

Jesús Gana

CAMPOREE DE GUÍAS MAYORES 2023
Georgia-Cumberland Conference



20-22 DE OCTUBRE 2023
Cohutta Springs Youth Camp Side

Ministerios Hispanos
Georgia-Cumberland Conference

Requisitos A Cumplir Antes Del Campamento

- A. Estar inscrito como club.
- B. *Inscribirse para el campamento antes del 1 de octubre.***
 - a. *NO SE ACEPTARÁN REGISTRACIONES DESPUES DE ESTE FECHA.***
- C. Cada club es responsable de traer todo el equipo de acampar para su club.
- D. Cada miembro de club tiene que traer su silla portátil para las reuniones.

Para registrarse como Club o para asistir al campamento visite www.registration.gccsda.com

Información General

- I. Fecha del campamento: 20 al 22 de octubre de 2023
- II. Lema: *El amor de Cristo nos obliga*
- III. Blanco: *El mensaje del advenimiento a todo el mundo en esta generación*
- IV. Lugar de campamento: Cohutta Springs Camp Side – 1175 Cohutta Springs Rd Crandall, GA 30711
- V. Día y hora de llegada y registraci3n en el campamento: viernes 20 de octubre desde las 3:00 pm hasta las 7:00 pm.
- VI. El 3rea de acampar se estar3 dando desde la 3:00 pm.
- VII. Inscripci3n: Fecha l3mite 1 de octubre de 2023. *No se aceptarán inscripciones despu3s de esta fecha.***
- VIII. Cuota de Inscripci3n: \$30.00 por acampante, acampantes que acompa1an al club pero no son miembros, como por ejemplo c3nyuges e hijos de 5 a1os en adelante, pagan precio completo.
- IX. M3nimo de miembros por club: 6, si el club es peque1o, pueden unirse dos clubes para lograr el m3nimo.
- X. No se permiten mascotas en el campamento. (*La 3nica excepci3n son las mascotas de servicio*)
- XI. **Uniformes:** Uniforme clase A donde sea requerido, uniforme clase B de su club cuando no sea requerido el uniforme A. Club novato (de menos de un a1o de funcionamiento) pueden usar uniforme clase B
- XII. No miembros de Club, as3 como los miembros deber3n sujetarse a las normas del campamento. Y estar presentes en su campamento durante el tiempo de inspecci3n.
- XIII. Estacionamiento: Todo veh3culo estar3 en el 3rea asignada para estacionamiento.
- XIV. Menores de 18 a1os: deber3n cumplir con los requisitos legales para su asistencia.
- XV. Primeros auxilios: cada club debe traer su propio botiqu3n.
- XVI. Servicios sanitarios: Los turnos de limpieza se asignar3 a los clubes.
- XVII. Tiempo para Ba1arse: respete la hora asignada en el programa.
- XVIII. Basura: Toda basura debe ser depositada en los recipientes apropiados.
- XIX. Saneamiento: Los desperdicios de comida deben ser colocados en bolsas y los alimentos debidamente protegidos.

- XX. Durante el campamento: Respetar el medio ambiente, no cortar ramas o arbustos.
- XXI. Después del campamento: Dejar el lugar mejor de cómo lo encontramos. Antes de retirarse, el campamento debe ser inspeccionado por la persona asignada para ello.

PUNTOS POR PARTICIPACIÓN

I. Llegada y Registración al Campamento

100 Puntos

Instrucciones:

- El club completo debe haberse registrado antes de las 8:30pm.
- Al finalizar la registración, recibirá una hoja con la hora en que finalizó la registración. Esta hoja deberá ser entregada en la Primera Inspección del sábado.

Puntaje

Hasta un máximo de:

Registración terminada en o antes de las 7:00 pm	100 puntos
Registración entre 7:01 – 8:00pm	-25 puntos
Registración de 8:01 pm en adelante	-50 puntos

TOTAL MÁXIMO: 100 puntos

II. Hacha Del Club

100 Puntos

Instrucciones:

- Cada club debe traer un hacha decorada la cual se presentará en la ceremonia de inicio.
- La decoración del hacha debe representar al club y/o el tema Jesús Gana.
- Cada hacha será evaluada por los jueces y se escogerán las primeras 3 hachas mejor decoradas.

Puntaje

Puntos

Primer Lugar	100 puntos
2ndo Lugar	50 puntos
3er Lugar	25 puntos

III. Reuniones a Tiempo

400 puntos

Instrucciones:

- Un coordinador pasará lista al comenzar cada reunión marcada en su horario. Si el club está a tiempo y completo obtendrá 50 puntos por reunión.
- Tendremos un total de 8 reuniones. Se espera que todos los Guías Mayores estén a tiempo para todas las actividades.

Viernes 7:00 PM Ceremonia de Apertura

Sábado 6:00 AM Devocional

9:15 AM Servicio Matutino

8:30 PM Marchas

Domingo 6:00 AM Devocional

8:30 AM Servicio Matutino

12:00 PM Ceremonia de Clausura

Puntaje:

Todo el club presente al pasar lista 50 puntos

Club ausente/incompleto al pasar lista -25 puntos (pierde 25 puntos)

TOTAL MÁXIMO: 400 puntos

EVENTOS BÍBLICOS

I. MATUTINA

120+ Puntos Por Club

Instrucciones:

- A. Participan 3 Guías Mayores
- B. Deben memorizar los meses de AGOSTO & SEPTIEMBRE.
- C. Puntaje será individual.
- D. El estudio es individual, cada participante debe memorizar todo.
- E. Los participantes podrán escoger entre la matutina en español y en inglés:
 - a. Libro en español: Carácter – Ser como Jesús y disfrutar de la eternidad, autor: Víctor M. Armenteros
 - b. Libro en inglés: Power Apps – Daily downloaded devotionals for youth & young adults, author: Jeremy J. Anderson
- F. Las preguntas estarán separadas por idioma, 60 en español y 60 en inglés, para un total de 120 preguntas
 - a. Las preguntas tanto en español como en inglés incluirán la fecha, el título, el versículo y la cita bíblica. (the date, the title, the verse and where the verse is found)
- G. Cada pregunta vale 4 puntos, para un total máximo de 20 puntos
- H. Si el club no contesta todas las preguntas, el siguiente club tiene la oportunidad de robarse únicamente las que el club anterior no contestó.

Puntaje

Participación del club: 100

Puntos máximos por pregunta: 20

TOTAL MÁXIMO: Dependerá de la cantidad clubes registrados y de la cantidad de preguntas que se estipule para este evento, la cual se decidirá más adelante

II. EL SANTUARIO TERRENAL

500 Puntos

- A. Participa todo el club. Cada club deberá elaborar maqueta/modelo del Santuario.
- B. Deben elegir los materiales que representen lo más cercano posible a la descripción bíblica del Santuario.
- C. Cada participante debe conocer toda la información del Santuario.
- D. Se elegirán en el momento a 5 participantes para que respondan preguntas referentes a significado, simbolismo y aplicaciones espirituales del Santuario.

Puntaje

Participación	100
Exactitud de diseño	200
5 preguntas a diferentes participantes 20c/u	100
Cada GM realizando su santuario, máximo 3 GM	100 por maqueta

TOTAL MÁXIMO: 500 puntos

III. MORALEJAS PARA EL TIEMPO DEL FIN.

350 Puntos

Cada club realizará un video, sin habla, excepto para resaltar la lección o moraleja.

- A. Ejemplo: <https://youtu.be/qy11mKVPieo>
- B. La creatividad es fundamental, pueden grabar con celulares, pero deben ser en posición horizontal, no necesariamente debe ser continuo, pueden hacer cortes y edición.
- C. El tema o valor a elección debe estar basado en resaltar enseñanzas o lecciones bíblicas, por ejemplo: el amor al prójimo, la esperanza en Cristo, la 2ª venida de Jesús, advertencia a dejar los vicios (temperancia), el valor de la familia y el matrimonio, la honestidad, etc.
- D. El tiempo de duración debe ser entre 3 minutos y 3 minutos y medio.
- E. Los videos serán proyectados en el Camporee, por lo que deben ser enviados a más tardar el 10 de octubre en un enlace de WeTransfer al email masterguides@gccsda.com.
- F. Serán compartidos en Facebook y se requiere que sean compartidos por lo menos 100 veces, 100 comentarios y 500 likes.

Puntaje

Participación	50
Creatividad	50
Claridad del mensaje	50
Tiempo 3 a 3:30	50
Envío en tiempo	50
Reacciones en redes	100

TOTAL MÁXIMO: 350 puntos

IV. Profecía de los 2300 días

350 Puntos

- A. El club deberá tener dominio de la profecía.
- B. Deberán representar cada suceso utilizando todas las herramientas posibles, letreros, indumentaria, música, sonidos, etc. Tendrán de 5 a 6 minutos.
- C. Al finalizar la representación un Guía Mayor deberá dar explicación precisa de la profecía, utilizando citas bíblicas y referencias de autores.
- D. La presentación debe durar de 5 a 6 minutos, deben estar preparados para dar explicación y responder a las preguntas que puedan generarse.
- E. El club elige al expositor previamente.

Puntaje

Participación	50
Presentación de todos los elementos de la profecía	100
Creatividad, materiales y herramientas utilizadas	50
Tiempo representación y exposición	50
Exposición	100

TOTAL MÁXIMO: 350 puntos

V. EL CAMINO A CRISTO

150 Puntos

Objetivos

- Desarrollar la capacidad de la oratoria en 2 jóvenes de cada club.
- Tener conocimiento y dominio del libro El Camino A Cristo.
- Desarrollar el gusto por el estudio del Espíritu de Profecía.

Participantes: 2 Guías Mayores, un hombre y una mujer en la exposición

Materiales: Libro *El Camino a Cristo* de Elena G. de White.

- A. 2 Guías Mayores, prepararán un discurso acerca del libro El Camino a Cristo, PUEDEN BASARSE EN UN CAPÍTULO O EN TODO EL LIBRO, deberán grabar un video de un máximo de 5 minutos de duración, cada participante tendrá 3 minutos para hacer su exposición, (PUEDEN INTERCALAR EL DISCURSO PERO CADA UNO DEBE UTILIZAR LA MITAD DEL TIEMPO) deberán enviar su video al email: ***masterguides@gccsda.com*** no mas tarde del 10 de octubre, es posible que se publique en redes sociales y será analizado por un jurado, en caso de ser elegidos serán notificados para presentarlo durante alguno de los concilios del Camporee.
- B. Como parte del ejercicio de evaluación, también serán presentados los discursos en el Camporee. Podrán mejorar su calificación en relación al video, pero no perjudicarla.
- C. Cada expositor será evaluado individualmente.

Puntaje Por Orador

Tiempo de exposición	50
Discurso	20
Lenguaje verbal	20
Uso de la voz	20
Lenguaje gestual y corporal	20
Proyección personal	20

TOTAL MÁXIMO: 150 puntos

CRITERIOS A EVALUAR	DESCRIPCIÓN
1. DISCURSO	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo y dominio del tema• Determinación• Hilo conductor• Conclusión
2. LENGUAJE VERBAL	<ul style="list-style-type: none">• Uso de vocabulario• Claridad• Uso de la voz• Concisión• Orden
3. USO DE LA VOZ	<ul style="list-style-type: none">• Dicción• Modulación• Potencia
4. LENGUAJE GESTUAL Y CORPORAL	<ul style="list-style-type: none">• Expresiones faciales y corporales• Postura
5. PROYECCIÓN PERSONAL	<ul style="list-style-type: none">• Presencia y seguridad• Dominio del escenario• Dominio de público

EVENTOS EDUCACIONALES

I. SUPERVIVENCIA

100 Puntos

A. Requisitos

- Solo se aceptarán 2 participantes por club.
- Este evento se llevará a cabo de 2:00 a 6:00 pm y los participantes no podrán participar de los otros eventos del programa durante este horario.
 - La ausencia de estos miembros del club no será contada en las actividades del Camporee durante estas horas.
- Para este evento los participantes deben saber de antemano cómo iniciar un fuego, cómo purificar agua y cinco nudos básicos: As de Guía, Pescador, Camionero, Prusik y Corredizo.
- El Club tiene que traer los siguientes materiales:
 - 25 pies de cuerda
 - 5 estacas
 - Cuchillo

Puntaje

Participación	100
---------------	-----

EVENTOS DEPORTIVOS & SOCIALES

I. PENTATHLON

500 Puntos

A. 6 Participantes por Equipo

B. 5 Eventos

- a. Carrera de Saco
- b. Pecho Tierra
- c. Obstáculos de Neumáticos
- d. Escalar Pared
- e. Llenar Cubeta de Agua

Puntaje

Por cada evento	100
-----------------	-----

TOTAL MÁXIMO: 500 puntos

Puntos Adicionales

1er lugar	200
-----------	-----

2do lugar	100
-----------	-----

3er lugar	50
-----------	----

Actividad No Completada	-25 (Todos los participantes deben completar todos los eventos. El fallo de uno participante es el fallo de todo el equipo)
-------------------------	---

II. Volibol

100 Puntos

Reglas del Juego

- A. Todo juego consistirá de los 2 mejores sets de un total de 3. Todos los juegos se jugarán hasta 15 puntos máximo con un sistema de puntuación continua.
- B. 6 participantes por Equipo con cualquiera de estas combinaciones permitidas: 4 varones/2 mujeres; o 3 varones/3 mujeres; o 2 varones, 4 mujeres, o 1 varón/4 mujeres.
 - a. Pueden completar el equipo con participantes de otros clubes.
- C. Rotación normal a favor del reloj (clockwise) de 3 jugadores en la fila del frente y 3 jugadores en la fila de atrás.
- D. Máximo de 3 pases en cada lado.
- E. Una de las mujeres debe darle a la bola antes de pasarla al equipo contrario.
- F. Un jugador no debe darle a la bola dos veces consecutivas (El bloqueo no se considera darle a la bola).
- G. La bola jugada tiene que pasar sobre la malla en el pase y en el servicio.
- H. Una bola que toque la línea se considera adentro.
- I. La bola se considera fuera si toca las luces, el piso totalmente fuera de la cancha, la silla del árbitro, el techo sobre cualquier área fuera del área de juego.
- J. Es legal hacer contacto con la bola con cualquier parte del cuerpo del jugador.
- K. Es ilegal atrapar, aguantar, o tirar la bola con la mano.
- L. Si dos o mas jugadores tienen contacto con la bola al mismo tiempo, se considerará una jugada y cualquiera de los jugadores involucrados podrá tener el siguiente contacto (siempre que la siguiente jugada no se convierta en la 4ta jugada).
- M. Un jugador no puede bloquear o atacar un servicio desde o dentro de la línea de 10 pies.
- N. Después del servicio, los jugadores de la línea del frente pueden cambiar posiciones en la red.
- O. Un jugador de la línea de atrás solo puede rematar desde detrás de la línea de 10 pies.

Violaciones de las Reglas

- A. El resultado de una violación es un punto para el oponente.
- B. Al servir, pisar o cruzar la línea de servicio al contactar con el saque.
- C. No sacar la pelota por encima de la red con éxito.
- D. Hacer contacto ilegal con la pelota (levantar, cargar, lanzar, etcétera).
- E. Tocar la red con cualquier parte del cuerpo mientras el balón está en juego. Excepción: si la pelota se introduce en la red con tal fuerza que haga que la red toque a un jugador contrario, no se sancionará falta y la pelota se seguirá en juego.
- F. Al bloquear una pelota que viene del campo del oponente, tocar la pelota al pasar por encima de la red es una violación si ambos:
 - a. tu oponente no ha usado 3 contactos Y
 - b. tienen un jugador allí para hacer una jugada con el balón
- G. Cuando se ataca una pelota que viene del campo contrario, tocar la pelota cuando se pasa por encima de la red es una violación si la pelota aún no ha roto el plano vertical de la red.
- H. Cruzar la línea central de la cancha con cualquier parte de su cuerpo. Excepción: si es la mano o el pie, toda la mano o todo el pie debe cruzar para que sea una violación.
- I. Servicio fuera de servicio.

- J. Bloqueo de un jugador de atrás (desviar un balón procedente de su contrario), cuando en el momento del contacto el jugador de atrás está cerca de la red y tiene parte de su cuerpo por encima de la parte superior de la red (un bloqueo ilegal).
- K. Jugador de atrás que ataca una pelota dentro de la zona de frente (el área dentro de la línea de 10 pies), cuando en el momento de contacto el balón está completamente por encima de la red (un ataque ilegal).

Eliminatoria

- A. Eliminatoria sencilla
 - a. El equipo que pierda 1 juego se descalifica.
 - b. El equipo que gana continuará jugando
 - c. El roster de equipos se anunciará en el Camporee

Puntaje

Participación 100

Puntos Adicionales

1er lugar 200
2ndo lugar 100
3er lugar 50

III. Dinámicas de Socialización

50 Puntos

- A. Cada club que participe en las dinámicas de socialización recibirá 50 puntos