocasiones, cuando iniciamos la revisión del paciente, encontramos prendas de vestir ajustadas que pueden estar provocando problemas respiratorios. Si el paciente está inconsciente, afloje las prendas con discreción y respeto; si está consciente, pídale autorización o indíquele que lo haga él mismo.
- Nunca olvide tomarlos signos vitales; tenga presente que, si es un caso médico, lo hará después de la revisión primaria y, si es traumático, después de la revisión de cabeza a pies.
- Cada vez que el paciente vomite o que usted deba revisar la parte posterior del tórax y abdomen, vuélvalo como una sola unidad.
- Recuerde proteger la cabeza y el cuello.
- Cuando esté examinando al paciente, colóquese cerca y mantenga contacto visual con él.
- Nunca gire la cabeza del paciente cuando ejecute la revisión de cabeza a pies.
- Trate de no descubrir demasiado al paciente, sobre todo cuándo revise tronco o genitales.
- Si el paciente posee prendas de valor, tales como joyas o dinero, que le impiden trabajar, retírelas (si es posible, en presencia de alguien) y, si estuviese presente algún familiar, entrégueselas a éste; si no, guárdelas para que, cuando esté en el centro hospitalario, las entregue a la jefa de enfermeras o al jefe de servicio, o bien, a cualquier otra persona del servicio de emergencias; en cualquier caso, pida a cambio el nombre y el número de cédula de quien las recibe.
- Si encuentra en el paciente una apertura quirúrgica y una bolsa que recibe excreciones, no la remueva: cúbrala y protéjala.
- Al examinar pacientes atrapados, (en vehículos, en edificios, en terraplenes, etc.) inicie el cuidado de atención despejando la vía aérea.
- En situaciones en que existe más de un paciente, ejecute primero todas las revisiones primarias, con el fin de determinar prioridades de atención (triangule).
- En caso de que lleguen dos rescatadores a brindar cuidado de atención a un mismo paciente, se deben repartir las actividades. Mientras el primer rescatador ejecuta la revisión, primaria, el segundo puede obtener información. Asimismo, en la revisión secundaria, uno toma signos vitales y el otro revisa de cabeza a pies.



Determinar el estado de conciencia

Normalmente lo que se puede hacer para determinar su estado de conciencia es preguntarle el nombre al paciente e incluso cachetear suavemente por si esta ligeramente dormido. De estar inconsciente, se debe solicitar ayuda de inmediato e

iniciar con abrir la vía aérea se debe sospechar que algo anda mal, pero si el paciente está consciente se debe proceder a revisar si hay sangrados importantes para erradicarlos.

(A) Abrir la vía aérea

De estar inconsciente es importante saber si el paciente no tiene complicaciones para respirar, para abrir la vía aérea se procederá a colocar adecuadamente al paciente en posición supina, no se debe olvidar que al moverlo se debe mover como una sola unidad. Al abrir la vía aérea el paciente podrá respirar mejor, de no hacerlo se le deberá dar respiración artificial.

Para abrir la vía se debe seguir los siguientes pasos:

- Ponga las yemas de los dedos sobre las cien del paciente y los pulgares sobre la quijada.
- Impulse la cabeza con mucho cuidado hacia atrás corriendo la cabeza en dirección posterior y la quijada al anterior.
- Mantenga la cabeza en esta posición, puede pedir un objeto para ubicarlo entre la nuca y la superficie.



Figura 8. Abrir vía aérea y sentir respiración

También se puede hacer de la siguiente forma:

- Coloque el talón de una de sus manos sobre la frente del paciente y los dedos índice y medio (preferiblemente) en el mentón y manténgalos en posición horizontal.
- En un solo movimiento, incline la cabeza del paciente y eleve la mandíbula del mismo.

(B) Determinar la respiración

Cuando se abre la vía aérea al paciente se debe verificar si el paciente respira, colocando la cabeza del examinador cerca de la boca y la nariz del paciente, además de ver que el pecho si se relaja y se expande, oyendo los ruidos respiratorios.

(C) Determinar la circulación

Cuando se logra determinar el pulso, se puede saber cómo está trabajando el corazón. Normalmente los adultos tienen un pulso entre 65 y 75 palpitaciones por minuto, dependiendo si están en reposo ya que de estar en movimiento aumentarían las palpitaciones, además los niños y adolescentes tienen un pulso mucho más acelerado dado que tienen un cuerpo relativamente pequeño; de hecho se puede decir que está desde 150 palpitaciones en el embrión y hasta 60 las palpitaciones de un anciano. De no haber pulso se debe avisar de emergencia, pues se puede estar ante un paro cardiaco, y se debe aplicar RPC, pero solo una persona que esté preparada para lo mismo.

Observar sangrados importantes

Se debe hacer una revisión periférica para determinar si tiene sangrados importantes, que se puedan controlar mediante vendajes. Esto se puede determinar por medio de una revisión de pies a

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

cabeza. Una hemorragia puede ser causa de que una persona pierda mucha sangre y entre en estado de shock.

SIGNOS VITALES

Conocer los rangos normales del pulso, respiración color y temperatura de la piel, le ayudarán a valorar la condición del paciente. Asimismo es importante anotar la hora en que se determinan estos signos, esto le ayudará a identificar si el paciente presenta variaciones en su estado.

Frecuencia cardiaca (pulso)

Se representa en términos numéricos por la cantidad de pulsaciones que tiene una persona durante un minuto. Se determina palpando la expansión arterial.

Rangos normales (personas en reposo)

Edad	Frecuencia Cardiaca	Frecuencia Respiratoria
Adulto	60 a 100	por minuto 12 a 20 por minuto
Niño	80 a 120	por minuto 20 a 34 por minuto
Lactante	120 a 160	por minuto 34 a 60 por minuto

Frecuencia cardiaca en la arteria Radial (adultos y niños)

- Coloque los dedos índice y medio en la “muñeca”, justamente en el segundo pliegue de piel, en la base del dedo pulgar.
- Deslice las yemas de sus dedos suavemente hacia el dedo pulgar del paciente para que pueda sentir las pulsaciones de la arteria radial.
- Oprima con firmeza, especialmente si el pulso es débil.
- Cuide de no presionar demasiado, pues, interfiere con el flujo sanguíneo.
- Frecuencia cardiaca en la arteria Braquial (lactantes)
- Coloque sus dedos índice y medio en el brazo del paciente, (cara interna).
- Haga presión firme y constante para sentir la expansión de la arteria braquial que está entre el músculo bíceps (ratón) y el hueso.
- Frecuencia respiratoria (respiración): Se refiere al número de respiraciones que tiene una persona en el transcurso de un minuto y se puede presentar: rápida, normal o lenta.
- Inicie el conteo de las respiraciones (una respiración incluye inhalación y exhalación) tan pronto haya tomado la frecuencia del pulso.
- En la mayoría de los casos no es necesario apartar la mano de la muñeca del paciente, por el contrario, continúe sosteniéndola como si aún se le tomara el pulso.

Si el paciente se encuentra en posición supina y hay problemas para ver los movimientos de su tórax o escuchar sus respiraciones, flexione los brazos del paciente sobre su tórax sin dejar de sostener la muñeca, esto si hay seguridad de que no existe posibilidad de fracturas en esa región.

En ambos casos realice el conteo durante treinta segundos y multiplique el resultado por dos, de esta forma obtendrá las frecuencias durante un minuto.

Temperatura de la piel

Es un signo más que debe tomarse en cuenta, es un balance entre el calor producido por el cuerpo y el que se pierde, dos condiciones que pueden afectar la condición del paciente son:

- Hipotermia (temperatura baja): Es el estado anormal y peligroso en que la temperatura del cuerpo desciende por debajo de los 35 grados centígrados, habitualmente a causa de una exposición prolongada al frío.

- Hipertermia (temperatura alta) Es la elevación de la temperatura corporal sobre los 37.5 grados centígrados, puede ser producida por una infección o un agente externo como la prolongada exposición al sol (insolación) o a una fuente de calor.

Variaciones del color de la piel

Son condiciones de la piel, pueden representar diferentes problemas de carácter médico, sin embargo, son difíciles de detectar en una persona a quien no se conoce porque no se sabe cómo es su color de piel normalmente y por ende no se tiene una base para establecer comparaciones.

En personas de piel oscura, debe buscarse la cianosis (color azul o morado) en los labios, las uñas y/o en la yema de los dedos, otra variación por considerar es la apariencia de la piel, puede encontrarse fría, pálida, sudorosa, húmeda, pegajosa, seca, etc.

Estado de la piel (TEMPERATURA Y COLOR)

- Determine la temperatura de la piel en la frente del paciente con el dorso (parte de atrás) de su mano.
- Si la temperatura del paciente se acerca a la normal, será fácil percibirlo, puesto que no notará gran diferencia con la de su mano.
- Caso contrario sería si nota que hay un aumento importante causando esa marcada diferencia.
- Si la piel del paciente se siente caliente, fría, seca o sudorosa la diferencia entre la piel de usted y la de él será notable.
- Es importante observar el color que la piel tenga, ya sea, pálida, roja o azulada (cianótica).
- Si cuenta con un termómetro a mano, úselo, esto le ayudará a medir con mayor precisión la temperatura actual del paciente

Nota:

Recuerde que la temperatura de sus manos varía de acuerdo con el grado de excitación que usted posea y la temperatura misma del ambiente, debe tomar en cuenta estos aspectos al momento de tener contacto con el paciente

VENDAJES

Vendaje

Antes de analizar las heridas y los vendajes que se efectuaran en cada caso, se estudiaran las generalidades de los vendajes. Un vendaje tiene por objeto proteger, sostener, comprimir e inmovilizar una región afectada del cuerpo humano. Su función principal es mantener el apósito aplicado sobre una herida en su sitio.

Los vendajes, salvo en casos muy especiales, deben tener las siguientes características: firmeza, estética, contensivo y no compresivo.

Y los vendajes se clasifican según el material con que se realizan en: vendaje de triángulo, de 4 cabos y de rollo.

Vendaje de Triangulo

Se obtiene cortando diagonalmente un cuadrado de unos 90 cm de lado. La parte sesgada tiene por nombre la base y el ángulo opuesto es el vértice y los dos extremos son los cabos.

El vendaje en triangulo puede utilizarse extendido o en corbata, que se logra doblando el triangulo horizontalmente desde la base hasta el vértice, dándole el ancho deseado.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Vendaje de Corbata

Se utiliza un trozo de tela de unos 90 cm de largo y de unos 15 a 20 cm de ancho, en cada cabo se sesga por la mitad unos 20 cm realizando cuatro cabos.

Vendaje de Rollo

No se utiliza para primeros auxilios.

Clasificación de los vendajes

Según la función que realizan los vendajes se clasifican de la siguiente manera:

- **De Contención:** Para contener y mantener apósitos.
- **De Sustentación:** Para sostener o levantar un miembro o zona determinada.
- **De Compresión:** Para comprimir una herida.
- **De Inmovilización:** Para inmovilizar una parte del cuerpo humano.
- **De Tracción:** Para traccionar un cuerpo.
- **De Transporte:** Para facilitar el transporte y traslado del accidentado.

Cuadro Clásico de vendajes

Tipo de Vendaje	Triangulo Extendido	Triangulo en Corbata	Cuatro Cabos
De Contención	Cráneo Cara Mano Extendida Hombro Tórax Caderas y Nalgas Pie	Ojos Frente Mejilla Mentón Mano (canastillo) Axilia	Nariz Mentón
De Sustentación	Miembro superior	Miembro superior Maxilar inferior	
De Compresión		Mano empuñada	
De Inmovilización	Miembro superior	Hombro Axila Tórax Tobillo	
De Tracción		Miembro superior Miembro inferior	
De Transporte		Muñecas Tobillos	

El vendaje nunca debe colocarse directamente sobre la herida, sino que un apósito debe cubrir la herida, y el nudo del vendaje nunca debe estar colocado directamente encima de la herida.

Los vendajes de contención de corbata, pueden convertirse con facilidad en un vendaje de compresión. Se debe tener el cuidado de no apretarlo tanto que transforme en un vendaje de compresión.

Explicación de Vendajes Clásicos

El Nudo de Primeros Auxilios

Todo vendaje de Primeros Auxilios debe llevar un Nudo de Primeros Auxilios, el cual tiene como característica principal, su facilidad para atarlo y desatarlo.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

Para realizarlo, se toman los dos cabos del triangulo o corbata, se coloca el derecho sobre el izquierdo y se hace un lazo, se soca y luego el izquierdo sobre el derecho y se realiza otro lazo y se soca. Ambos vendajes deben quedar uno paralelo del otro.

Para retirarlo, se deben tomar los dos lados formados por el nudo, y jalarlos hasta que permitan soltar el nudo, quedando libres los cabos.

HERIDAS

Es una ruptura de tejidos corporales originada por una fuerza o trauma externo al cuerpo. Se clasifican así:

Heridas Cerradas

Son aquellas heridas que involucran la ruptura de tejidos internos manifestándose con la equimosis (moretón) que aparece en la zona afectada, este es un aviso de que existe un posible sangrado interno comprometiendo por consiguiente, órganos importantes.

Heridas Abiertas

La piel se encuentra dañada, el tamaño de la lesión puede pasar de una simple escoriación hasta un corte de la piel por ello se asocian con sangrado abundante. Por ejemplo:

- **Heridas Cortantes:** son producidas por objetos filosos, el borde es regular y sin áreas desgarradas y se acompaña con sangrado importante.
- **Heridas Punzantes:** las producen instrumentos que tienen una punta o pico que separan la piel entrando en línea recta, dañando todos los tejidos que encuentran en su camino. Su característica principal es su peligrosidad, ya que generalmente no sangra al exterior pero en su interior puede estar produciendo una hemorragia importante. Una herida por un objeto punzante puede ser penetrante si va de la superficie a lo profundo. Otro tipo de herida punzante es la perforante, ocasionada casi siempre por proyectiles que presentan orificios de entrada o salida cuando éste traspasa el cuerpo.
- **Heridas Contusas:** son producidas por objetos sin filo, el tejido alrededor del borde de la herida es irregular, áspero y/o desgarrado, (majonazo).
- **Avulsiones:** involucran el desgarro o desprendimiento de una parte de la piel, generalmente con trozos de tejido sosteniendo los fragmentos.
- **Amputaciones:** es el corte total de una parte del cuerpo produciendo la separación de esta. Puede ser causada por un objeto filoso. La parte separada debe ser envuelta con gasa estéril o un trozo de tela limpio y húmedo, colocarla en una bolsa sellada, luego ésta se colocará en otra bolsa con hielo y se transporta con el paciente. Recuerde que el hielo no debe estar en contacto con la piel.
- **Escoriación:** roce brusco de la piel contra una superficie áspera, como el caso de las superficies cementadas. Las lesiones suelen ser dolorosas y pueden contener sobre ellas partículas de polvo u objetos pequeños que promuevan un proceso infeccioso.
- **Objetos Incrustados:** es posible que en alguna ocasión usted tenga que atender a una persona que presente un cuerpo extraño incrustado en el cuerpo. No remueva el objeto incrustado, inmovilícelo respetando la forma en que se encuentre.

Guía de atención

- Descubra y valore la gravedad de la herida.

- Pida ayuda al Comité Auxiliar de Cruz Roja más cercano o al SINAEM.
- Evite agravar posibles lesiones del paciente.
- Si es posible, remueva cualquier materia extraña que se encuentre superficialmente en la piel del paciente lavando la herida con agua y jabón.
- Controle sangrados
- De soporte emocional.
- Mantenga el paciente en reposo.
- Prevenga la contaminación colocando sobre la herida un apósito estéril o un trozo de tela limpia. (No utilice algodón para evitar infecciones posteriores).
- No remueva el apósito una vez colocado.
- Aplique un vendaje con gasa, pañuelo triangular.

En la mejilla

- Examine el interior de la boca, para saber si el objeto traspasó la mejilla.
- Pida ayuda al Comité Auxiliar de Cruz Roja más cercano o al SINAEM.
- Si el objeto es liso y se encuentra perforación, saque el objeto siguiendo la dirección contraria en que entró en la mejilla. Si el objeto no la perforó, o si no puede sacarlo, estabilícelo con apósitos aplicados en la superficie de la mejilla.
- Use apósitos y colóquelos contra la herida interna, para controlar el flujo de sangre.
- Si se remueve el objeto, llene la parte interna de la boca con apósitos, colocándolos entre la herida y los dientes. Cuide que la venda no obstruya la vía respiratoria.
- Coloque apósitos y ponga una venda fuera de la herida.
- Prepare al paciente para el traslado.

Resto del cuerpo

- Descubra y valore la gravedad de la herida.
- Pida ayuda al Comité Auxiliar de Cruz Roja más cercano o al SINAEM.
- No remueva el objeto incrustado.
- Controle la hemorragia por medio de presión directa. Separe los dedos alrededor del objeto y aplique presión sobre la base de la herida. No sobre el objeto ni sobre los tejidos que están contra el borde filoso del mismo.
- Trate de estabilizar el objeto usando un apósito abultado.
- Mantenga al paciente en reposo y tranquilo.
- Verifique los signos vitales cada cinco minutos.
- Prepare al paciente para el traslado.

SANGRADOS

Una persona de tamaño medio tiene aproximadamente cinco litros y medio de sangre y puede perder sin riesgo medio litro como donante; sin embargo, la pérdida rápida de un litro o más puede llevarle a un estado de shock hipo-volémico (baja del volumen de la sangre en el caso de una hemorragia) e inclusive la muerte. Un niño que pierda medio litro de sangre se halla en peligro extremo.

La sangre perdida puede ser de las arterias, las venas o los capilares. La mayoría de los sangrados involucran más de un tipo de vaso sanguíneo.

Sangrado externo

Este tipo de sangrado ocurre cuando hay ruptura de tejidos y la sangre fluye al exterior del cuerpo. Se puede clasificar de acuerdo al vaso sanguíneo lesionado:

- **Sangrado Arterial:** es de un color rojo brillante y sale a chorros en forma intermitente conforme a las pulsaciones del corazón. Se pierde sangre más rápidamente, es la más difícil de controlar y es por tanto, muy peligroso.
- **Sangrado Venoso:** fluye constantemente y es de un rojo más oscuro, de acuerdo con la cantidad de sangre que se pierda puede ser tan peligroso como el sangrado arterial.
- **Sangrado Capilar:** fluye lentamente, por lo general, no compromete la vida de la víctima. Aunque cada vaso sanguíneo contiene sangre en diferentes tonos de rojo, una persona sin experiencia puede encontrar difícil detectar el origen de ésta.
- **Epistaxis:** aunque las causas del sangrado nasal pueden ser muchas (golpes, alergias, resfríos, exposición al calor, presión alta, etc.) es necesario saber cómo tratarlos adecuadamente, ya que, cuando son persistentes, pueden comprometer las condiciones del paciente.

Cuidado básico

- Si es causado por una exposición prolongada a una fuente de calor, sienta al paciente a la sombra e inclínelo hacia adelante levemente.
- Presione la nariz con el dedo índice y pulgar, justo por debajo de los huesos, en la parte blanda (esta acción puede realizarla el mismo paciente).
- Debe liberarse esta presión cada 5 minutos, por unos segundos, para luego volver a ejercer presión.
- Si la posición de sentado no es posible, porque el paciente presenta otras lesiones importantes, entonces, colóquelo con la cabeza y los hombros ligeramente más elevados que el resto del cuerpo (posición de semifowler o semisentado), si las condiciones lo permiten, además de la presión con los dedos aplique paños de agua fría sobre la frente del paciente.

Sangrado interno

Se presenta cuando un trauma lesiona las estructuras internas, por lo que el sangrado no es visible. Sin embargo éste puede manifestarse por flujo a través de: Boca, recto, vagina, nariz u oídos. Además la presencia de equimosis y/o moretones pueden indicarnos sangrados internos.

Algunos signos que pueden manifestar la presencia de sangrado interno son:

- Pulso rápido.
- Piel fría y húmeda.
- Pupilas dilatadas.
- Náuseas y vómito.
- Dolor, rigidez o equimosis del abdomen (abdomen en tabla).
- Costillas fracturadas o equimosis a nivel de tórax.
- Dificultad respiratoria.
- Trastornos en el estado de la conciencia.

Si sospecha de sangrado interno:

- Llame al Comité Auxiliar de Cruz Roja más cercano o al SINEM.
- De soporte emocional.
- Mantenga la vía aérea permeable.
- Verifique signos vitales cada cinco minutos.
- Prepare el paciente para el traslado.
- Consulte por la ayuda.
- No suministre nada vía oral, a menos que reciba indicaciones médicas.

Control de sangrados

Son muy pocas las veces en que se presentan situaciones en las cuales no es posible controlar un sangrado. El sangrado externo constituye uno de los que usted encontrará con mayor frecuencia, por lo tanto, es preciso que conozca ampliamente las técnicas que existen para controlarlo. PARA SU PROTECCIÓN NUNCA OLVIDE UTILIZAR GUANTES.

Presión directa

- Con la mano, preferiblemente usando apósitos estériles, ejerza presión estable y firme directamente sobre la herida.
- Mantenga la presión hasta que cese el sangrado.
- Si el apósito se entrapa, coloque otro apósito sin remover el anterior. Sostenga ambos en el lugar con presión firme.

Elevación

- Eleve la extremidad lesionada más alta que el nivel del corazón, siempre que no haya fractura.
- Mantenga la presión directa.

Presión indirecta

- Se ejecuta presionando la arteria más cercana a la herida.
- Localice el punto de presión más cercano a la herida, como puntos de presión utilice únicamente los lugares que se indican.
- Ejerza presión sobre el punto indicado.
- Mantenga la presión firme hasta que cese el sangrado.

Los puntos de presión indirecta que debe conocer son:

- **Braquial:** lo encuentra en la parte interna del brazo.
- **Radial:** ubicado en base del dedo pulgar justo en el segundo pliegue de la muñeca.
- **Femoral:** lo encuentra en la parte interna de la pierna, abajo de la ingle.

OBSTRUCCIÓN DE LA VÍA AÉREA

La vía aérea está constituida por las siguientes partes: nariz, boca, lengua, laringe, tráquea, bronquios y pulmones.

El aire contiene aproximadamente 21% de oxígeno. Cuando se inhala el aire, la sangre sólo absorbe una cuarta parte del oxígeno que entra, el resto se exhala. Por esto la respiración boca a boca puede proveer a la víctima suficiente oxígeno (cerca del 16% de la respiración del rescatador) que puede prevenir la muerte biológica.

Tipos de obstrucción

- **Obstrucción total:** al paciente le será imposible hablar, toser, respirar, se sujetara el cuello y abrirá su boca en un esfuerzo para indicar la imposibilidad de respirar. La obstrucción total es silenciosa, produce asfixia y puede llevar al paro cardiaco y consecuentemente a la muerte, sino se atiende rápidamente, en 5 o 10 minutos.
- **Obstrucción parcial:** en este caso el paciente respira, pero la mayoría de las veces presenta cianosis en labios, lóbulos de las orejas, yemas de los dedos y en la lengua. Además la respiración es acompañada de ruidos anormales como: ronquidos, burbujeo, estertores, sibilancias. La obstrucción parcial se reconoce porque el paciente puede respirar y toser con fuerza. En estos casos se debe estimular al paciente que tosa, para que los cuerpos extraños sean desalojados y expulsados. Si la persona puede toser con fuerza por su propia cuenta, no interfiera con sus intentos de botar el objeto. En los

casos en que el paciente no pueda toser o ésta sea muy débil, se debe tratar como una obstrucción total. La obstrucción parcial debe ser corregida rápidamente porque puede causar edema cerebral o pulmonar y otras complicaciones que pueden llevar a un estado de extenuación con apnea secundaria y paro cardiaco.

Principales causas de obstrucción

- Lengua en caso de pacientes inconscientes o con alteraciones del estado de conciencia.
- Trozos de alimentos (carne, vegetales...)
- Dentaduras postizas
- Comer, llorar, reír o hablar mientras se tiene
- en la boca comida u otros cuerpos extraños.

Maniobra de Heimlich

- Reconocer obstrucción.
- Insistir con el paciente para que tosa.
- Deja de toser o no puede hacerlo.
- Posicionarse detrás del paciente, abrir las piernas de éste y colocarse con una pierna adelante y otra atrás en posición de seguridad.
- Localizar apéndice xifoides y cicatriz umbilical.
- En el punto medio entre los dos anteriores colocar el puño de una mano con dedo pulgar dentro de los otros dedos y la otra mano encima de ésta.
- Realizar en este punto maniobras hacia adentro y hacia arriba con firmeza.
- Valorar cada 5 compresiones hasta que vote la obstrucción o se torne inconsciente.

QUEMADURAS

Usted debe conocer las fuentes que producen quemaduras y clasificarlas según el grado de profundidad de la piel que se ha quemado, ya que, de ello dependerá el cuidado de atención.

Las quemaduras son lesiones causadas por el contacto de la piel con agentes químicos o agentes físicos, pueden descompensar al paciente con enfermedades crónicas como: hipertensión arterial, diabetes, enfermedades cardíacas, o pulmonares, así como otros problemas médicos.

En pacientes lactantes y adultos mayores se consideran de extremo cuidado, por lo que la atención médica, en caso necesario, debe ser oportuna.

Las quemaduras se clasifican de acuerdo a sus características en:

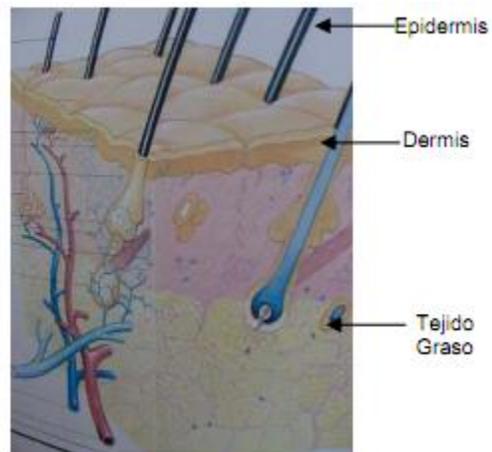
Primer Grado

Lesión superficial que afecta la epidermis y la dermis. Se caracteriza por enrojecimiento de la piel. Aunque este tipo de quemaduras pueden ser muy dolorosas, desaparecen sin dejar cicatriz.

Sus características son enrojecimiento, leve hinchazón, sensibilidad al tacto y dolor. La curación tiene lugar sin dejar cicatrices en aproximadamente una semana.

Segundo Grado

Provocan daños de mayor magnitud en la dermis, segunda capa de la piel, pero sus efectos no van más allá. Por eso con frecuencia se dice que son quemaduras de grosor parcial. Se caracterizan por un color rojo oscuro y por cubrirse con una ampolla o flictena. La supuración de líquidos y dolor agudo



caracterizan las quemaduras de segundo grado. Las ampollas intactas mantienen una cubierta estéril, mientras las abiertas (rotas), se convierten en heridas supurantes y dolorosas. Las quemaduras de segundo grado pueden dejar ligeras cicatrices.

Tercer Grado

Lesionan en su totalidad las dos capas que constituyen la piel y los tejidos subyacentes (adiposo, musculoso y óseo), por eso se dice que son quemaduras de grosor completo. Estas quemaduras pueden llegar a carbonizar, lo que significa que pueden presentar un aspecto negro y áspero o ceniciento. En otros casos pueden presentarse blancas y secas. Además, algunas veces no son dolorosas ya que se lesionan las estructuras nerviosas.

Fuentes productoras de quemaduras

- Sustancias químicas
- Superficies calientes
- Líquidos calientes
- Pólvora
- Fricción
- Inhalación
- Fuego directo
- Fuente eléctrica
- Radiación
- Frío

Nota:

Existe una clasificación adicional que corresponde a la pulverización de estructuras óseas, se les conoce como quemaduras de cuarto grado.

Cuidado básico

Se recomienda realizar una evaluación de la quemadura para brindar la atención más adecuada a la hora de prestar el primer auxilio. Posterior a la ayuda facilitada por usted, es prudente que un médico realice una revisión exhaustiva para brindar el tratamiento correspondiente.

Para dar cuidado básico a quemaduras es importante poder identificar la fuente productora ya que dependiendo de ésta y la región donde se haya producido la lesión, así deberá tratarse.

Guía de atención

- Identifique el grado de la quemadura y la parte del cuerpo afectada.
- Enfríe con agua las quemaduras de primero y segundo grado.
- En quemaduras químicas irrigue la zona afectada por 20 minutos, con abundantes cantidades de agua.
- Cubra con apósito estéril y seco las quemaduras de tercer y cuarto grado.
- Solicite ayuda al Sistema de Emergencias.
- No coloque hielo.
- De soporte emocional.
- Mantenga la vía aérea permeable.
- Verifique signos vitales cada cinco minutos.
- Prepárese para aplicar maniobras de Reanimación Cardiopulmonar en caso de ser necesario.
- Prepare al paciente para el traslado, cuando así lo amerite.

FRACTURAS

Una fractura es la rotura o pérdida de continuidad de un hueso y puede ser completa (hay rompimiento total del hueso) o incompleta (rompimiento parcial del hueso). Estas se clasifican en dos categorías:

- **Abierta:** ocurre cuando un extremo del hueso roto daña el tejido blando, desde la fractura hasta la piel. Este tipo de fractura recibe con frecuencia el nombre de “fractura compuesta” o expuesta.
- **Cerrada:** es aquella en la cual no se presenta penetración de la piel por un extremo del hueso roto.

Signos y síntomas

- Dolor
- Deformidad
- Incapacidad de movimiento
- Inflamación

Las extremidades inferiores, son las regiones que más expuestas están a sufrir estos tipos de lesiones. De modo que, serán solo: antebrazo, pelvis y tobillo, las únicas regiones en las que ejecutará inmovilizaciones.

Debe tener presente que, si el hueso dañado no es inmovilizado, habrán daños adicionales en los vasos sanguíneos, nervios, músculos y otros tejidos suaves que agravarán el estado del paciente.

La inmovilización trata de impedir que el miembro lesionado o hueso roto se mueva.

La mayoría de las veces se utiliza para ese fin una férula o tablilla, aunque, en ocasiones, deberá aprender a improvisar. El tamaño de la férula es importante; debe ser suficiente para abarcar las articulaciones que estén por arriba y por abajo del lugar de la lesión.

Al inmovilizar recuerde acolchar los salientes óseos del paciente y superficies ásperas de la férula.

Recuerde que toda articulación superior e inferior al lugar de la lesión, debe ser inmovilizada.

DESMAYO

Un desmayo puede definirse como la pérdida parcial o completa del conocimiento, debido a un abastecimiento reducido o inadecuado de sangre al cerebro.

Causas

- Emociones
- Aire viciado
- Ayuno prolongado
- Dolor
- Fatiga
- Enfermedad aguda
- Signos y síntomas
- Debilidad repentina
- Sudoración
- Visión borrosa
- Pulso débil
- Mareos

Procedimientos básicos de atención.

- Coloque a la víctima en un lugar ventilado

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

- Afloje ropa para facilitar la respiración
- Mantenga la vía respiratoria abierta
- Pida ayuda

BOTIQUIN

Básicamente el Botiquín de Primero Auxilios deberá estar conformado de las siguientes partes y cantidades, además se debe meter todo en una caja especial para el botiquín y una tabla para primeros auxilios (debe estar completa, con arnés y almohadillas, y debe estar correctamente utilizadas) ó materiales para hacer una camilla, un cuello para adulto.

Materiales para botiquín

CANTIDAD	ARTICULO	USO INDICADO
10	Pares de guantes desechables, tamaño 7 y 7.5	Protección personal ante fluidos corporales
06	Rollos de gasa de 02 y 03 pulgadas	Diferentes tipos de vendajes
30	Apósitos de gasa de 3 x 3 estériles	estériles Control de sangrados
01	Par de tijeras	Múltiples
20	Paletas anchas tipo Baja lenguas	Inmovilizaciones
05	Vasos desechables	Múltiples
02	Rollos de esparadrapo de 03 pulgadas	Fijación de vendajes
01	Bolsa de algodón	Acolchar vendajes
07	Pañuelos triangulares	Diferentes tipos de vendajes
01	Paquete de bolsas plásticas medianas	Múltiples
01	Tubo de Sulfadicina de Plata (crema)	Manejo de quemaduras
01	Par de pinzas	Múltiples
01	Sabana limpia envuelta en una bolsa plástica	Múltiples
01	Libreta y un bolígrafo	Anotar datos y padecimientos de la persona atendida
01	Foco pequeño con baterías de repuesto	Múltiples
01	Férulas de varios tamaños (madera)	Inmovilizaciones
02	Brazo (60 cm)	
02	Pierna (90 cm)	
06	Medianas (40 cm)	

ANEXO K: DEL HORARIO DEL CAMPOREE

Hora	Lunes 02	Martes 03	Miércoles 04	Jueves 05	Viernes 06	Sábado 07	Hora	
500	Apertura Y Construcción	Apertura Y Construcción (Cont)	Aseo Personal	Aseo Personal	Aseo Personal	Aseo Personal	500	
530			Izamiento de Banderas	Izamiento de Banderas	Izamiento de Banderas	Izamiento de Banderas	530	
600	Time-off	Entrega de Precamporee y Confirmación de Entrada	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	600	
630			Inspección	Inspección	Inspección	Inspección	630	
700			Marchas	Marchas	Marchas	Marchas	Marchas	700
730								730
800	Apertura Y Construcción	Seminario para Jueces	Halando la Soga	Halando la Soga	Halando la Soga	Halando la Soga	800	
830			Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	830
900			Primeros Auxilios	Honor 1	Nudos	Honor 2	Honor 2	900
930								930
1000	Apertura Y Construcción (Cont)	Inauguración de Camporee el	100 Metros Planos / Historia denominacional	Salto Largo con Impulso / Gemas Biblicas	Natación / Libro de Apocalipsis	Testificación en Orotina	1000	
1030							1030	
1100	Reunión de Pastores y Fiscales	Apertura Y Construcción (Cont)	Honor 1	Honor 1	Cena	Culto Divino	1100	
1130							1130	
1200	Apertura Y Construcción (Cont)	Recreación y Descanso	Arriamiento de Banderas	Cena	Cena	Almuerzo	1200	
1230							1230	
1300	Apertura Y Construcción (Cont)	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Concierto	1300	
1330							1330	
1400	Apertura Y Construcción (Cont)	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Clausura	1400	
1430							1430	
1500	Apertura Y Construcción (Cont)	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Clausura	1500	
1530							1530	
1600	Apertura Y Construcción (Cont)	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Clausura	1600	
1630							1630	
1700	Apertura Y Construcción (Cont)	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Clausura	1700	
1730							1730	
1800	Apertura Y Construcción (Cont)	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Clausura	1800	
1830							1830	
1900	Apertura Y Construcción (Cont)	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Clausura	1900	
1930							1930	
2000	Apertura Y Construcción (Cont)	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Clausura	2000	
2030							2030	
2100	Apertura Y Construcción (Cont)	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Toque de queda	Clausura	2100	
2130							2130	
2200	2200	2200	2200	2200	2200	2200	2200	

AP	Asociación Panameña
AOP	Asociación Occidental Panameña
MCP	Misión Central Panamá
MN	Misión Norte de Costa Rica
ACS	Asociación Central Sur de Costa Rica
MC	Misión Caribeña Costa Rica
MCN	Misión Central Nicaragua
MNN	Misión Noroccidental Nicaragua

APENDICE A: DE LAS CORRECCIONES Y CONSIDERACIONES IMPORTANTES DEL MANUAL

Estas Correcciones son OFICIALES, por lo tanto este documento se debe tomar en cuenta. La paginación descrita está en base de la Versión Anterior del Manual, en caso de que no corresponda con la nueva versión se utilizará la paginación entre paréntesis que equivale a la nueva versión del Manual.

Las correcciones son las siguientes:

- Donde ese leía III Camporee de la Unión Centroamericana Sur, debe leerse IV Camporee de la Unión Centroamericana Sur.
- En la Página 9, en las secciones Preinscripción e Inscripción, se refiere a que dependiendo de la fecha se paga o 13\$DUS o 15\$DUS, no ambas cuotas, además esta cuota no cubre el seguro que es obligatorio e indiscutible, para pagar el mismo ponte en contacto con el Departamento de Jóvenes de tu Campo (Asociación o Misión), el mismo debe ser pagado por todos los miembros del club (cocineras, miembros de apoyo, pastores y sus familias, visitas y miembros en general).
- En la Página 9, en la sección el Club y los Miembros, en el segundo párrafo donde se lee “1 de abril” debe leerse 1 de junio.
- En la Página 10, en la sección el Club y los Miembros, en el tercer párrafo donde se lee “máxima de 40 miembros” se debe leer “máxima de 50 miembros.”
- En la Página 10, en la sección el Club y los Miembros, en el tercer párrafo se agregó: “Y un club puede llevar un máximo de 5 visitas que no participaran en el evento sino que serán espectadores y utilizaran el uniforme B, deberán estar correctamente especificados en la hoja de preinscripción o inscripción.”
- En la Página 10, en la sección Otros Miembros, se refiere al equipo de trabajo del Campo (Asociación o Misión). A los mismos se les va a inspeccionar el campo donde acampen y el mismo debe estar en el mismo campamento del respectivo Campo.
- En la Página 13 se aclara que los rangos usan un botón por cada clase, los aspirantes no usan ninguno. Además las insignias de “mundo” y la estrella que se utilizan por clase. También se corrigieron los nombres de los rangos según el Manual de Jóvenes de la División Interamericana a los siguientes:
 - Aspirante
 - Guía Mayor
 - Guía Mayor Avanzado
 - Guía Mayor Instructor

En la Página 14, en el tercer párrafo la lista de objetos se agregó: “Una Copia de Manual Oficial de la Actividad (suministrado por la UCAS)” y se agregó: “Todos los jueces deben ser Guías Mayores Investidos.”

- En la Página 14, en la sección Fiscales, se aclara que es un fiscal por campo (Asociación/Misión), el mismo es escogido por el Departamento de Jóvenes de cada campo, es decir son 8 fiscales en total.
- En la Página 20, se indica que el evento de evangelismo debe realizarse del 4-11 de febrero del 2012, en armonía con el programa Visión un Millón. El Proyecto debe consistir en realizar una campaña en una localidad donde no hay presencia adventista.
- En la Página 21, en la sección Recolección para ADRA, se aclara que el monto solicitado es un monto mínimo para cumplir con el requisito, sin embargo se insta a los clubes a poder recolectar cuanto más sea posible para poder ayudar a muchas personas necesitadas.

UCAS – MANUAL DEL IV CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

- En la Página 23, en la sección Libro de Apocalipsis se aclara que el libro es, valga la redundancia, el Libro de Apocalipsis, el examen será basado en el la Biblia versión Reina Valera revisión de 1960.
- En la Página 24, en la sección Gemas Bíblicas, se agrego que el examen será basado en el la Biblia versión Reina Valera revisión de 1960.
- En la Página 27 se aclara que El Corto debe ser sobre el tema del Discipulado en el contexto del evangelismo y la testificación.
- En la Página 30 se elimino la nota que decía: “las disposiciones de orden cerrado deberán ser indicadas por cada campo tanto a los participantes del evento como al Pastor Departamental de Jóvenes de la Unión Centroamericana Sur; esto antes del 01 de julio del 2010. Si el campo no desea presentarlo o no lo presenta antes de esta.”
- En la Pagina 30, en lo que respecta al Orden Cerrado (OC), *consiste en la instrucción destinada a enseñar a los JA cómo moverse y desplazarse formando una unidad cohesionada, las distintas formaciones que puede usar dicha unidad para desplazarse y cómo pasar de una a otra* (Adaptado de Wikipedia), es decir, el conjunto de voces y movimientos que pueden realizarse por un escuadrón de Marchas.
- En la Página 31, en la Sección Primeros Auxilios, se debe leer en el Objetivo: “Estudiar las diferentes técnicas para la ejecución de maniobras de primeros auxilios básicos.”
- En la Página 33, en la Sección Inspección, en la tabla de evaluación debe leerse “Limpieza de Orejas” en lugar de “Limpieza de Oídos” y se eliminó acomodo de zapatos y acomodo de ropa.
- En las Páginas 35-38 se elimina toda la Sub-sección de Inspección por Arte de Acampar.
- En la Página 40 (Página 38), en la sección del evento Halando la Soga, donde dice Participantes: “1 Guía Mayor por género” debe leerse “5 Guía Mayor por género”
- En la Página 40 (Página 38), en la sección del evento Halando la Soga, donde dice: “Cada Grupo de Halar deberá halar la cuerda al menos 4 metros del centro hacia su lado”, se debe leer: “Cada Grupo de Halar deberá halar la cuerda al menos 3 metros del centro hacia su lado”.
- En la Página 41 (Página 39-40), en la sección del evento 100M Natación Estilo Libre, debe leerse 50M Natación Estilo libre Mixto, se modifica la tabla de Evaluación y se sumarán los tiempos en un solo evento.
- En la Página 52 (Páginas 48-50), en el ANEXO B de los Uniformes, se aclara que son los “DIBUJOS CON FINES ILUSTRATIVOS ÚNICAMENTE”, por lo que la descripción textual es la aprobada completamente para las diferentes evaluaciones del uniforme. Los dibujos tienen algunos errores de Forma.
- En la Página 52 (Páginas 49-50), en el ANEXO B de los Uniformes, se aclara que la única insignia representativa del lugar es la que se refiere a la Insignia Distintivo de la Unión Centroamericana Sur, la cual es de uso obligatorio y puede conseguirse con el departamental de jóvenes de cada campo local (Asociación o Distrito).
- En la Página 54 (Página 52), en el ANEXO C de los Emblemas, se debe leer correctamente el Voto de los JA, de la siguiente manera: “Por amor al Señor Jesús, prometo tomar parte activa en la obra de la Sociedad de Jóvenes Adventistas, haciendo cuanto pueda para ayudar a otros, y para terminar la obra del evangelio en todo el mundo.”
- En la Página 54 (Página 52), en el ANEXO C de los Emblemas, en la Sección Himno, en la Séptima línea se debe leer. “Que en el cielo nos espera una corona”, en lugar de “Que en el cielo nos espera la corona,”.

APENDICE B: DE LOS HONORES EN CAMPAMENTO

Durante el campamento se llevarán talleres con los siguientes Honores:

- Mayordomía 0m-21.
- Estudios Bíblicos 0m-19.
- Respuestas a Desastres.
- Buenos Modales y Apariencia 0m-6.

Al menos se deben obtener dos de las anteriores, las mismas serán desarrolladas en el campamento durante el tiempo indicado en el ANEXO K del horario.

Los diferentes parches serán otorgados al final del campamento, el detalle del precio de las insignias será indicado de manera oportuna.

APENDICE C: DEL CONCURSO DEL LOGO DEL CAMPOREE

Nuestro Camporee está huérfano de un logo, por lo que deseamos tener muchas opciones para escoger, y esas opciones están en la mente de los Guías Mayores creativos de la Unión Centroamericana Sur.

Todo aquel joven perteneciente a la UCAS, puede participar en este concurso para diseñar el logo para el camporee.

La fecha máxima para entrega es del 31 de Octubre del 2011, se debe enviar al correo fieleshastaverlovolver2012@hotmail.com, con el nombre del diseñador, iglesia, club, campo.

El logo debe cumplir las siguientes reglas:

- No utilizar más de 8 Colores.
- Debe indicar:
 - El nombre del Camporee: Fieles hasta Verlo Volver.
 - Fecha del Camporee: 3-8/04/12 ó 2012.
 - Nombre de la Unión: UCAS.
 - Numero de Camporee IV Camporee.
 - Lugar: Orotina.
- El logo debe demostrar y representar de la mejor manera el tema del Camporee: Fieles Hasta Verlo Volver.
- El diseño de ser fresco y detallado, pero no difícil, ya que el mismo va a ser bordado, por lo que se debe estimar la mejor calidad posible.
- Las letras no deben ser más pequeñas de tamaño 10.
- El diseño debe ser enviado en formato JPEG y además en AI (Adobe Ilustrador), para poder editarlo para el bordado.

El diseño escogido pasará a ser de completa propiedad del Departamento de Jóvenes Adventistas de la Unión Centroamericana Sur, bajo el nombre del diseñador.

De los diseños que sean recibidos se escogerán 15 y los clubes escogerán el mejor mediante una votación que cierra la noche del 15 de noviembre del 2011.