

# CAMPOREE DE GUIAS MAYORES

## GUIA DE EVENTOS



UNION CENTROAMERICA SUR

Managua, Nicaragua  
22-27 de Marzo del 2016.

**DEPARTAMENTO DE MINISTERIO JUVENIL – UCAS**

Pr. Wilfredo Ruiz M.  
Departamental JA – UCAS

Pr. Mauricio Canales J.  
Departamental JA Asociado – UCAS Costa Rica

Pr. Marvin Gómez O.  
Departamental JA Asociado – UCAS Nicaragua

**DEPARTAMENTALES DE MINISTERIO JUVENIL – COSTA RICA**

Pr. Eddy Martínez  
Asociación Central Sur de Costa Rica

Pr. Samuel Wiltshire  
Misión Norte de Costa Rica

Pr. René Martínez  
Misión Caribe de Costa Rica

**DEPARTAMENTALES DE MINISTERIO JUVENIL – NICARAGUA**

Pr. Humberto Cardoza  
Misión Central de Nicaragua

Pr. Enrique Vado  
Misión Atlántico Sur de Nicaragua

Pr. Omar Pérez  
Misión Noroccidental de Nicaragua:

## INFORMACIÓN GENERAL

### LUGAR

Orotina, Costa Rica.

### FECHA

Del miércoles 23 al sábado 27 de marzo del 2016

### LEMA:

Inspirados por Jesús, proclamamos su regreso.

### PREMIACIÓN

Se reconocerán los tres primeros lugares, en cada evento.

### INSCRIPCIÓN:

1. Cada Club deberá llenar la hoja de inscripción que incluirá:
  - a. Nombre del Club.
  - b. Iglesia o Grupo que representa.
  - c. Zona a la que pertenece.
  - d. Nombre del Pastor del Distrito correspondiente.
  - e. Nombre del Director/a del Club.
  - f. Lista con el nombre completo y dos apellidos de cada uno de los miembros del Club, edad y clases progresivas concluidas. (incluir visitas)
  - g. Lista con el nombre completo y dos apellidos de cada uno de los miembros del personal de apoyo y su función.
2. La fecha límite para el pago de la inscripción será el día lunes 15 de febrero del 2016. En esa misma fecha, deberán quedar cancelados los seguros respectivos, si son los seguros denominacionales o en su defecto, entregados los comprobantes del seguro del INS (Instituto Nacional de Seguros).
3. Para los efectos del seguro, se requiere que los participantes adquieran el seguro con el Instituto Nacional de Seguros (INS) o el seguro JA denominacional. Por favor hacer las consultas respectivas con el tesorero del campo local (Asociación/Misión).  
**Las visitas y el personal de apoyo también deberán pagar dicho seguro.**
4. La cuota de inscripción será de ₡12.000,00 (doce mil colones) por persona inscrita.  
**Las visitas y el personal de apoyo también deberán inscribirse.**

5. El pago deberá realizarse en la respectiva tesorería del campo local (Asociación/Misión) al que pertenece el club, momento en que de igual forma deberá entregar la hoja de inscripción.
6. El martes 16 de febrero los departamentales de Jóvenes de los respectivos campos deberán hacer llegar, vía correo electrónico las respectivas hojas de inscripción de los clubes y las copias de los recibos de dinero por concepto de cancelación de inscripción y seguros al correo electrónico canalesjiron@gmail.com

**ACAMPANTES POR CAMPO LOCAL:**

|    | CAMPO                                | CANTIDAD DE ACAMPANTES |
|----|--------------------------------------|------------------------|
| 1. | Asociación Central Sur de Costa Rica | 325                    |
| 2. | Misión Norte de Costa Rica           | 275                    |
| 3. | Misión Caribe de Costa Rica          | 200                    |

Los participantes serán jóvenes Guías Mayores o aspirantes, miembros de un club local, con 16 años cumplidos en adelante. Por cada 10 Guías Mayores se permitirá dos consejeros y por cada 10 acampantes un cocinero. El mínimo de Guías Mayores por club será de 25(\*) personas, sino cumple con este número debe realizarse alianza con otra iglesia o distrito.

- (\*) Esta cantidad incluye el total de jueces, consejeros y cocinero(a)s.
- Considérese el término Guías Mayores como Investidos y/o Aspirantes.

**PARTICIPACIÓN:**

El Camporee está organizado para que las competencias sean por zona. En algunos casos se pedirá dos equipos participantes por zona, en otros casos se permitirá la participación de todos los clubes de una zona. Cuando el evento permita la participación de todos los clubes de una zona, se tomarán en cuenta sólo las dos mejores calificaciones para promediar y obtener la puntuación de la zona.

**JUECES:**

1. Los jueces tendrán como función principal ayudar en los eventos evaluando y dando un criterio sobre los problemas que se pudieran presentar.
2. Cada club debe aportar dos jueces.

3. Los jueces comerán y acamparán con el club al que pertenecen, pero durante el día deberán seguir las indicaciones del oficial encargado de jueces.
4. 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. (no en teléfonos)
5. Los jueces no participaran en los eventos, portarán debidamente el uniforme, definirán con justicia, serán puntuales, conocerán el manual de eventos y deberán estar disponibles.
6. Todos los jueces deben llenar el formulario correspondiente y enviarlo junto con la hoja de inscripción del club. Los jueces deben portar su identificación visible y camiseta o gorra (proporcionada por UCAS) con la cual puedan ser diferenciados.

#### **SECRETARÍA:**

La secretaría del Camporee, estará compuesta el Pr. Mauricio Canales, Director Asociado JA de la UCAS, el Pr. Eddy Martínez, director JA de la Asociación Central Sur de Costa Rica, el Pr. Samuel Wiltshire, director JA de la Misión Norte de Costa Rica, el Pr. René Martínez, director JA de la Misión Caribe de Costa Rica y por las o los Guías Mayores (uno por campo, tres en total) que los departamentales designen.

#### **INGRESO A CAMPAMENTO:**

Se permitirá el ingreso al Campamento Adventista en Orotina, a partir del martes 22 de marzo a la 1:00 pm (sin excepciones).

#### **NORMAS DEL CAMPOREE**

##### ***SOBRE LAS NORMAS GENERALES:***

1. Cada persona deberá colaborar en la limpieza del Campamento, por lo que a cada Club se le asignará una zona.
2. Las y los visitantes serán admitidos únicamente el sábado, después del cual deberán retirarse.
3. La puntualidad, tanto del Director del Club como del Club en General, a cada uno de los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) es necesaria.

4. El “toque de queda” regirá desde las 10:00 p.m. y hasta las 4:00 a.m. por lo que se espera que durante ese período de tiempo, excepto en casos especiales de enfermedad o uso de los servicios sanitarios, haya tranquilidad y silencio.
5. Las quejas, reclamos y sugerencias son permitidos siempre y cuando sean hechos con respeto por la persona que se considere afectada.
6. Para la conservación en buen estado de los filtros de la piscina, es necesario que cada persona utilice un vestido de baño apropiado.
  - a. Usar ropa impermeable (preferiblemente).
  - b. Evitar el uso de camisetas o pantalones recortados.
7. En las damas y las niñas, el uso de vestido de baño de dos piezas queda fuera de lugar.
8. Excepto en el área de la piscina, los caballeros y niños deberán usar camiseta.
9. Para retirarse temporalmente del Campamento Adventista será necesario una autorización escrita por el Director de Jóvenes del campo (Asociación/Misión), el cual dispondrá de las boletas correspondientes.
10. Cada club se encargará de coordinar la vigilancia nocturna de la zona de campamento asignada.
11. Como norma de urbanidad, es necesario que los baños y los servicios sanitarios sean utilizados correctamente y se mantengan limpios. Para que esto sea una realidad, se asignará a cada Club un turno para colaborar con su limpieza.
12. La reparación o reposición que se origine por daños causados a la infraestructura del Campamento, correrán por cuenta del Club correspondiente.
13. Los anillos, aretes, cadenas, pulseras y el maquillaje están excluidos tanto del uniforme de Conquistador y Guía Mayor como de la vestimenta ordinaria, por lo que deben evitarse.
14. Entre las normas de comportamiento adecuado entre los sexos, quedan prohibidos los besos (“apretes”), los abrazos y el andar de la mano.
15. El uso de televisor, radio o grabadora deberá ser autorizado por el Director de Jóvenes de la Asociación.
16. El uso de discman o walkman durante los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) queda fuera de lugar.

17. Cualquier Director/a de Club, cuando lo estime conveniente, puede solicitar una audiencia en la reunión vespertina diaria del Director de Jóvenes de la UCAS y Asociados.

***SOBRE LAS FALTAS LEVES:***

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

Se considerarán faltas leves las siguientes:

El incumplimiento de los artículos 1, 3, 4, 6, 7, 10, 13 y 16 de las normas generales.

***SOBRE LAS FALTAS GRAVES:***

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

Se considerarán faltas graves las siguientes:

El incumplimiento de los artículos 2, 5, 9, 11, 13, 14 y 15 de las normas generales.

La reincidencia en la comisión de faltas leves.

***SOBRE LA DESCALIFICACIÓN:***

La reincidencia en la comisión de faltas graves será motivo de descalificación, esta será acordada por el Director de Jóvenes – UCAS y Asociados en coordinación con los Pastores Presidentes de los campos y sus Departamentales JA. El acuerdo de descalificación es inapelable.

***SOBRE LA BUENA CONDUCTA:***

La Zona que respetando esta normativa, en el transcurso del Camporee, no sea objeto de alguna llamada de atención, recibirá un puntaje adicional diario de 50 (cincuenta) puntos, además, un certificado de buena conducta en la premiación final

## TABLA GENERAL DE EVENTOS

Este Camporee de Guías Mayores contará con 16 eventos distribuidos en cuatro categorías para evaluación de los Clubes en forma general.

| EVENTOS             |                                 | RESPONSABLE                 |
|---------------------|---------------------------------|-----------------------------|
| <b>PRE-CAMPOREE</b> | 1. Recolección – ADRA           | Pr. Mauricio Canales – UCAS |
|                     | 2. Evangelismo                  | Pr. Mauricio Canales – UCAS |
|                     | 3. Impacto comunitario          | Pr. Mauricio Canales – UCAS |
|                     | 4. Servicio a la iglesia        | Pr. Mauricio Canales – UCAS |
| <b>ESPIRITUALES</b> | 5. Predicación                  | Pr. Eddy Martínez – ACSCR   |
|                     | 6. Defensa de la fe             | Pr. Samuel Wiltshire – MNCR |
|                     | 7. Matutina JA                  | Pr. Mauricio Canales – UCAS |
|                     | 8. Canto original - dramatizado | Pr. René Martínez – MCCR    |
| <b>TÉCNICOS</b>     | 9. Inspección                   | Pr. Mauricio Canales – UCAS |
|                     | 10. Habilidad en marchas        | Pr. Eddy Martínez – ACSCR   |
|                     | 11. Astucia – Velero            | Pr. Samuel Wiltshire – MNCR |
|                     | 12. Nudos                       | Pr. René Martínez – MCCR    |
| <b>FÍSICOS</b>      | 13. Halando la Soga             | Pr. Mauricio Canales – UCAS |
|                     | 14. Carrera de relevos          | Pr. Eddy Martínez – ACSCR   |
|                     | 15. Voliglobo                   | Pr. Samuel Wiltshire – MNCR |
|                     | 16. Natación                    | Pr. René Martínez – MCCR    |



# EVENTOS PRE – CAMPOREE

## 1. RECOLECCIÓN - ADRA

| RESPONSABLE          | PUNTAJE            |
|----------------------|--------------------|
| Pr. Mauricio Canales | Participación: 200 |
| UCAS                 | Primer lugar: 300  |
|                      | Segundo lugar: 250 |
|                      | Tercer Lugar: 200  |



### **Procedimiento:**

Las zonas deberán realizar tres salidas a recolectar para ADRA y alcanzar un blanco mínimo de ₡180.000,00 (ciento ochenta mil colones exactos).

Cada salida a recolectar representa un 15% de la calificación, la consecución del blanco un 55% para un total de 100%. Las salidas a recolectar deberán documentarse con fotografías y un informe que detalle la fecha, el lugar, las horas de servicio y el monto alcanzado. Dicho informe deberá ir firmado por el pastor de la iglesia y el director del club.

Cada ₡15.000,00 (quince mil colones) sobre el blanco, hará acreedor a la zona de 20 puntos adicionales sobre el puntaje de participación.

También deberá ser presentado debidamente sellado por la tesorería del campo el recibo de dinero, este deberá especificar en el detalle que se trata de recolección. **Sin excepciones, No se aceptarán depósitos bancarios.**

## 2. EVANGELISMO

| RESPONSABLE                  | PUNTAJE            |
|------------------------------|--------------------|
| Pr. Mauricio Canales<br>UCAS | Participación: 200 |



### **Procedimiento:**

El Club de Guías Mayores (de la zona) preparará un Proyecto Evangelístico a favor de los jóvenes de su comunidad. Se realizarán entre octubre 2015 a febrero del 2016. El predicador debe ser un miembro del club de GM, y apoyada por los Clubes de la iglesia (Conquistadores, aventureros, Jóvenes).

Deberán presentar una carta haciendo constar dicho evento, firmada indispensablemente por el Coordinador de zona, el Pastor de distrito, un Anciano de la Iglesia y el Director de Ministerios Personales, además de las fotografías del evento presentadas en USB, deberán incluirse las fotocopias de las colillas de bautismo entregadas en la secretaría del campo.

Al campamento podrán llevarse candidatos al bautismo quienes serán bautizados el sábado como cierre del culto divino.

## 3. IMPACTO COMUNITARIO

| RESPONSABLE                  | PUNTAJE            |
|------------------------------|--------------------|
| Pr. Mauricio Canales<br>UCAS | Participación: 200 |



### **Procedimiento:**

Los clubes (zonas) deberán integrarse a la campaña anual de TELETÓN 2015 – 2016

Dicha participación deberá documentarse por escrito con un informe que contenga fotografías, fechas, lugares y horas de servicio. Este incluirá la firma del pastor del distrito y del director del club.

## 4. SERVICIO A LA IGLESIA:

| RESPONSABLE                  | PUNTAJE            |
|------------------------------|--------------------|
| Pr. Mauricio Canales<br>UCAS | Participación: 200 |



### ***Procedimiento:***

Cada club deberá organizar una de las siguientes actividades:

- a) Arreglo y/o pintura para bancas
- b) Pintura para del templo: puede ser paredes internas de la nave, aulas de niños, baños o algún otro de los aposentos.
- c) Hacer el rótulo del templo.
- d) Pintar cerca o verjas perimetrales.
- e) Mantenimiento a edificios, etc.

También puede organizarse un trabajo en el campamento u otro edificio de la organización como centros educativos (diferente a una iglesia) a convenir con el Departamental de Jóvenes de la del Campo local.

La actividad realizada debe ser descrita con detalles de fecha y nombre de la iglesia o institución 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. (Deben ser presentadas como un álbum de fotos con una pequeña reseña de la actividad en CD)

# EVENTOS ESPIRITUALES

## 5. PREDICACIÓN



**RESPONSABLE**  
Pr. Eddy Martínez  
ACSCR

**PUNTAJE**  
Participación: 200  
Primer lugar: 400  
Segundo lugar: 350  
Tercer Lugar: 300

**Procedimiento:**

Un(a) participante por zona. (200 puntos).

**TEMA:** Relacionado con el lema del camporee.

**DURACIÓN:** Mínima 5:00, Máxima 7:00

**ASPECTOS A EVALUAR:**

Uniforme completo, uso de la Biblia (4 textos mínimo), estructura (introducción, desarrollo y conclusión que deberá incluir un llamado), fluidez y duración.

## 6. EN DEFENSA DE NUESTRA FE

**RESPONSABLE**

**PUNTAJE**

Pr. Samuel Wiltshire  
MNCR

Participación: 200  
Primer lugar: 300  
Segundo lugar: 250  
Tercer Lugar: 200



**Participantes:** Cada club presentará 2 participantes (Mixto), quienes deben presentarse al evento con uniforme de gala completo.

**Procedimiento y Calificación:** Ambos participantes realizarán una prueba escrita de selección única, la nota de ambos participantes se promediará y así se definirá la nota del club. Las dos mejores notas de los clubes de una zona son las que se tomarán en cuenta para el promedio final de la zona y definir así los tres primeros lugares.

**Creencias a evaluar:** La sección de la Doctrina de los Acontecimientos Finales, estas incluyen: El Ministerio de Cristo en el Santuario celestial, La segunda venida de Cristo, La muerte y la Resurrección, El Milenio y el fin del pecado y La tierra Nueva.

**Libro de Estudio:** Las 28 Creencias de los ASD, págs. 348 – 425, publicado por APIA 2006.

## 7. MATUTINA JA:



### RESPONSABLE

Pr. Mauricio Canales  
UCAS

### PUNTAJE

Participación: 200  
Primer lugar: 300  
Segundo lugar: 250  
Tercer Lugar: 200

**Participantes:** Cada club presentará 2 participantes (Mixto) distintos a los que participaron en el evento de “Defensa de nuestra fe”, quienes deben presentarse al evento con uniforme de gala completo.

**Procedimiento y Calificación:** Ambos participantes realizarán una prueba escrita de selección única, la nota de ambos participantes se promediará y así se definirá la nota del club. Las dos mejores notas de los clubes de una zona son las que se tomarán en cuenta para el promedio final de la zona y definir así los tres primeros lugares.

**Libro de Estudio:** La matutina que se evaluará en este evento será la de jóvenes, correspondiente al año 2016. Abarcará las fechas comprendidas entre el 1 de enero y el 19 de marzo del 2016 inclusive.

## 8. CANTO ORIGINAL DRAMATIZADO:



### RESPONSABLE

Pr. René Martínez  
MCCR

### PUNTAJE

Participación: 200  
Primer lugar: 400  
Segundo lugar: 350  
Tercer Lugar: 300

### OBSERVACIONES

Mixto  
Alusivo al lema del  
Camporee.

**PARTICIPANTES:** Un grupo de Guías Mayores entre 6-12 participantes **por zona**. No necesariamente con uniforme aunque pueden usarlo.

### PROCEDIMIENTO:

1. Las (os) Guías Mayores entonarán un tema musical original compuesto por ellos mismos (relacionado con el tema general del Camporee: “Inspirados por Jesús, proclamamos su regreso”) frente al público. Los jueces evaluarán la letra, interpretación y dramatización.
2. Tiempo: 4:00 mínimo, 6:00 máximo.
3. Cada zona deberá presentar la letra del canto por escrito al momento de la entrega de los documentos pre-camporee (22 de marzo 2016)

### FORMA DE CALIFICACION:

1. Expresión corporal.
2. Tiempo y entonación.
3. Vestuario de los cantantes y de los que realizan el drama.
4. Vocalización.
5. Mensaje del canto y letra.
6. Dramatización.

# EVENTOS TECNICOS

## 9. INSPECCIÓN

### RESPONSABLE

Pr. Mauricio Canales  
UCAS

### PUNTAJE

Participación: 200  
Primer lugar: 400  
Segundo lugar: 350  
Tercer Lugar: 300

### TABLA DE EVALUACIÓN PARA INSPECCIÓN



#### 1. DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR:

- a. Arreglo del campamento.
- b. Banderines de unidades.
- c. Limpieza.
- d. Banderas izadas (Nacional y JA).
- e. Astucias.

## **2. RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:**

- a. Uniforme completo (ver Reglamento de Uniformes del Ministerio Juvenil DIA)
- b. Aseo Personal.
- c. Disciplina, cortesía.
- d. Saber de memoria y explicar los Ideales JA.
- e. Conocer de memoria el texto de la matutina del día correspondiente.
- f. Puntualidad en las astas al izar y arrear las banderas.

## **3. CARPAS (EXTERIOR)**

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

## **4. CARPAS (INTERIOR)**

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

## **5. AREA DE COCINA**

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

## **10. ASTUCIAS**

Mesas, zapateras, tendedero, alacena, mueble de cocina, área de herramientas, botiquín, astas de bandera y cerca y arco de entrada.

Las subrayadas serán evaluadas en astucias. Para la cerca y el arco de entrada, deberán utilizarse preferiblemente materiales de reciclaje.

## **11. BASUREROS DEBIDAMENTE LIMPIOS TODOS LOS DÍAS**

Debe haber tres tipos de basureros:

Material orgánico.

Material inorgánico.

Vidrio y latas.



## 12. AREA DE PRIMEROS AUXILIOS

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

La calificación de la zona se obtiene promediando las dos mejores calificaciones de los clubes participantes.

## 10. CAPACIDAD EN MARCHAS

| RESPONSABLE                | PUNTAJE  | OBSERVACIONES |
|----------------------------|--|---------------|
| Pr. Eddy Martínez<br>ACSCR | Participación: 200<br>Primer lugar: 400<br>Segundo lugar: 350<br>Tercer Lugar: 300 | Mixto         |



### ***Procedimientos:***

Participantes: una unidad de doce Guías Mayores como mínimo y un máximo de 20. (No se cuenta la escolta de bandera). Tiempo de marcha: de 5:00 min. Mínimo a 6:00 min. Máximo

Se Calificará:

- 1) Uniforme completo
- 2) Formaciones (alineación – cobertura)
- 3) Voz de mando
- 4) Ejecución de órdenes
- 5) Precisión de pasos y giros
- 6) Coordinación
- 7) Banderas
- 8) Tiempo

Los clubes serán representados por un club de cada zona Los clubes con menor número de Guías Mayores de los solicitados recibirán solo puntos de participación (deberán presentar saludos ante los jueces), el tiempo comenzará a partir del momento que se concede el permiso para iniciar la rutina de marchas.

## 11. ASTUCIA - VELERO

| RESPONSABLE                  | PUNTAJE  | OBSERVACIONES  |
|------------------------------|--|--|
| Pr. Samuel Wiltshire<br>MNCR | Participación: 200<br>Primer lugar: 300<br>Segundo lugar: 250<br>Tercer Lugar: 200 | Mixto<br>6 participantes.<br>Mínimo 2 participantes<br>del mismo sexo. |



### ***Procedimiento:***

**Pueden participar todos los clubes asistentes, los dos mejores puntajes de la zona se promedian y se obtiene la calificación.**

Al pitazo de inicio de evento los 6 participantes deben de movilizarse al material y hacer el velero, en la hechura o formato que se indica en la foto.

El velero debe de contener 15 amarres cuadrados, dos amarres continuos o marimbeados, 1 trípode y 2 redondos, en 2 cañas de bambú de 2 metros se deben 4 perforaciones para colocar los pines de madera.

### **Materiales:**

- 8 cañas de bambú de 2 metros
- 1 caña de bambú de 1 ½ metros
- 8 cañas de 1 metro
- 4 ruedas de madera de 30 cm de diámetro por 5 cm de ancho
- 4 pedazos de cuerda de 2 metros con los cuales será tirado el velero
- mecate de cabuya para realizar amarres
- 8 pines de madera para evitar que las ruedas de madera se salgan.
- 1 pañuelo de Guía Mayor

**Tiempo de la prueba:** 30 minutos

### **Aspectos a evaluar:**

1. Uso de amarres
2. Estética del velero
3. Fortaleza del velero
4. Limpieza de los amarres
5. En caso de empate, se utilizará el tiempo para desempatar, siempre que no hayan excedido el tiempo de la prueba.

## **12. NUDOS**



| <b>RESPONSABLE</b>        | <b>PUNTAJE</b>   | <b>OBSERVACIONES</b> |
|---------------------------|--|----------------------|
| Pr. René Martínez<br>MNCR | Participación: 200<br>Primer lugar: 300<br>Segundo lugar: 250<br>Tercer Lugar: 200 | Mixto                |

**Participantes:** 10 participantes, 5 varones y 5 mujeres.

**Materiales:** 20 cuerdas, 1 bordón de 1.5 metros y 1 argolla (sea plástica o metal).

**Procedimiento:** Los 10 participantes estarán a una distancia de 10 metros desde la línea de salida. Al silbatazo, uno por uno (relevo) saldrán a realizar el nudo en el lugar donde está ubicado el juez, quién tendrá en una caja, cada nudo a realizar escritos en papelitos.

Gana el club que tenga todos los nudos buenos, el parámetro de desempate será el tiempo en caso que más de un club tenga sus nudos correctos.

Los nudos a evaluar son:

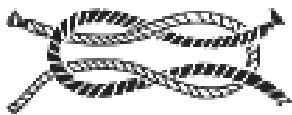
| No. | NUDOS                              | No. | NUDOS             |
|-----|------------------------------------|-----|-------------------|
| 1   | Nudo rizo, cuadrado, plano o llano | 11  | Ocho              |
| 2   | Nudo de Ocho, Lasca o de Boza      | 12  | Silla de bombero  |
| 3   | Nudo de Pescador                   | 13  | Corredizo         |
| 4   | Nudo de Ballestrinque              | 14  | Calabrote         |
| 5   | As de Guía                         | 15  | Tensor            |
| 6   | Vuelta de escota                   | 16  | El Nudo de Ancla  |
| 7   | Nudo Margarita                     | 17  | Boca de Lobo      |
| 8   | Vuelta de braza,                   | 18  | Alondra           |
| 9   | Media llave y dos cotes            | 19  | Barrilito         |
| 10  | Fugitivo                           | 20  | Vuelta de gancho. |

**Pueden participar todos los clubes asistentes, los dos mejores puntajes de la zona se promedian y se obtiene la calificación de la zona.**

#### Ilustración de los nudos que serán evaluados en el Evento

##### 1. Nudo de rizo, cuadrado, plano o llano

Se llama así porque se utiliza para atar los "rizos" de las velas. Estos "rizos" son cabos o cuerdas cosidos en filas horizontales a ambos lados de la vela que se atan cuando el viento es fuerte para evitar que la vela se "vuele".



Es un nudo plano y se utiliza principalmente para atar dos cuerdas del mismo grosor, siempre que éstas estén sujetas a una tensión constante, ya que si la tensión disminuye el nudo puede aflojarse. Sin embargo, este nudo es generalmente utilizado para muchos fines; para atar un vendaje ya que es un nudo cómodo por ser plano o mejor conocido como "nudo cuadrado", para atar las agujetas de los zapatos, entre otros usos más.

## 2. Nudo de Ocho, Lasca o de Boza



Se emplea para rematar provisionalmente las puntas de una cuerda ya que tiene la ventaja de no lastimarla, es un nudo muy sencillo y útil, ya que no se deshace fácilmente, también se puede utilizar para hacer una gaza para prestar auxilio o cómo Nudo de "Boza", es decir: Un lazo o una presilla para amarrar un bulto o un paquete.



## 3. Nudo de Pescador

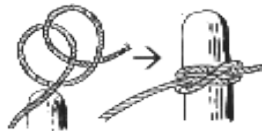
Se usa para unir dos cuerdas que por su fabricación sean muy resbaladizas o, para unir dos cuerdas que se meterán al agua, que la cuerda este mojada o cabos gruesos difíciles de entrelazar o también si es necesario que ambas cuerdas se deslicen una sobre otra.



Es fácil de hacer y de deshacer, aun cuando las cuerdas estén mojadas.

Si las cuerdas se van a mantener bajo el agua, es recomendable hacer dobles las vueltas o senos en cada extremo, para asegurar mejor el nudo.

## 4. Nudo de Ballestrinque o de Cochino

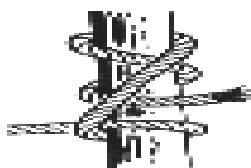


Este nudo al igual que la vuelta de braza, sirve para sujetar una cuerda a un poste o mástil, amarrar la boca de un saco, así también para iniciar un amarre y terminarlo, cómo por ejemplo el amarre redondo o cuadrado. También al igual que otros nudos, este tiene que estar en tensión constante ya que si no tiene la facilidad de que se afloje.



Ballestrinque con cote

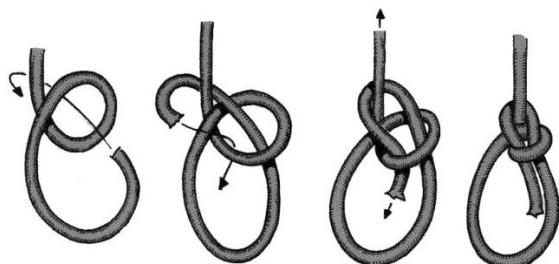
Su inconveniente es que si no está a mucha tensión se puede correr lateralmente y se puede aflojar si la tensión disminuye.



Ballestrinque doble

Una forma de hacerlo rápidamente, es la que se hace medio cote y se hace otro sobre el anterior, tomando en cuenta de que las cuerdas dónde cruzan en cada cote, deben de estar en medio. Otra forma de hacer el Ballestrinque o de Cochino es haciendo cómo una X, tal cómo se muestra en la ilustración, y si se quiere que este más seguro se puede terminar con un cote o se puede hacer un Ballestrinque doble y se tendrá mayor resistencia tal cómo se muestra en la última ilustración.

## 5. As de Guía



Este nudo consiste en una gaza que no se corre; es útil para subir o bajar una persona a modo de arnés o mantener unidas a varias personas, por consiguiente, es muy útil en rescates. El As de Guía es simple y fácil de hacer, es muy resistente y también tiene la gran ventaja de que no se desliza y no se afloja fácilmente.

**"Es un nudo indispensable para todo Guía Mayor."**

Cómo este el As de Guía es un nudo de salvamento es muy importante que uno aprenda a hacerlo con una mano, alrededor de tu cintura y con los ojos cerrados.

El primer paso es hacer pasar la cuerda por la cintura, después se pone el dorso de la mano sobre la cuerda, con los dedos índice, pulgar y medio al frente, jira la muñeca haciendo una gaza; con los dedos medio e índice rodea la cuerda y asegura el nudo con el índice y pulgar, tal como se muestra en la ilustración superior

El primer paso para hacer el As de Guía con los dedos de la mano, se sujeta la cuerda con los dedos anular y meñique, pasándolo entre el medio e índice, con el dedo pulgar haz una gaza y con el medio e índice rodea la línea de la cuerda y termina jalando la punta con el índice y pulgar, tal cómo se muestra en la ilustración superior.

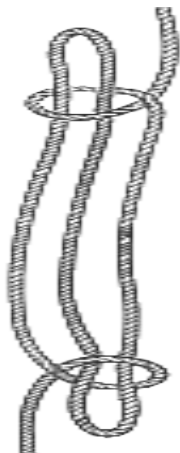
## 6. Vuelta de Escota o Nudo de Tejedor



Es un nudo muy útil para atar o unir dos cuerdas de diferente grosor o que se encuentren mojadas y que estarán sujetas a tensión, aunque no se afloja tan fácilmente cómo el nudo de rizo. Aunque este nudo se puede utilizar con cuerdas mojadas, no es recomendable usarse en cuerdas húmedas pues puede zafarse.

Los tejedores atan el nudo en forma rápida con los dedos pulgar e índice, así que te recomiendo que lo practique con una sola mano, para que tengas una mejor habilidad.

## 7. Nudo de Margarita o de Acortar



Se utiliza para reducir la longitud de una cuerda cuando está muy larga, para apretar otra cuerda, pero principalmente para reforzar una cuerda o un tramo gastado de la misma.

Actúa con tensión firme en ella y cuando el uso es permanente se refuerza con un cote o un cazonete. Para reforzar una cuerda uno tiene que cerciorarse de que la parte gastada de la cuerda se encuentra en la parte central del nudo, es decir, el tramo que pasa entre las dos gazas o cote. En el año de 1627, John Smith, de Virginia, mencionaba entre los marineros los nudos de Margarita, Ballestrinque y As de Guía.

## 8. Vuelta de braza, Nudo de Estribo o Nudo de leñador



Es usado para fijar el extremo de una cuerda a un tronco, un paquete o un mástil, también para levantar o mover un tronco, tan solo se agrega un cote extra, cómo se muestra en la ilustración.

Este nudo también sirve para iniciar un amarre ya sea el amarre diagonal o el de en forma de ocho.



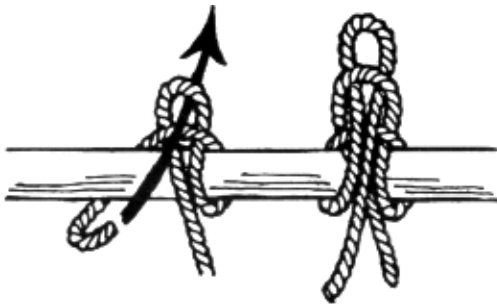
Sus características principales son que mientras la tensión de la cuerda es mayor, el nudo se aprieta haciéndose más resistente, y la ventaja de que aunque este a mucha tensión es fácil de deshacer.

## 9. Media llave y dos cotes



Sirve para sujetar una cuerda a un tronco o una argolla, cuando esta estará en tensión. La principal ventaja de este nudo es su facilidad para hacerlo y deshacerlo.

Es importante que los cotes sean gemelos o en pocas palabras formen un nudo de ballestrinque.



**10. Nudo Fugitivo:** Se puede deshacer fácilmente tirando de una de las puntas de la cuerda. Útil cuando se necesita asegurarla de modo que pueda desatarse fácilmente, como la amarra de un bote, o para descender rápidamente de un árbol (cuidando de bajar por la punta de la cuerda que no desata el nudo)

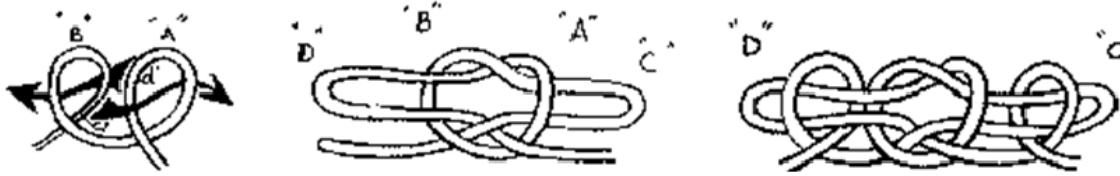
## 11. Ocho

Se emplea para rematar provisionalmente la punta de un cabo, evitando que este se deshaga. Es un nudo muy sencillo y muy seguro.

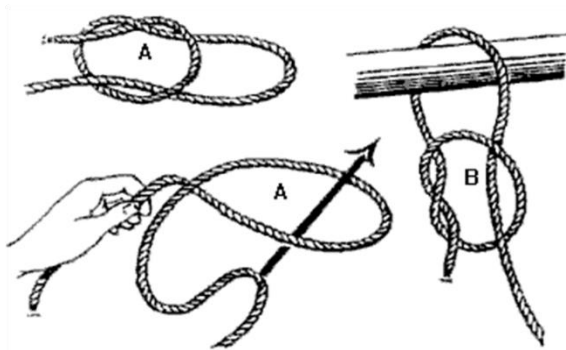


## 12. Silla de bombero

Este nudo sirve para elaborar una "silla" con dos gazas, útil para subir o bajar a una persona "sentada", de manera más cómoda que con una sola gaza.



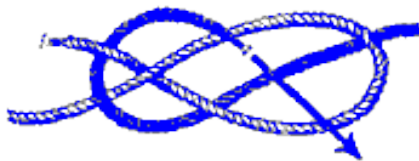
## 13. Corredizo



Este nudo se utiliza en raras ocasiones en el mar, pero es usado ampliamente por campistas y cazadores, para hacer cepos con los que capturar pájaros y pequeñas piezas, tales como conejos. Puede ser el primer nudo empleado para hacer un paquete, y en algún caso puede utilizarse también para agrupar cables sometidos a tensión.

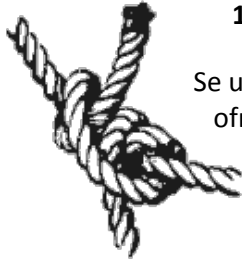
El lazo corredizo puede utilizarse como vuelta o ligada, especialmente si la vuelta se efectúa alrededor de un objeto muy grande, tal como un tronco de árbol, ya que el lazo corredizo puede hacerse utilizando una longitud muy corta de cuerda. Un nudo de otro tipo, como la "vuelta de ballestrinque o de vaquero", precisa mayor longitud de cuerda. Por otra parte, un nudo corredizo utilizado como vuelta es muy seguro. Otras características muy útiles del "nudo corredizo" es que puede hacerse alrededor de objetos relativamente inaccesibles; siempre que se puedan rodear con una cuerda, el nudo puede hacerse y apretarse. Es conveniente efectuar un nudo tope en el chicote para evitar que pueda deslizarse.

## 14. Calabrote



Al igual que el nudo de ajuste simple, sirve para unir dos cuerdas gruesas. También se utiliza para iniciar varios nudos decorativos, como el nudo de diamante.

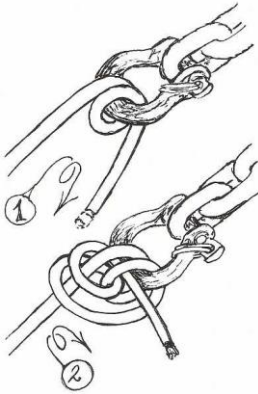




### 15. Tensor

Se utiliza para sustituir un tensor en tiendas o para fijar toldos, pero no ofrece mucha resistencia ante variaciones en la tensión.

### 16. El Nudo de Ancla (un nudo muy seguro)



**El Nudo de Ancla** es un nudo muy importante, que no puede zafarse nunca. El nudo hace su servicio bajo agua, donde la cuerda resbala fácilmente, y por eso es muy importante que el nudo sea seguro. Pero no es primordial que sea fácil deshacer.

Ashley no hace más comentarios sobre el nudo, y no ha llegado a ser muy conocido. Este nudo sin embargo es más fácil de recordarse y de hacer que la mayoría de nudos más comunes, y es sumamente más seguro. Este nudo es seguro en el material más resbaladizo. Es excelente para drizas, porque no se estira, pero nudos se zafan fácilmente porque no ofrece mucha fricción. Con este nudo puedes atar el grillete o mosquetón igualmente seguro que con una costura, pero más compacto.

### 17. Boca de Lobo:

Permite unir una cuerda a un poste a una argolla. Es un nudo fácil de hacer y deshacer, es muy resistente a la tensión. Se puede utilizar para colgar pesos de ramas de árboles o para arrastrar troncos por medio de cuerdas.



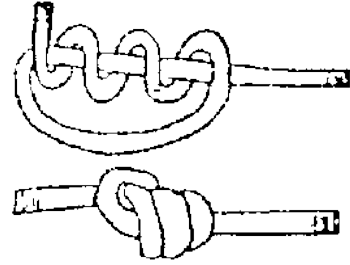
### 18. Alondra:



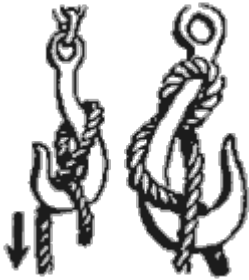
Permite unir una cuerda a un poste a una argolla. Es un nudo fácil de hacer y deshacer, es resistente a la tensión. Se puede utilizar para colgar pesos de ramas de árboles o para arrastrar troncos por medio de cuerdas. El cazonete permite hacerlo rápidamente.

### 19. Barrilito:

Nudo de Tope, algunos frailes lo utilizaban para darle peso a las cuerdas de su cintura, también se puede utilizar como remate de cuerda.



### 20. Vuelta de Gancho:



Este nudo se utiliza para fijar una cuerda a un gancho y así poder levantar algún objeto. Se comienza dando una vuelta alrededor del gancho y cruzando las cuerdas como se muestra.

# EVENTOS FÍSICOS

## 13. VOLIGLOBO



### RESPONSABLE

Pr. Samuel Wiltshire  
MNCR

### PUNTAJE

Participación: 200  
Primer lugar: 300  
Segundo lugar: 250  
Tercer Lugar: 200

**Participantes:** 6 Guías Mayores: 3 hombre y 3 mujeres

### Material:

- ✓ Tres mantas blancas de 50cm por 100cm
- ✓ 20 globos llenos de agua

### Descripción:

- ✓ Reglas semejantes a las del voleibol
- ✓ Tiempo: 3 minutos cada tiempo.
- ✓ El globo podrá permanecer máximo 3 segundos en la manta.
- ✓ Los globos no pueden tocar el suelo

**Procedimiento:**

Cada zona, escogerá dos equipos representantes. Los dos representantes de cada zona se enfrentarán en un torneo relámpago todos contra todos para sacar 3 primeros lugares.

## 14. HALANDO LA SOGA



| <b>RESPONSABLE</b>           | <b>PUNTAJE</b>   | <b>OBSERVACIONES</b>   |
|------------------------------|--|--|
| Pr. Mauricio Canales<br>UCAS | Participación: 200<br>Primer lugar: 300<br>Segundo lugar: 250<br>Tercer Lugar: 200 | Mixto<br>2 equipos por zona.<br>Un equipo masculino.<br>Un equipo femenino.<br>Cada equipo<br>compuesto por 7<br>personas. |

**MATERIALES:**

1. Una sogá de doce metros y 2 1/2 cm. de grosor.
2. Tenis, sin algún tipo de taco.

No se aceptarán zapatos de fútbol, ni fútbol salón o béisbol. Tampoco se permitirá participar con los pies descalzos.

## 15. CARRERA DE RELEVOS

| RESPONSABLE                | PUNTAJE  |
|----------------------------|--|
| Pr. Eddy Martínez<br>ACSCR | Participación: 200<br>Primer lugar: 300<br>Segundo lugar: 250<br>Tercer Lugar: 200 |



**Participantes:** 2 Guías Mayores mixtos.

**Procedimiento:** Al silbatazo saldrá el Guía Mayor (varón) corriendo una distancia de 100 metros hasta llegar hasta donde está su compañera, a la cual le tocará la mano y esta saldrá hasta el punto de partida (inicial) o meta final, el menor tiempo gana.

Cada equipo deberá aportar su propio testigo (pedazo de palo de escoba de entre 20 y 25 centímetros de largo).

## 16. RELEVOS NATACIÓN

| RESPONSABLE               | PUNTAJE  |
|---------------------------|--|
| Pr. René Martínez<br>MCCR | Participación: 200<br>Primer lugar: 300<br>Segundo lugar: 250<br>Tercer Lugar: 200 |



**Participantes:** Cuatro Guías Mayores (dos varones y dos mujeres) por zona. Se realizarán dos competencias, una femenina y otra masculina.

**Procedimiento:** Cuando suena el pito, el primer nadador se lanza al agua, recorre el largo de la piscina de ida y vuelta; una vez concluido su recorrido, el segundo nadador se lanza al agua y también hace su recorrido de ida y vuelta. Los ganadores de cada hit, irán a una final que definirá el ganador del evento. Este procedimiento es tanto para la competencia femenina como masculina.