



INSTRUCTIVO

2

DISEÑADOS PARA LA MISIÓN”
IV CAMPOREE DE GUÍAS MAYORES
Rionegro, Santander, 23 – 27 de marzo de 2027

Apreciados Guías Mayores:

Este es el instructivo que se mencionó en la circular No. 1. En este documento pueden encontrar los detalles y como su nombre lo describe, “las instrucciones para preparar tu campo y club”.

Lean bien y con calma cada detalle que explica el evento.

También una muy útil sección de ANEXOS.

Hablen con su líder de Asociación/Misión para coordinar todo lo relacionado con su club, y también del apoyo de sus clubes para los eventos de Asociación.

ACTIVIDADES
PRE CAMPAMENTO

3

1. “CADA IGLESIA UNA IGLESIA. (Participan todos los clubes). 4.000 puntos.

VISIÓN DEL PROYECTO

Formar una generación de jóvenes comprometidos con la misión, capaces de plantar nuevas iglesias, grupos organizados o filiales, que contribuyan a la propagación del mensaje de salvación por todo el mundo.

MANUAL GUIA PARA PLANTACION DE UNA NUEVA IGLESIA/FILIAL

1. INTRODUCCIÓN

En armonía con el énfasis mundial de la Iglesia Adventista del Séptimo Día en la misión y el discipulado, la Unión Colombiana del Norte presenta este manual como una herramienta

oficial para la creación, organización y desarrollo en la plantación de nuevas iglesias (Filiales o grupos organizados).

La iglesia de Cristo nunca fue llamada simplemente a conservar lo que ya tiene, sino a multiplicarse. Desde el día de Pentecostés, el crecimiento de la iglesia fue el resultado natural de una comunidad que predicaba, discipulaba y formaba nuevos núcleos de creyentes. Cada generación ha recibido el mismo desafío: llevar el evangelio donde todavía no ha llegado y crear espacios donde las personas puedan crecer como discípulos de Jesús.

En la Iglesia Adventista del Séptimo Día, las filiales y los grupos pequeños representan una de las herramientas más eficaces para cumplir esa misión. No son un fin en sí mismos, sino un medio para acercar el evangelio a las personas, fortalecer la comunión y preparar nuevos líderes para la obra de Dios.

El proceso para *FORMAR NUEVAS FILIALES O GRUPOS ORGANIZADOS*, generalmente sigue el modelo de discipulado, evangelismo y multiplicación promovido por la iglesia mundial.

2. VISIÓN

Levantar comunidades de fe vivas, centradas en Cristo, que se multipliquen mediante el evangelismo activo, el discipulado intencional y la formación de nuevos creyentes. Antes de organizar un grupo, la iglesia dedica tiempo a la oración para identificar el territorio, las personas y el líder que Dios está llamando.

4

3. MISIÓN

Ganar, consolidar, discipular y enviar personas a Cristo mediante la creación de filiales misioneras de Escuela Sabática o grupos organizados, que se conviertan en iglesias organizadas.

4. NATURALEZA DEL PROYECTO

La filial misionera es:

- Un punto de Escuela Sabática fuera del templo.
- Una extensión oficial de la iglesia madre.
- Un espacio de adoración, formación y misión.
- Una estructura en proceso de convertirse en iglesia organizada.

No es solo una célula ni grupo social.

Es iglesia en formación con propósito evangelístico.

5. OBJETIVOS

1. Plantación de una nueva iglesia. Establecer presencia adventista en nuevos sectores o comunidades.
2. Ganar almas mediante estrategias de evangelismo relacional.
3. Formar discípulos comprometidos con la misión.
4. Fortalecer el estudio de la Palabra y la adoración congregacional.
5. Desarrollar liderazgo local para crecimiento eclesiástico.

6. REQUISITOS DE IMPLEMENTACIÓN

Para la apertura de una filial misionera se requiere:

- Selección y capacitación del líder. Cómo dirigir reuniones. Cómo estudiar la Biblia. Liderazgo. Cómo dar estudios bíblicos. Cómo multiplicar el grupo.
- Mínimo 8 a 12 miembros constantes.
- Un lugar fijo de reunión fuera del templo.
- Nombramiento de un líder responsable.
- Acompañamiento de la iglesia madre y pastor local.
- Compromiso activo con la misión evangelística.

7. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

Dirección general

- Pastor o iglesia madre supervisora

Coordinación local

- Líder de filial

Áreas funcionales

- Escuela Sabática
- Ministerio de evangelismo/ministerio personal
- Oración e intercesión
- Estudios bíblicos
- Integración de invitados/coordinador de visitas

8. ESTRATEGIA MISIONERA (EJE CENTRAL)

Cada filial deberá operar bajo un modelo de misión activa permanente:

8.1 Red de amistad misionera. Cada miembro identifica personas de su entorno para acercamiento espiritual e invitación.

8.2 Contacto intencional. Cada miembro debe mantener al menos dos contactos activos en proceso de acercamiento.

8.3 Visitas misioneras. Se realizarán visitas a hogares, negocios, colegios, para oración, acompañamiento e invitación.

8.4 Estudios bíblicos. Todo contacto debe ser integrado a un proceso de estudio bíblico sistemático.

8.5 Eventos de impacto. Actividades evangelísticas como noches de esperanza, conciertos, noches de película misioneras, juegos sociales, asesoría de tareas, expo salud o brigadas, clubes de conquistadores, de aventureros, clubes saludables, como, trotadores, ciclismo, senderismo, comidas saludables, misión CALEB, semanas de oración, campañas, programas comunitarios entre otros.

9. PROCESO DE DISCIPULADO

Fase 1: Atraer. Contacto inicial mediante invitación o actividad misionera.

Fase 2: Consolidar. Relación espiritual mediante estudios bíblicos y acompañamiento.

Fase 3: Integrar. Participación activa en la filial como asistente regular.

Fase 4: Enviar. Participación como nuevos miembros a través del bautismo.

Fase 5: Actuar. Discipulado. Formación de nuevos misioneros que reproduzcan el proceso.

10. ORGANIZACIÓN SEMANAL

Escuela Sabática

- Bienvenida
- Himnos
- Estudio bíblico participativo
- Aplicación práctica

Culto de adoración

- Canto congregacional
- Mensaje bíblico
- Llamado espiritual

Bloque misionero

- Reporte de contactos

- Planeación de visitas
- Oración intercesora

11. ROLES MISIONEROS

- Coordinador misionero
- Equipo de visitas
- Equipo de oración
- Equipo de estudios bíblicos
- Equipo juvenil de impacto

12. INDICADORES DE CRECIMIENTO

El desarrollo de la filial será evaluado mediante:

- Mayor crecimiento. Bautismos e incorporaciones.
- Mejor organización. Aplicación de roles y liderazgo.
- Mayor proyección misionera. Número de contactos nuevos mensuales, estudios bíblicos activos, selección de campos misioneros.
- Evidencia clara de avance hacia iglesia organizada. Consolidación de los líderes, confirmación del lugar para establecer la nueva iglesia, plan maestro para el establecimiento de la nueva iglesia con fecha proyectada.
- Retención. Cuidar que los miembros fundadores más los nuevos se fortalezcan, permanezcan y crezcan.

7

13. PRINCIPIO DE MULTIPLICACIÓN

Toda filial debe funcionar con visión de reproducción: “Toda iglesia en formación debe ser una iglesia que forma nuevas iglesias.”

14. FUNDAMENTO BÍBLICO

- Hechos 1:8 – Poder para ser testigos
- Hechos 2:46–47 – Crecimiento en casas y comunidad
- Mateo 28:19–20 – Hacer discípulos
- Modelo apostólico de expansión misionera

15. DECLARACIÓN FINAL

Este modelo no busca únicamente reunir personas, sino formar discípulos activos en la misión de Cristo, contribuyendo al cumplimiento del evangelio en todo territorio de la Unión Colombiana del Norte.

“No formamos grupos... levantamos iglesias en misión.”

17. APROBACIÓN

Documento oficial del Departamento de Ministerio Personal y Escuela Sabática y el Departamento de Ministerios Juveniles de Unión Colombiana del Norte, Iglesia Adventista del Séptimo Día de Colombia Unión Colombiana del Norte.

Pr. Omar Josué Piña Rodríguez

Departamental de Ministerios Juveniles
Unión Colombiana del Norte

Pr. Johnny Rhenals

Departamental de Ministerio Personal y Escuela Sabática
Unión Colombiana del Norte

Como el clímax de esta iniciativa esperamos cerrar con una gran campaña evangelística de cosecha en la semana del **Global Adventist Youth Day**. En esta primera etapa esperamos que todas las nuevas iglesias nacientes, puedan participar en la campaña del día mundial del joven adventista, de manera local, distrital o zonal. **Esta campaña juvenil será del 13 al 20 de marzo 2027**. Oramos para que todo el trabajo de preparación de terreno y siembra nos permita tener grandes resultados para la gloria de Dios en esta campaña juvenil, que se extiende hasta nuestro campamento.

8

ENTREGA DE INFORME (ENERO 28/01/2027)

En el sistema de inscripción de la Unión Colombiana del Norte (UCN), como director debes subir, mes a mes, a partir del mes de septiembre, todo el proceso y los requisitos solicitados para este evento según vayan avanzando. En el mes de **febrero de 2027**, se espera que cada club haya presentado un informe completo del proceso de plantación de la filial, el cual debe incluir evidencias claras del desarrollo misionero realizado entre agosto 2026 a enero 2027. Toda filial organizada, grupo o iglesia plantada debe continuar asistiéndose hasta lograr su dependencia y poder funcionar con un liderazgo nuevo que le permita consolidarse y continuar la misión.

El informe que deben subir mes a mes en el sistema de inscripción de la Unión Colombiana del Norte, deberá contener:

- Fotografías del proceso.
- Capacitación básica por parte del pastor en plantación de iglesias. (Fotos).
- Fotos de actividades realizadas durante el mes a informar.
- Relato cronológico del desarrollo de la filial. Cada nueva iglesia debe tener su historia desde sus inicios.
- Nombres de los pioneros o fundadores.
- Nombres de los primeros amigos asistentes.
- Nombre del líder de la filial.

- Nombre del anciano consejero.
- Nombre del pastor distrital.
- Departamental de evangelismo del campo.
- Nombre de la iglesia madre.
- Dirección exacta de la filial.
- Registro de bautismos realizados.
- Lista de nuevos interesados o contactos.
- Listado de amigos que asistirán al campamento.

CRITERIO DE EVALUACIÓN Y SELECCIÓN. 4.000 puntos

De todos los informes recibidos, en el mes de febrero se seleccionarán aquellos que evidencien:

- | | |
|---|-------|
| • Mayor crecimiento. | 1.000 |
| • Mejor organización. | 1.000 |
| • Mayor proyección misionera. | 1.000 |
| • Evidencia clara de avance hacia iglesia organizada. | 1.000 |

INCENTIVO MISIONERO

Los proyectos seleccionados recibirán un **apoyo significativo institucional**, destinado a fortalecer su desarrollo, organización y expansión misionera. Este reconocimiento busca impulsar modelos exitosos de plantación de iglesias juveniles en toda la UCN. Todos estos proyectos continuarán siendo parte de los siguientes campamentos de asociación, como eventos para garantizar la continuidad y su consolidación, porque no plantamos iglesias para un campamento sino para la gloria de Dios en el cumplimiento de la misión. En el mes de marzo después de la campaña juvenil se pedirá a cada departamental de jóvenes de las 8 asociaciones un informe general de todos los jóvenes involucrados en la mega campaña juvenil, los amigos que asistieron, los miembros de iglesia que apoyaron y el número de bautismo realizados para la gloria de Dios.

Este proyecto no es un programa más, sino un llamado a la acción misionera juvenil, donde cada club se convierte en un punto de expansión del reino de Dios. “No estamos formando actividades... estamos plantando iglesias que multiplican la misión.” Cada iglesia una iglesia. “Por tanto, id, y haced discípulos a todas las naciones, bautizándolos en el nombre del Padre, y del Hijo, y del Espíritu Santo; 20 enseñándoles que guarden todas las cosas que os he mandado; y he aquí yo estoy con vosotros todos los días, hasta el fin del mundo. Amén”. Mateo 28:19-20 (RVR 1960).

2. MAQUETA TEMÁTICA “DISEÑADOS PARA LA MISIÓN”. (Participan todos los clubes). 1.000 puntos.

Esta actividad tiene como objetivo incentivar la creatividad, el trabajo en equipo y la comprensión del llamado misionero que Dios ha dado a cada creyente. Los participantes deberán diseñar y construir una maqueta original que represente de manera clara y creativa el tema del Camporee: **"Diseñados para la Misión"**. Esta maqueta debe ser hecha solo entre los miembros del club, si alguien más fuera del club participa se dejará a su conciencia.

La maqueta deberá transmitir un mensaje relacionado con la misión evangelizadora de la iglesia, el servicio cristiano, el discipulado, el cumplimiento de la Gran Comisión o cualquier aspecto que refleje el compromiso de llevar el evangelio a todas las personas.

Los participantes podrán inspirarse en elementos representativos de las regiones que conforman la Unión Colombiana del Norte, tales como Arauca, Antioquia, Choco, Santander, Barrancabermeja, la Región Caribe, Atlántico y Norte de Santander, integrándolos de manera armoniosa con el mensaje misionero y los valores cristianos.

Especificaciones Técnicas

- La base de la maqueta no podrá exceder los **60 centímetros de largo por 60 centímetros de ancho**.
- La altura máxima permitida será de **50 centímetros**.
- Podrán utilizarse materiales de cualquier tipo, siempre que sean seguros, estables y apropiados para la exposición.
- La maqueta deberá ser elaborada previamente al evento y entregada completamente terminada.
- Se permite el uso de iluminación, movimiento mecánico o elementos interactivos, siempre que no representen riesgos para los asistentes o el ecosistema.
- Cada club debe **llevar una mesa pequeña o soporte** para la exhibición su maqueta.

10

Presentación

Cada equipo deberá presentar un título para su maqueta y una breve descripción escrita (máximo una página) explicando:

- El significado de la obra.
- La relación con el lema "Diseñados para la Misión".
- El mensaje espiritual o misionero que desea transmitir.
- Los elementos regionales incorporados en el diseño.

Criterios de Evaluación: 1.000

- | | |
|--|-----|
| • Relación con el tema del Camporee. | 100 |
| • Claridad del mensaje misionero. | 150 |
| • Creatividad y originalidad. | 150 |
| • Calidad de la construcción y acabados. | 100 |

- Uso adecuado de materiales. 100
- Impacto visual. 150
- Integración de principios y valores cristianos. 200
- Presentación escrita y defensa de la maqueta. 50

Participantes

En este evento pueden participar todos los clubes que quieran.

Ejemplos de Temáticas

- Un grupo de jóvenes llevando el evangelio a diferentes regiones de Colombia.
- Un mapa misionero de la Unión Colombiana del Norte conectado por senderos de misión.
- La Gran Comisión representada mediante rutas de evangelismo.
- Una antorcha que transmite la luz del evangelio a cada territorio.
- Un campamento de Guías Mayores impactando comunidades mediante el servicio y la predicación.

Una representación de los diferentes campos de la Unión unidos bajo una misma misión: anunciar a Cristo al mundo.

11

EVENTOS ESPIRITUALES

3. “UNA VOZ PARA LA MISIÓN”. (Un participante por asociación). 600 puntos.

Este evento es una iniciativa de la División Interamericana, unida a la UCN, que busca integrar la música, la adoración y la evangelización en un mismo propósito misionero. Este festival de alabanza no nace con un espíritu competitivo, sino como una oportunidad para exaltar a Cristo, proclamar en evangelio y utilizar los talentos musicales al servicio de la misión. A través de este proyecto, cada campo local seleccionara un representante que participara en la gran final en el campamento. El participante que gane en el camporee tendrá pase directo a la final en la eliminatoria de UCN, donde se elegirá el representante de UCN ante la División Interamericana.

Criterios de Evaluación. 600 puntos

1. Interpretación Vocal (100 puntos)

Evalúa la calidad técnica del canto.

- Afinación.

- Manejo de la respiración.
- Dicción y pronunciación.
- Proyección de la voz.
- Control de volumen e intensidad.

Puntaje: 1 a 100 puntos.

2. Expresión e Interpretación del Mensaje (100 puntos)

Evalúa qué tan bien transmite el mensaje de la canción.

- Comprensión de la letra.
- Expresión facial adecuada.
- Conexión emocional con el público.
- Capacidad para comunicar esperanza, fe y misión.

Puntaje: 1 a 100 puntos.

3. Ministerio y Espíritu de Adoración (100 puntos)

Este aspecto diferencia un concurso secular de un evento cristiano.

- Actitud reverente.
- Humildad y sencillez.
- Enfoque en glorificar a Dios.
- Coherencia entre el mensaje y la interpretación.

Puntaje: 1 a 100 puntos.

4. Presencia en Plataforma (100 puntos)

Evalúa la forma en que el participante se presenta.

- Seguridad al estar frente al público.
- Postura corporal.
- Dominio del escenario.
- Contacto visual.

Puntaje: 1 a 100 puntos.

5. Relación con el Tema "Diseñados para la Misión" (100 puntos)

La canción debe estar relacionada con:

- Evangelismo.

- Servicio.
- Llamado de Dios.
- Discipulado.
- Misión mundial.
- Consagración.

Antes de cantar, el participante podría explicar en 30 segundos cómo la canción se relaciona con la misión.

Puntaje: 1 a 100 puntos.

6. Presentación Personal (100 puntos)

- Edad mínima 16 años.
- Uniforme o vestimenta apropiada.
- Orden y pulcritud.
- Imagen acorde con los principios cristianos.

Puntaje: 1 a 100 puntos.

Tabla de Evaluación

Aspecto	Puntaje
Interpretación Vocal	100
Expresión del Mensaje	100
Ministerio y Espíritu de Adoración	100
Presencia en Plataforma	100
Relación con la Misión	100
Presentación Personal	<u>100</u>
TOTAL	600

13

4. CUARTETOS "VOCES PARA LA MISIÓN". (Un cuarteto por asociación). 800 puntos.

Este evento tiene los mismos objetivos de una voz para la misión. Para este evento no pueden participar cuartetos o grupos ya oficiales en redes o profesionales. Los cuartetos pueden ser mixtos, o de solo hombres o solo mujeres, con un máximo de 6 personas. Lo importante y obligatorio es que estén las cuatro voces diferentes dependiendo si son varones (bajo, barítono, tenor, primer tenor) o mujeres (contralto, alto, soprano 2 y soprano 1). Cada asociación realizará su proceso de selección y llevará un cuarteto como representante de su campo al campamento.

Criterios de evaluación. 800 puntos

En este evento se usará el mismo criterio de evaluación de “una voz para la misión”, más los siguientes:

- Acople y armonía, que estén las cuatro voces diferentes.
- Uniformidad

5. SERVICIO DE CANTO. “ADORADORES EN MISIÓN”. En el campamento participan 6 guías mayores mixtos y pre campamento todos los clubes que quieran aprender, implementar en sus iglesias y sumar puntos a su asociación. 2.000 puntos.

Participantes: 6 Guías Mayores mixtos.

Descripción del evento. La adoración congregacional es uno de los momentos más importantes de la programación de la iglesia. A través de los cantos, la congregación expresa gratitud, prepara el corazón para la Palabra de Dios y responde al llamado del Espíritu Santo.

El evento **Adoración en Misión** busca formar en nuestros Guías Mayores la capacidad de planificar y dirigir momentos de alabanza que sean espirituales, participativos, organizados y centrados en Cristo. Más que evaluar quién canta mejor, este evento procura desarrollar líderes de adoración que inspiren a la iglesia a exaltar a Dios y a comprometerse con la misión.

Este gran evento será en dos partes, una durante el año antes del campamento, que invita a participar a todos los clubes apoyando a su campo y la segunda parte será en el campamento, donde cada asociación selecciona el grupo de alabanza de 6 guías mayores, que les represente a nivel de unión de manera presencial.

Durante el año, los clubes participantes de cada asociación que quieran aprender, mejorar la alabanza en sus iglesias y apoyar a su campo aun sin ser seleccionados, deben formar un equipo de seis (6) Guías Mayores que vinculen hombres y mujeres, quienes tendrán la responsabilidad de planificar y dirigir momentos de alabanza congregacional en su iglesia local y presentar evidencias de su trabajo durante el año.

Objetivos

- Fortalecer la calidad de los servicios de alabanza en las iglesias.
- Desarrollar líderes juveniles preparados para dirigir la adoración congregacional.
- Promover la preparación espiritual y musical en el Ministerio Juvenil.
- Incentivar la participación activa de la iglesia en el canto congregacional.

- Utilizar la música como una herramienta de evangelismo y discipulado.

Criterios de evaluación. 2.000 puntos

Evidencias requeridas durante el año. 1000 puntos

A partir del mes de septiembre, cada club, deberá realizar y registrar los siguientes momentos de alabanza, a través de un documento donde hagan una descripción breve de lo realizado durante el mes, colocando el link o vínculo para mirar la publicación de los videos en vivo que cada club realice, en el **sistema de inscripción de la Unión Colombiana del Norte (UCN)**, donde se encuentra el espacio respectivo para subir la siguiente información:

- 1. Un servicio de alabanza en un Culto Divino (sábado en la mañana).**
- 2. Un servicio de alabanza en Sociedad de Jóvenes.**
- 3. Un servicio de alabanza en una reunión de oración (miércoles y/o viernes de noche).**

Estos momentos de alabanza deberán ser publicados en redes sociales y tener en cuenta lo siguiente:

- Fotografías o videos. Los videos o fotos deben mostrar la interacción del grupo de alabanza con la congregación. Colocar a la entrada de la iglesia un aviso donde toda persona que entre a la iglesia autoriza aparecer en grabaciones o fotografías. Uso de imagen.
- Etiqueta oficial a **@adventistascolombia**. Este evento debe presentarse con el título del campamento: Diseños para la Misión – Adoradores en Misión UCN.
- Nombre del club.
- Nombre de la iglesia local.
- Ciudad, pueblo o vereda.
- Departamento.
- Nombre de su asociación.

IMPORTANTE: Las evidencias del trabajo realizado durante el año, publicadas y registradas según los requisitos establecidos, (**subir la información al link de todo lo solicitado**) junto con la presentación desarrollada en el campamento dará el puntaje final.

Cuanto más clubes de una misma asociación cumplan con los requisitos y registren correctamente sus evidencias durante el año, mayor será el puntaje obtenido. La suma de puntos por participación a este evento será porcentual al número de clubes que asistan por asociación/misión para tener equilibrio al momento de evaluar. Este sistema busca valorar no solo el desempeño en el evento del campamento, sino también el compromiso, la constancia y el crecimiento del ministerio de alabanza a lo largo del año. Es muy importante

tener en cuenta que los participantes elegidos para representar la asociación deben haber cumplido estrictamente con todos estos requisitos previos.

Estas evidencias permitirán realizar seguimiento al desarrollo del proyecto, puntuación y visibilizar el compromiso misionero de nuestros Guías Mayores.

Presentación en el campamento. 1.000 puntos

Para el campamento, cada asociación seleccionará un equipo de **seis participantes**, quienes representarán a su campo mediante la realización práctica de un servicio de canto de **20 minutos**. Durante esta presentación deberán demostrar el cumplimiento de los criterios establecidos para dirigir un momento de alabanza que sea espiritual, organizado, participativo y centrado en Cristo.

Los momentos de alabanza propios del campamento serán dirigidos en cada capellanía por una asociación/misión diferente por medio de sus seis participantes seleccionados. Al momento de dirigir el servicio de canto los jueces estarán evaluando. **Para la presentación en vivo en el campamento se evaluará lo siguiente:**

Aspecto	Puntaje
Actitud de adoración y vestimenta apropiada	200
Selección de cantos y coherencia temática	100
Dirección y participación de la congregación. Por ninguna razón criticar a la hermandad si no cantan, con frases como: no comieron, tienen hambre, están dormidos, etc.	200
Organización y transiciones en la alabanza. No deben existir silencios al dirigir los cantos. El hablar no debe quitar el tiempo de la alabanza.	100
Calidad musical. Pueden usar instrumentos. Se espera que ninguna pista sea cantada. Las alabanzas deben llevar a la congregación a una experiencia espiritual que los conecte a Dios y prepare su mente para recibir el mensaje.	200
Llamado al compromiso con Cristo. En medio de la alabanza debe invitarse a la congregación a agradecer a Dios, adorarle y comprometerse con la misión.	100
Uso correcto de los micrófonos y dominio de la plataforma.	100
TOTAL	1000

16

Recomendaciones importantes

1. El momento de alabanza debe ser cuidadosamente preparado y nunca improvisado.
2. La plataforma debe reflejar reverencia, orden y alegría cristiana.
3. El tiempo de alabanza debe conducir a la congregación a una experiencia de adoración y preparación para escuchar la Palabra de Dios.

4. El equipo debe recordar que dirigir la alabanza es un ministerio espiritual antes que una presentación musical.
5. Se recomienda que cada integrante participe en alguna función.

Lema del evento

"No subimos a la plataforma para que nos escuchen cantar; subimos para conducir a la iglesia a encontrarse con Cristo en adoración y misión".

¿QUÉ DEBE TENER UN EXCELENTE MOMENTO DE ALABANZA?

Tanto los participantes elegidos como los que apoyaran desde sus iglesias deben seguir la siguiente orientación para sus momentos de alabanza:

1. Preparación espiritual

El equipo debe prepararse mediante:

- Oración.
- Estudio de la Palabra de Dios.
- Espíritu de unidad.
- Dependencia del Espíritu Santo.

La adoración comienza mucho antes de subir a la plataforma.

2. Preparación musical

El equipo deberá:

- Ensayar previamente.
- Seleccionar los cantos con suficiente anticipación.
- Preparar transiciones adecuadas entre himnos.
- Conocer las tonalidades y pistas musicales.
- Mantener un buen equilibrio entre música y participación congregacional.

3. Selección de los cantos

Los cantos deberán:

- Ser bíblicos y Cristocéntricos.
- Exaltar el carácter y la obra de Cristo.
- Invitar a la congregación a participar.

- Tener un lenguaje doctrinalmente apropiado.
- Ser coherentes con el tema del programa.

Se recomienda incluir cantos relacionados con:

- Salvación.
- Gratitude.
- Adoración.
- Esperanza.
- Consagración.
- Misión y servicio.

4. Dirección de la congregación

El equipo deberá:

- Motivar a la iglesia a cantar.
- Mantener una actitud alegre y reverente. (No es momento para chistes o comentarios que desvíen el sentido de la adoración).
- Dar instrucciones claras y breves.
- Favorecer la participación de niños, jóvenes y adultos.
- Evitar protagonismos innecesarios.
- Por ninguna razón dirigirse a la congregación con frases como: pareciera que no han comido, tienen hambre, tienen sueño, están dormidos. La plataforma no se usa para esto. Las personas se animan cantando y siempre habrá personas sin ánimo de cantar.

18

El objetivo principal es que la congregación adore; el grupo solamente guía la experiencia.

6. MAYORDOMIA – CAZANDO LA LECTURA. (Participan todos los clubes). 2000 puntos.

La mayordomía cristiana consiste en reconocer que Dios es el dueño de todo y que cada creyente ha sido llamado a administrar con fidelidad los recursos, talentos, tiempo y oportunidades que Él le ha confiado. Para un Guía Mayor, esta responsabilidad se refleja en cada decisión y en un estilo de vida que honra a Dios.

En un mundo marcado por el consumismo y el individualismo, Dios sigue llamando a jóvenes íntegros y fieles que administren sabiamente todo lo que reciben. Este evento busca inspirar a los Guías Mayores a vivir una mayordomía basada en la consagración, la fidelidad y la excelencia, entendiendo que todo ha sido confiado por Dios para el cumplimiento de Su misión.

PARTICIPANTES: Podrán participar todos los Clubes de Guías Mayores que deseen formar parte de este evento, siempre y cuando cumpla con los requisitos exigidos. Se permite uno por club y un equipo de apoyo mínimo de 5 personas. Este evento tendrá 5 rondas de preguntas estilo Kahoot. Deben participar la ecónoma y el pastor. **Nota:** *Todos deben leerse el libro. La selección del participante será aleatoria. Se hará un ensayo en línea en el mes de noviembre por campos. No se lo pueden perder para que conozcan de primera mano cómo funciona.*

Todos los que participen deben adquirir el libro oficial del evento ***Dinero, deudas y ahorros de Joel Fernández***. Este libro se encuentra en IADPA, a un precio de 45.000 pesos colombianos. Como club, al mes de enero, deben subir en el **sistema de inscripción de la Unión Colombiana del Norte (UCN)**, las evidencias de haber compartido **3 temas** sobre mayordomía cristiana de este libro, dirigidos a la iglesia local o a grupos pequeños. Estos mensajes deberán contribuir al fortalecimiento de la vida espiritual y promover la fidelidad a Dios entre los asistentes.

El PDF, deberá incluir:

- Fotografías de cada presentación.
- Fecha, hora y lugar donde se realizó la actividad.
- Una breve descripción de cada programa presentado.
- La firma del director de Mayordomía de la iglesia local.
- La firma del pastor distrital, quien certificará la realización de las actividades.

Nota: La carpeta con los requisitos **suma 500 puntos** a favor al llegar al bambú si tiene todo completo o resta si no la presenta.

La presentación completa de estas evidencias será un requisito indispensable para la evaluación del evento.

7. MATUTINA. (Participan todos los clubes). 2000 puntos

El estudio diario de la Palabra de Dios fortalece la comunión con Cristo, forma el carácter y prepara al Guía Mayor para vivir y liderar una vida de fe auténtica. Este evento tiene como propósito incentivar el hábito de la adoración personal y la reflexión diaria, reconociendo la importancia de la matutina como una herramienta esencial para el crecimiento espiritual y el desarrollo del liderazgo cristiano.

El material oficial de estudio será:

- **Matutina Jóvenes 2027 – Fe sin Filtros.**
- **Autor:** César Sánchez Murillo.

La participación está abierta a todos los clubes. Cada club estará representado por **dos (2) Guías Mayores**, quienes presentarán un solo examen.

Criterios de evaluación

El examen abarcará el contenido correspondiente al **mes de marzo de 2027**, incluyendo:

- Títulos de las meditaciones.
- Versículos clave.
- Contenido y enseñanzas principales de cada lectura.

Antes de iniciar la prueba, **cada participante deberá presentar su ejemplar físico (marcado con su nombre) de la matutina** como requisito para poder concursar.

La evaluación será **escrita** e incluirá diferentes tipos de preguntas, tales como:

- Selección múltiple.
- Verdadero o falso.
- Completar enunciados.

Más que una competencia de conocimiento, este evento busca motivar a los Guías Mayores a desarrollar una disciplina constante de estudio y reflexión, permitiendo que las enseñanzas de la Palabra de Dios transformen su vida y fortalezcan su compromiso con la misión.

20

8. CONEXIÓN BIBLÍCA. (Un participante por asociación). 2.000 puntos

La Palabra de Dios es el fundamento del liderazgo cristiano y la principal fuente de orientación para todo Guía Mayor. Por ello, **Conexión Bíblica** busca fortalecer el hábito del estudio sistemático de las Escrituras y de la literatura inspirada, promoviendo una relación más profunda con Cristo y una mejor preparación para el servicio y la misión.

Para esta edición, el contenido de estudio comprenderá:

- **Biblia (Versión Reina-Valera 1995): Apocalipsis**, capítulos **1 al 22**.
- **El Conflicto de los Siglos**: capítulos **24 al 43**.

Cada Asociación y Misión realizará una **eliminatória previa** para seleccionar al participante que la representará oficialmente durante el Camporee. De esta manera, este evento reunirá a quienes hayan demostrado un mayor compromiso con el estudio de la Palabra de Dios y la preparación espiritual.

Requisito de participación: El concursante deberá tener **mínimo 16 años de edad cumplidos** al momento del evento.

9. EVANGELISTAS DIGITALES. (Participan todos los clubes). 2.000 puntos

Objetivo: Capacitar y motivar a los Guías Mayores para utilizar las plataformas digitales como herramientas de evangelismo, compartiendo el mensaje de esperanza de manera creativa, relevante y fiel a la misión de la Iglesia.

CORTOMETRAJES DOCUMENTALES “VIVIENDO LA MISIÓN”

BASES PARA PARTICIPAR

Esta actividad no será un concurso, pero sí tendrá puntaje. Es una manera de hacer evangelismo por medio de redes sociales. Compartir a otros las maneras en que nuestros hermanos, jóvenes o niños viven la misión. El club que cumpla con esta actividad recibirá un puntaje adicional. No hay un límite de videos a realizar, pero el puntaje recibido será el mismo si publica un video o más.

TEMÁTICA: "VIVIENDO LA MISIÓN"

Para esta actividad queremos ver historias de miembros de nuestra iglesia que estén “Viviendo la Misión” de una manera destacada. Hermanos que desarrollen ministerios donde compartan a Jesús de manera creativa, diferente y con mucho impacto. Historias que no sean comunes y que valga la pena destacar porque es difícil encontrar a alguien que haga algo igual. Anexamos un link con un cortometraje documental como ejemplo de lo que se quiere lograr. Estos cortometrajes son enfocados en que nuestra hermandad adventista encuentre maneras diferentes de compartir el amor de Dios con otros.

Ejemplo de cortometraje documental **“INVISIBLES”**

https://drive.google.com/file/d/1tc4rB_8Cw8QeWOZxJKQUJj8a8ZrN9KY/view?usp=sharing

FORMATO

El formato para esta actividad será **“DOCUMENTAL”** usando como base una entrevista. Pueden grabar a la persona contando parte de cómo vive la misión y hacer planos de apoyo que hagan nutrir la historia del contexto del cual habla en entrevistado.

REQUISITOS TÉCNICOS

Para garantizar la calidad, se deben cumplir los siguientes estándares:

1. Duración

-El cortometraje deberá tener una duración máxima de 5 minutos y mínima 3 minutos.

-Este tiempo incluye los créditos, títulos y logo del evento.

2. Resolución y Formato

-Resolución mínima de 1920px X 1080px (Full HD). (Horizontal)

-Formato de archivo: .MP4 o .MOV, códec h.264 o h.265.

3. Equipo para filmación

-Puede ser grabado con cámaras de celular, digital o cine.

4. Velocidad de cuadros (FPS)

-El proyecto debe entregarse en 23.97 FPS para asegurar una apariencia cinematográfica profesional estándar.

5. Audio

- La mezcla de audio no debe superar los -5dB.

- Es vital cuidar la claridad de los diálogos sobre la música de fondo para una experiencia auditiva óptima.

6. Limpieza visual

- El video finalizado no deberá contener marcas de agua de logos o textos o programas de edición, visibles en ninguna parte del metraje. Es importante garantizar que el contenido

visual se presente de manera limpia y sin distracciones para la audiencia.

5. Periodo de Producción

Los proyectos a registrar deben haber sido producidos durante el año 2026.

6. Publicación de los archivos

Una vez terminada la producción, deberán publicarla en las redes sociales de su club y etiquetar las cuentas de adventistascolombia en Instagram y Facebook. Además, deberán poner el #viviendolamision #adventistascolombia. La publicación deberá hacerse entre los meses de octubre y noviembre en el sistema de inscripción de la unión colombiana del norte (UCN).

7. Material Promocional (Teaser/Póster)

Todos los cortometrajes registrados deben tener un flyer, afiche o póster digital en tamaño tabloide, que promueva el proyecto de manera oficial el cual deberá ser usado como miniatura de la publicación en redes sociales.

8. Derechos de Autor

Ya que este material será publicado en redes sociales, deberán tener todos los derechos de las imágenes utilizadas. Todo el material que aparezca en el documental deberá ser grabado en su totalidad por el equipo de producción. Adicionalmente la persona entrevistada deberá haber firmado el permiso de uso de imagen que anexaremos al final de este documento. También se

recomienda buscar música libre de derechos para no tener problemas al momento de publicar en redes sociales.

9. Uso de la IA

Se permitirá el uso de la IA, para el diseño del flyer u otros detalles de diseño, más no en el guion, generación de video, animaciones y otros elementos que se incluyan en el corte final.

10. Dudas Técnicas

Si tienen alguna duda en el aspecto técnico pueden contactar a Hope Media Colombia por medio del correo esperanzacolombiatv@gmail.com y allí se les ayudara a aclararla.

EVENTOS DE DESTREZAS Y DEPORTIVOS

Estas pruebas buscan promover hábitos saludables, disciplina física, trabajo en equipo y espíritu deportivo.

10. MUEBLE DE CAMPAMENTO. (Participan dos equipos por asociación). 500 puntos.

Estas actividades buscan fortalecer las habilidades propias del Guía Mayor en supervivencia, campismo, liderazgo práctico y trabajo colaborativo.

Propósito: evaluar los conocimientos y habilidades de los participantes en la ejecución de nudos, amarres y construcciones propias del arte de acampar. Los equipos deberán demostrar trabajo en equipo, precisión técnica, creatividad, rapidez y aplicación práctica de los principios aprendidos.

Participantes: seis (6) integrantes por equipo (3 hombres y 3 mujeres), dos equipos por asociación. Cada asociación elige la forma de selección para este evento. **La puntuación será así: Primer puesto 500 puntos, segundo puesto 450 puntos y tercer lugar 400 puntos.**

Durante la participación, cada equipo encontrará una imagen del mueble o estructura que deberá construir. A partir de dicha referencia, los participantes deberán analizar el diseño y determinar los nudos y amarres más adecuados para su elaboración.

No se exigirá un tipo específico de amarre o nudo por parte del jurado. Cada equipo tendrá la libertad de seleccionar las técnicas que considere más apropiadas, siempre que la construcción cumpla **con los siguientes criterios de evaluación:**

- Funcionalidad y cumplimiento del diseño propuesto.
- Resistencia y estabilidad de la estructura.
- Correcta aplicación técnica de los nudos y amarres más apropiados.

- Acabado estético y presentación general.
- Seguridad y capacidad para soportar peso o movimientos bruscos, según la finalidad del mueble construido.
- Tiempo de armado del mueble.

Se recomienda que los participantes posean conocimientos generales en nudos básicos, amarres y construcciones de campamento, ya que deberán tomar decisiones técnicas durante el desarrollo de la prueba.

PRINCIPIOS GENERALES PARA TODAS LAS PRUEBAS DEPORTIVAS

1. Los eventos deberán desarrollarse en un ambiente de respeto, compañerismo y sana competencia.
2. Todos los participantes deberán atender las indicaciones de jueces, salvavidas y organizadores.
3. **Solo se podrá participar en un evento en el campamento a excepción de marchas.** Ejemplo: si participó en fútbol no puede participar en natación o en algún otro. Esto promueve la necesidad de usar a otros guías mayores y permite más integración de los acampantes en los eventos.
4. Se realizarán dos jornadas completas de los eventos deportivos. El día miércoles y el viernes. Por cada asociación se esperan dos equipos para todas las áreas con participantes diferentes. No se permite que quienes estuvieron en los eventos del miércoles repitan el viernes así sea el mismo evento, deben ser equipos totalmente diferentes.
5. La organización contará con personal de apoyo y primeros auxilios para garantizar la seguridad de todos.
6. Cualquier conducta antideportiva podrá ser motivo de descalificación.
7. La preservación de la vida y la integridad física de los participantes prevalecerá sobre cualquier resultado deportivo.
8. **Para todos los eventos deportivos, la puntuación será así: Primer puesto 500 puntos, segundo puesto 450 puntos y tercer lugar 400 puntos.**

11. CARRERA 3K FEMENINA. (Participan 2 corredoras por asociación).

La Carrera 3K Femenina es una prueba de resistencia, disciplina y preparación física, diseñada para promover hábitos saludables, el espíritu de superación y el trabajo constante en el cuidado del cuerpo como templo del Espíritu Santo.

Cada asociación, estará representado por **dos (2) participantes femeninas**, quienes recorrerán una distancia total de **3 kilómetros** en un circuito previamente establecido por la organización.

Objetivos

- Promover la actividad física y los estilos de vida saludables.
- Fomentar la disciplina y la perseverancia.
- Desarrollar la resistencia física y mental.
- Incentivar la preparación previa al campamento.
- Fortalecer el espíritu de compañerismo y sana competencia.

Participantes

- Cada asociación, inscribirá dos (2) representantes femeninas.
- Las participantes deberán estar debidamente registradas y autorizadas por su departamental de jóvenes de asociación.
- Se recomienda que las corredoras hayan realizado preparación física previa y estén en óptimas condiciones para participar. El evento deja bajo su responsabilidad al corredor en conocer su estado físico y decidir su participación de manera voluntaria.

Desarrollo de la prueba

- La carrera se realizará sobre una distancia aproximada de 3 kilómetros.
- El recorrido será indicado y señalizado por la organización.
- Las participantes deberán completar todo el recorrido respetando las indicaciones del personal de apoyo.

25

Recomendaciones importantes

- Realizar entrenamiento previo durante las semanas anteriores al campamento.
- Mantener una adecuada hidratación antes y después de la prueba.
- Descansar apropiadamente la noche anterior.
- Utilizar ropa deportiva cómoda y calzado adecuado para correr. El recorrido será en terreno destapado.
- No participar en caso de enfermedad, lesión o condición médica que represente un riesgo.
- Se recomienda efectuar ejercicios de calentamiento antes de la competencia y estiramientos al finalizar.

Aspectos a tener en cuenta

1. La prueba busca promover la salud y la superación personal, por lo tanto, deberá desarrollarse en un ambiente de respeto y sana competencia.
2. Las participantes deberán seguir las instrucciones de jueces, personal médico y organizadores en todo momento.
3. No se permitirá recibir ayuda externa durante el recorrido, salvo en situaciones de emergencia.
4. Cualquier conducta antideportiva podrá ser motivo de descalificación.

5. La organización dispondrá de puntos de hidratación y primeros auxilios para garantizar la seguridad de las participantes.

"Corre con propósito, termina con honor."

"¿No saben que en una carrera todos los corredores compiten, pero uno solo obtiene el premio? Corran, pues, de tal modo que lo obtengan." (1 Corintios 9:24).

12. CARRERA 6K MASCULINA

La **Carrera 6K Masculina** se desarrollará bajo los mismos principios, objetivos, reglamentos, recomendaciones y directrices establecidas para la Carrera 3K Femenina. Esta prueba está diseñada para evaluar la resistencia física, la disciplina y la preparación previa de los participantes, promoviendo estilos de vida saludables y una sana competencia. Cada asociación, estará representada por dos (2) participantes masculinos, quienes deberán completar un recorrido de seis (6) kilómetros, observando en todo momento las indicaciones de la organización, las medidas de seguridad, los protocolos de hidratación y las disposiciones establecidas para el correcto desarrollo de la prueba.

EVENTOS DE NATACIÓN

Las competencias de natación tienen como propósito promover estilos de vida saludables, fortalecer la condición física y desarrollar habilidades de coordinación, resistencia y autocontrol. Todas las pruebas se desarrollarán en un ambiente de respeto, seguridad y sana competencia, observando las indicaciones de los jueces y del personal designado por la organización.

26

13. NATACIÓN ESTILO LIBRE MASCULINO. (Participa un guía mayor por asociación).

Participante: 1 hombre – 60 metros de recorrido.

Prueba individual destinada a evaluar la velocidad, resistencia y técnica de desplazamiento en el agua mediante el estilo libre. El competidor deberá completar la distancia establecida por la organización respetando las normas de seguridad y las indicaciones de los jueces. La piscina que se utilizara para este evento tiene 30 metros de largo, por lo que será ida y vuelta para completar los 60 metros asignados para este evento.

Recomendaciones y aspectos importantes

- Todos los participantes de los diferentes eventos en la piscina, deben portar gorro, pantaloneta impermeable, traje de baño enterizo para las damas o licra en los dos casos. No se permitirán trajes de baño de dos piezas en el caso de las damas y en el caso de los caballeros no se permite traje de baño tipo interior.
- Se recomienda preparación y práctica previa.

- Realizar ejercicios de calentamiento antes de la prueba.
- Utilizar traje de baño apropiado para la actividad.
- Respetar el carril asignado.
- Mantener una actitud deportiva y de respeto hacia los demás participantes.
- La organización podrá suspender la participación de cualquier competidor cuya condición física represente un riesgo para su seguridad.

14. NATACIÓN ESTILO LIBRE FEMENINO. (Una guía mayor por asociación).

Participante: 1 mujer – 60 metros de recorrido.

Prueba individual diseñada para evaluar la técnica, resistencia y velocidad en el desplazamiento mediante estilo libre. La participante deberá completar el recorrido asignado de acuerdo con las instrucciones impartidas por los jueces. Para este evento se manejan las mismas indicaciones del estilo libre de hombres.

15. NATACIÓN RELEVOS MIXTOS. (Un hombre y una mujer por asociación).

Participantes: 1 hombre y 1 mujer. 60 metros.

Prueba de integración y trabajo en equipo en la que cada club estará representado por un hombre y una mujer. Los participantes deberán completar el recorrido establecido mediante relevos, entregando el turno al compañero según las indicaciones de los jueces. El recorrido por participante será de 30 metros. Esta competencia busca desarrollar la coordinación, la confianza mutua y el espíritu de unidad entre los participantes.

Recomendaciones y aspectos importantes

- Practicar previamente las transiciones entre relevistas.
- Mantener comunicación y coordinación durante la prueba.
- Respetar las señales de salida y cambio establecidas por los jueces.
- Toda salida anticipada o incumplimiento de las normas podrá ser motivo de penalización o descalificación.
- La seguridad y el respeto tendrán prioridad sobre el resultado competitivo.

16. NATACIÓN APNEA MIXTA. (Un hombre y una mujer por asociación).

Participantes: 1 hombre y 1 mujer

Prueba orientada a evaluar el control respiratorio, la concentración y la capacidad de desplazamiento bajo el agua. Los participantes competirán individualmente y la distancia recorrida por los dos, será sumada para determinar la clasificación del club. Debido a las características de esta prueba, se desarrollará bajo estrictas medidas de seguridad y supervisión permanente.

Recomendaciones y aspectos importantes

- La prueba deberá realizarse únicamente bajo la supervisión de jueces y personal de seguridad.
- No se recomienda la participación de personas con problemas respiratorios, cardiovasculares o condiciones médicas que puedan representar un riesgo.
- Se prohíbe realizar hiperventilación excesiva antes de la prueba.
- La seguridad de los participantes tendrá prioridad sobre cualquier resultado.
- Los jueces podrán detener inmediatamente la participación de cualquier competidor si consideran que existe algún riesgo para su integridad.
- Se recomienda entrenamiento previo y conocimiento básico de las técnicas de apnea.

Lema del evento: "Más que competir, nadamos con disciplina, superación y espíritu de equipo."

DEPORTES DE CONJUNTO

Estas actividades fomentan la integración, la estrategia, la sana competencia y el compañerismo cristiano.

NOTA: Para todos los eventos deportivos en equipo o individual y de destreza, cada asociación debe traer dos representaciones, por ejemplo: dos equipos de fútbol mudo, dos equipos para el evento de mueble de campamento, dos participantes para natación hombres libre, y así sucesivamente. Para todos los eventos deportivos, la puntuación será así: **Primer puesto 500 puntos, segundo puesto 450 puntos y tercer lugar 400 puntos.**

17. FÚTBOL MIXTO MUDO.

Descripción del evento. El Fútbol Mixto Mudo es una competencia recreativa y formativa que combina actividad física, estrategia y trabajo en equipo. Su característica principal es que los participantes deberán jugar sin hablar ni emitir instrucciones verbales durante el desarrollo del partido. Se jugarán dos tiempos de 10 minutos. Cumplidos los diez minutos se cambia de cancha. Si no hay goles se cobra un solo penalti por equipo, se define ganador al equipo que marque arriba del contrario.

Esta modalidad busca fortalecer la comunicación no verbal, la confianza entre compañeros, la inclusión y la capacidad de trabajar en unidad. Más que una competencia deportiva, el evento pretende enseñar que el éxito de la misión depende de aprender a escuchar, observar y actuar en armonía con los demás.

Participantes: 11 integrantes por club (7 hombres y 4 mujeres). **"Un solo equipo, una sola misión"**

Criterios de evaluación: Se usarán las normas básicas de este deporte.

Aspecto	Puntaje
Respeto de la modalidad "muda"	50
Trabajo en equipo y cooperación	100
Participación e integración de todos los jugadores	50
Estrategia y comunicación no verbal	50
Espíritu deportivo y actitud cristiana	100
Disciplina y respeto de las normas. No se tolerará ningún tipo de agresión física o verbal intencional con ninguna persona.	100
Ganar el partido	50
TOTAL	500

IMPORTANTE: Es posible que un equipo gane por goles, o puntos y pierda y pierda el partido. Esperamos esto no ocurra teniendo en cuenta todas las indicaciones ya mencionadas que forman parte del comportamiento de un verdadero guía mayor.

Lema del evento: "En la misión, como en el juego, el triunfo no pertenece al más fuerte, sino al equipo que aprende a caminar unido".

29

18. MICROFÚTBOL MIXTO MUDO

Descripción del evento. Para este evento se manejarán los mismos criterios de evaluación de futbol mixto. **Participantes:** 5 (3 hombres y 2 mujeres). Se usarán las normas básicas de este deporte.

19. BALONCESTO MIXTO

NORMAS BÁSICAS DE BALONCESTO

Objetivo

Anotar el mayor número de puntos introduciendo el balón en la canasta del equipo contrario.

Duración

- Se jugarán dos sets de **10 minutos**.
- Participa un equipo por asociación el día miércoles y otro el día viernes.

- Si hay un empate se define en un solo lanzamiento por equipo hasta que uno de los dos haga punto arriba del contrario.

Jugadores

- 5 jugadores en cancha por equipo. Tres hombres y dos mujeres.
- Se permiten sustituciones durante el partido.

Reglas básicas

- No se puede caminar con el balón sin botarlo (pasos).
- No se puede botar, detenerse y volver a botar (doble drible).
- El balón debe avanzar al campo ofensivo en máximo 8 segundos.
- El equipo tiene 24 segundos para intentar un lanzamiento.
- No se permite empujar, sujetar o golpear al adversario.
- Cinco faltas personales eliminan al jugador del encuentro.

Puntuación

- Tiro libre: 1 punto.
- Lanzamiento dentro del arco: 2 puntos.
- Lanzamiento detrás de la línea de tres puntos: 3 puntos.

30

Gana

El equipo que obtenga más puntos al finalizar el tiempo reglamentario.

20. VOLEYBALL MIXTO

NORMAS BÁSICAS DE VOLEIBOL ●

Objetivo del juego

El objetivo es que cada equipo envíe el balón por encima de la red para que toque el piso del campo contrario, evitando que el equipo rival haga lo mismo.

Participantes

- Cada equipo estará conformado por **seis (6) jugadores en cancha**, (4 hombres y 2 mujeres).
- Se podrán realizar sustituciones de acuerdo con el reglamento establecido para la competencia.

Duración del partido

- El encuentro se jugará al mejor de **tres (3) sets**, salvo que la organización determine otro formato según el número de equipos inscritos.
- Los dos primeros sets se jugarán a **25 puntos**.
- En caso de empate (1-1), el tercer set se jugará a **15 puntos**.
- Todos los sets deberán ganarse con una diferencia mínima de **dos (2) puntos**.

Normas básicas

- Cada equipo dispone de un máximo de **tres (3) toques** para devolver el balón al campo contrario.
- Un mismo jugador **no podrá golpear el balón dos veces consecutivas**, excepto después de un bloqueo.
- No está permitido retener, acompañar o lanzar el balón.
- El balón puede tocar la red durante el juego siempre que la cruce hacia el campo contrario.
- Los jugadores deberán rotar en sentido de las agujas del reloj cuando recuperen el derecho al saque. La rotación debe respetarse.
- El saque deberá realizarse detrás de la línea final de la cancha.
- El jugador que ejecuta el saque no podrá pisar la línea de fondo antes de golpear el balón.

31

Se considera falta cuando

- Un equipo realiza más de **tres toques** antes de pasar el balón.
- Un jugador golpea el balón dos veces consecutivas (doble golpe).
- El balón es retenido o acompañado.
- Un jugador toca la red durante una acción de juego.
- Un jugador invade el campo contrario interfiriendo con el juego del rival.
- El balón cae fuera de los límites de la cancha.
- El saque no supera la red o sale fuera del campo.
- El equipo está mal posicionado al momento del saque (falta de rotación).

Sistema de puntuación

Se utilizará el sistema **Rally Point**, es decir:

- Cada jugada otorga un punto, sin importar qué equipo realizó el saque.
- Gana el partido el equipo que obtenga el número de sets establecido por la organización.

Conducta deportiva

Todos los participantes deberán demostrar un comportamiento acorde con los principios cristianos y deportivos.

No se permitirá:

- Lenguaje ofensivo o irrespetuoso.
- Reclamos indebidos hacia los árbitros.
- Conductas antideportivas.
- Agresiones físicas o verbales.
- Actitudes que afecten el desarrollo normal del encuentro.

La organización podrá aplicar amonestaciones, pérdida de puntos o descalificación del equipo en caso de conductas que atenten contra el espíritu del Camporí.

Arbitraje

- Las decisiones del árbitro serán definitivas.
- Cualquier situación no contemplada en este reglamento será resuelta por la comisión organizadora con base en el reglamento oficial de la **Federación Internacional de Voleibol (FIVB)** y en los principios del Camporí.

32

21. TENIS DE MESA MASCULINO

NORMAS BÁSICAS DE TENIS DE MESA

Objetivo del juego

El objetivo del juego es ganar puntos haciendo que el oponente no pueda devolver correctamente la pelota sobre la mesa, demostrando habilidad, precisión y control.

Participantes

- La competencia podrá desarrollarse en la modalidad **individual** (1 vs. 1) o **dobles** (2 vs. 2), según lo determine la organización.
- Cada jugador deberá presentarse puntualmente con su implemento de juego, (Raqueta personal).

Duración del partido

- El partido se jugará al **mejor de tres (3) sets**, salvo que la organización establezca un formato diferente.
- Cada set se disputará a **11 puntos**.

- En caso de empate a 10 puntos, el set continuará hasta que un jugador obtenga una ventaja de **dos (2) puntos**.

Normas básicas

- El saque deberá realizarse lanzando la pelota verticalmente al menos **16 centímetros** antes de golpearla.
- En el saque, la pelota deberá botar primero en el lado del servidor y luego en el lado del adversario.
- En la modalidad de dobles, el saque deberá hacerse de manera diagonal.
- Después del saque, los jugadores deberán golpear la pelota alternadamente hasta que uno de ellos cometa un error.
- La pelota deberá pasar por encima o alrededor de la red y tocar el campo del adversario.

Cambio de saque

- El derecho al saque cambiará cada **dos (2) puntos**.
- Cuando el marcador llegue a **10–10**, el saque cambiará después de cada punto.

Se pierde el punto cuando

- La pelota no supera la red.
- La pelota sale de la mesa después del golpe.
- La pelota rebota dos veces en el mismo lado de la mesa.
- Un jugador golpea la pelota dos veces consecutivas.
- Un jugador toca la mesa con la mano libre mientras la pelota está en juego.
- Un jugador mueve la mesa durante el intercambio.
- La pelota es golpeada antes de que rebote en el propio lado cuando corresponde.
- En caso de tocar la malla en saque se debe repetir hasta máximo tres veces, si hay una cuarta vez será punto para el contrario.

Conducta deportiva

Todos los participantes deberán mantener una actitud de respeto y juego limpio.

No se permitirá:

- Reclamar de forma irrespetuosa las decisiones del árbitro.
- Utilizar lenguaje ofensivo o gestos antideportivos.
- Golpear intencionalmente la mesa, la red o los implementos de juego.
- Interrumpir deliberadamente el desarrollo del partido.

La organización podrá aplicar amonestaciones o descalificar a cualquier participante que incumpla estas normas.

Arbitraje

- Las decisiones del árbitro serán definitivas durante el encuentro.
- Cualquier situación no prevista en este reglamento será resuelta por la comisión organizadora, tomando como referencia el reglamento oficial de la **Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF)** y los principios del Camporí.

22. TENIS DE MESA FEMENINO

Descripción del evento. Participantes: 1 mujer. Se usarán las normas básicas de este deporte ya descrita anteriormente para tenis de mesa masculino.

23. TENIS DE MESA MIXTO

Descripción del evento. Participantes: 1 hombre y 1 mujer. Se usarán las normas básicas de este deporte ya descritas anteriormente para tenis de mesa masculino.

ACTIVIDADES CONJUNTAS DE ASOCIACIÓN/MISIÓN

34

24. FACHADA. 1.000 puntos

Propósito

Promover la creatividad, el trabajo en equipo y el sentido de identidad de cada Asociación mediante el diseño de una fachada que represente el mensaje central del Camporí "**Diseñados para la Misión**", utilizando materiales que reflejen el compromiso cristiano con el cuidado de la creación.

Objetivo

Diseñar y presentar una fachada que comunique de manera creativa la temática del Camporí, fortaleciendo el sentido de pertenencia de los clubes y fomentando la responsabilidad ambiental.

Participación

- Cada Asociación presentará una única fachada.
- La Asociación definirá la forma de diseñarla, construirla y presentarla.
- El puntaje obtenido será asignado a todos los clubes pertenecientes a la Asociación.

Criterios de evaluación

1. La temática deberá estar en armonía con el lema del Camporee: **"Diseñados para la Misión"**.
2. Las dimensiones deberán ser:
 - Ancho: entre 3 y 6 metros.
 - Altura: entre 3 y 5 metros.
3. Se evaluarán la creatividad, originalidad, calidad estética y el impacto visual de la propuesta.
4. Decoración: con elementos propios de los guías mayores, ideales, etc. Espacio para banderas y símbolos patrios.
5. Cartel de identificación del campo local.
6. Seguridad: en la estructura y el acceso a la misma.
7. El puntaje obtenido será otorgado a todos los clubes de la respectiva Asociación.

NOTA:

En caso de ser una construcción de altura, deberá tener una fuerte sujeción mediante estacas y vientos, y quienes la realicen deben tener un permiso para trabajo en alturas. Las normas de seguridad para estas construcciones las deben tener en cuenta al diseñar y construir.

La seguridad será un elemento clave para autorizar la construcción de la portada. Al finalizar el camporee deberán desmontar por completo toda la estructura y dejar el terreno completamente restaurado.

25. INSPECCIÓN DE CAMPAMENTO. (Participan todos los clubes inscritos) 1.000 puntos

Propósito

Fomentar hábitos de orden, limpieza, organización y cuidado del entorno, promoviendo un estilo de campamento que refleje disciplina, responsabilidad y respeto por la naturaleza.

Objetivo

Evaluar la organización general de cada campamento, verificando que los clubes mantengan espacios limpios, ordenados y funcionales, procurando siempre el menor impacto ambiental posible.

Participación

Participarán todos los clubes inscritos en el Camporee.

Aspectos generales

- En esta edición **no se evaluará Arte de Acampar**.
- La evaluación estará centrada en:
 - Orden.
 - Limpieza.
 - Organización del campamento.
 - Elementos básicos necesarios para acampar.
- **NO** se permite el uso de Guaduas.
- NO se calificará el costo o tipo de los materiales utilizados, sino su funcionalidad y el compromiso con el cuidado del medio ambiente.
- Los criterios específicos de evaluación se encuentran en los anexos del reglamento.

Instalación de estructuras y distribución del terreno

Para este campamento **no estará permitida la instalación de carpones de gran tamaño**, o estructuras que, por sus dimensiones, requieran un área especial o alteren la distribución del terreno asignado. Cualquier estructura de este tipo deberá ser desmontada por disposición del comité organizador.

Sí se permitirá la instalación de **quioscos o carpas pequeñas**, siempre que su tamaño sea proporcional al espacio asignado y no requieran una ampliación del terreno. Estas estructuras podrán destinarse a brindar sombra o utilizarse como cocina, comedor, vestidor, dormitorio u otros fines similares relacionados con el funcionamiento del campamento.

El comité organizador asignará a cada asociación un terreno de acampada de acuerdo con el número de participantes oficialmente inscritos. Además, se destinará un espacio específico para la instalación de las **cocinas por asociación**; por esta razón, **no será necesario ni estará previsto que cada club instale una cocina individual** dentro de su área de campamento.

Los muebles y elementos que se revisaran son:

1. Banderas de: Colombia, del departamento, de jóvenes, de guías mayores y del club.
2. Estandarte con el nombre del club.
3. Vestidor hombres y de mujeres.
4. Basurero triple (clasificación de desechos)
5. Lugar de herramientas.
6. Sillas, butaca o cualquier objeto para sentarse, mínimo la mitad del número de sus acampantes.
7. Estación de hidratación.

8. Cerca: todo el campamento. No tiene que ser decorativa, solo que delimite su terreno asignado y este bien tensada.
9. Botiquín de primeros auxilios.
10. Extintor.
11. Carpas bien tensadas.
12. Si tiene algún otro mueble será por decisión propia pero este debe estar en buenas condiciones y contribuir al orden y la limpieza. Si hay un tendedero por ejemplo y este esta desordenado o con mal aspecto afectará su puntaje. No se espera que se armen más estructuras aparte de las ya mencionadas.

26. INSPECCIÓN DE UNIFORMES. (Participan todos los clubes, pero serán seleccionados dos clubes que representarán a la asociación en el evento). 1.000 puntos

Propósito

Fortalecer la identidad del Ministerio de Guías Mayores, promoviendo el correcto uso del uniforme como símbolo de pertenencia, disciplina, unidad y testimonio cristiano.

Objetivo

Motivar a todos los clubes a mantener una adecuada presentación personal y el uso correcto del uniforme oficial, fortaleciendo la imagen institucional en las actividades misioneras, distritales, zonales y de Asociación.

Participación

Participan todos los clubes oficialmente inscritos.

Desarrollo de la actividad

- La evaluación se realizará durante la Parada de Clubes el día miércoles en la primera actividad de la programación.
- Todos los clubes deberán asistir correctamente uniformados.
- Mediante una ruleta donde estarán registrados todos los clubes de cada Asociación, se seleccionarán aleatoriamente dos clubes por Asociación para ser evaluados.
- El puntaje obtenido por los clubes seleccionados será asignado a todos los clubes pertenecientes a la misma Asociación.
- Los representantes de los clubes no seleccionados regresarán inmediatamente a las actividades programadas.

Consideraciones

Más allá del puntaje obtenido, esta actividad busca motivar a los líderes y miembros de los clubes a dar un paso adicional en el fortalecimiento de la identidad de los Guías Mayores, su ejemplo para los menores que dirigen, comprendiendo que el uniforme representa el compromiso con Dios, con la Iglesia y con la misión.

Unión Colombiana del Norte			
CAMPAMENTO DE GUÍAS MAYORES			
REVISIÓN DE UNIFORMES			
			
CLUB		DISTRITO	
CAMPO		NUMERO INTEGRANTES	
No.	DETALLE	Errores	Observaciones
1	Cordón de mando azul y blanco usado por el director		
	Presentación personal		
2	Cabello bien peinado		
	Uñas limpias y sin esmalte de colores		
	Manos y orejas limpias, sin manillas ni joyas.		
	Camisa		
	Camisa blanca con dos charreteras. Director con galones.		
	Largo de la manga (Uniformidad por genero).		
	Camisa con botones transparentes y dos bolsillos con tapa		
	Manga Derecha (Insignias bien cosidas)		
	Arco (media luna) con el nombre de su club		
	GM. Cinta de cargo en el club		
3	Emblema C1: Logo de conquistadores		
	GM. Investidos. Estrella de servicio		
	Manga Izquierda (Insignias bien cosidas)		
	Emblema de Unión Colombiana del Norte - Asociación		
	Emblema C2: Mundo de conquistadores		
	Galones de acuerdo con su investidura. Estrella si es investido.		
	Bolsillo Derecho		
	Cinta con el Nombre y Rh		
	Bolsillo Izquierdo		
	Cinta de clase guía mayor		
	Botones, barras y medallones JA investidos, en su lugar y orden		
	Pañoleta		
4	Con logo (G1). Si es GM investido de clases CQ, BORDADAS.		
	Tubo de pañoleta (Valido los tres tubos aprobados en el manual)		
	Banda del club de Guías Mayores		
5	Bandera de Colombia según manual		
	Cinta con el Nombre y Rh		
	Cintas de clases investidas en orden ascendente		
	Logo (G1) en el vértice la banda		
	Falda (Damas) Pantalón (Hombres)		
6	Falda gris tipo A con presillas y plisado frontal		
	Falda que cubra las rodillas		
	Pantalón gris con presillas, sin preses, dobladillo liso.		
	Generales		
	Cinturón negro y hebilla dorada con logo (G1)		
	GM. Corbata con G1 (Hombres), Corbatín con pin (Damas)		
7	Boina con logo G1 frontal		
	Zapatos de vestir clasicos, cerrados negros, limpios y embetunados		
	Medias caballeros, negras sin adornos, no tobilleras		
	Medias damas blancas 3/4 ó (medias veladas, opción para GM)		
	TOTAL ERRORES		

27. EXHIBICIÓN DE MARCHAS. (Participan dos marchas por asociación, una para orden cerrado y una para revista). 1.000 puntos

Propósito

Desarrollar la disciplina, el trabajo en equipo, la coordinación y el sentido de identidad de los Guías Mayores mediante presentaciones que exalten los principios, valores y filosofía del Ministerio Juvenil Adventista.

Objetivo

Presentar exhibiciones de marchas que reflejen organización, excelencia, creatividad y fidelidad a los principios adventistas, que se usen para la testificación, utilizando el lema del Camporee como eje temático.

Participación

Cada Asociación presentará dos exhibiciones:

- Una presentación de **Orden Cerrado**.
- Una presentación de **Marcha de Revista**.

Lineamientos generales

- Todas las presentaciones deberán estar inspiradas en el lema del Camporí "**Diseñados para la Misión**".
- No se permitirá la utilización de movimientos, expresiones, ritmos o elementos de carácter bélico que contradigan la filosofía y los principios de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Gritos vikingos, de tribus de Australia u otras, de equipos de fútbol americano u otros deportes, de guerra, con gesticulaciones de ira o reto, serán suficientes para descalificar cualquier marcha. No se permiten pasos desafiantes, movimientos ofensivos o de coreografías de bailes.
- No se permitirá el uso de pólvora o serpentina, para no perder el objetivo de este evento, afectar la salud del público y evitar ensuciar el lugar.
- Las presentaciones deberán resaltar los valores cristianos, el liderazgo, el servicio y la misión.
- Cada marcha elegida por la asociación deberá enviar a su departamental de jóvenes un video de la marcha con todos los requisitos exigidos en este instructivo de tal manera que previamente pueda orientarse al club asignado en caso que lo requiera y así corregir antes del campamento. Desde la Unión se solicitará este video al finalizar el mes de enero.
- Tomen en cuenta el nivel de seguridad de los miembros de su club. Esto significa que saltos, estructuras humanas (escalera humana, etc) o movimientos que puedan causar una lesión no podrán ser admitidos.

Criterios de evaluación

- El puntaje obtenido en este evento será sumado a todos los clubes de la asociación representada.
- La duración de cada presentación será de **4 a 5 minutos**, desde la formación inicial, antes de la solicitud de permiso y hasta la ejecución completa de la rutina y solicitar permiso para retirarse.
- Se evaluará la uniformidad de todos los participantes.
- En el momento de la marcha entregarán un resumen escrito de la demostración por medio de una Carpeta de Exhibición. Esta carpeta será evaluada, por lo que se sugiere que sea en hoja tamaño carta, con carpeta de tapa transparente. En la Caratula debe estar: Nombre y Logo del club, la iglesia a la que pertenece, su Asociación/Misión, los nombres y edades de los participantes y el nombre y cargo del instructor. En la página siguiente: indicar si es marcha orden cerrado, o revista (maniobras atléticas), una simple enumeración de las maniobras y el orden en el que se las realizará y un Croquis de la demostración. Si hubiere una orden propia (por ejemplo “conversión pañuelo”) aclarar qué tipo de orden es y cómo se desarrolla. También aclarar si hay acompañamiento musical. Este resumen servirá para que el jurado entienda con claridad las maniobras que se realizan y evalúe su realización.
- En **Orden Cerrado** será obligatorio el uniforme completo oficial de Guías Mayores.
- En **Marcha de Revista** podrá utilizarse un uniforme diferente, siempre que exista completa uniformidad entre todos los integrantes (color del calzado y medias, accesorios y demás elementos visibles), todos dentro de los principios y filosofía adventista. En el video que enviaran previo deben estar con el uniforme que usaran en la marcha.
- Se evaluará la correcta presentación de las siguientes banderas:
 - Bandera de Colombia.
 - Bandera del Departamento.
 - Bandera de Jóvenes Adventistas.
 - Bandera de Guías Mayores.
 - Bandera o estandarte del Club.
- Ningún abanderado debe estar ubicado frente a la plana mayor, ya que impide observar la marcha. Esto le bajara puntos a la marcha.
- Cada club podrá presentar un pelotón conformado por un mínimo de 16 guías mayores.
- Las medidas del campo de marchas serán las de una cancha de Básquetbol. (28 x 15m).

Diferencias básicas entre marcha de revista y marcha de orden cerrado:

MARCHA DE REVISTA	EXHIBICIÓN DE ORDEN CERRADO
El club presenta una rutina completa con múltiples movimientos, voces de mando, giros, columnas, conversiones, sonidos con manos, pies y pasos creativos.	Es una prueba más básica donde se evalúan las posiciones fundamentales, movimientos y ejecución correcta de las órdenes sin una rutina artística tan elaborada. No incluye aplausos, cantos o gritos/exclamaciones.
Se busca mostrar dominio, sincronización y espectacularidad.	Se busca comprobar el conocimiento técnico.
Tiene una secuencia preparada.	Sigue una secuencia indicada por el jurado.
El director de marcha tiene un papel muy protagónico. Se usan uniformes de gala diseñados por el club.	El énfasis está en la correcta ejecución de cada movimiento. Utiliza el uniforme de los clubes de aventureros, conquistadores o guías mayores.

Movimientos para Orden Cerrado que serán evaluados:

- Permiso para iniciar la marcha.
- Permiso para terminar la marcha.
- Atención.
- Firmes.
- A discreción.
- Saludo al público.
- Saludo a la plana mayor.
- Media vuelta. Todos por la izquierda.
- Giros.
- Flancos.
- Conversión.
- Columnas.
- Alto.
- Paso redoblado.
- Paso con compás.
- Paso sin compás.
- Formación en línea.
- Formación en columna.
- Intercalaciones.

CRITERIO	QUÉ EVALUAR
Numero de marchantes	Deben marchar en el pelotón mínimo 16 guías mayores.
Presentación personal/Uniformidad	Uniforme, aseo, porte, actitud marcial y apariencia general igual en todos los marchantes.
Banderas	De Colombia, del departamento, jóvenes, guías, del club y/o el estandarte.
Alineación y cobertura	Que las filas y columnas permanezcan rectas, con las distancias y alineaciones correctas.
Sincronización	Que todos inicien y terminen cada movimiento exactamente al mismo tiempo.
Amplitud de los movimientos	Que todos levanten brazos, piernas y ejecuten los movimientos con la misma altura, extensión y recorrido.
Precisión técnica	Que cada movimiento sea ejecutado sin errores.
Cadencia	Que el ritmo de la marcha sea constante y uniforme durante toda la presentación.
Tiempo	Respeto por el tiempo asignado: De 4 a 5 minutos máximo.
Permiso para iniciar y despedida.	Tanto las marchas de orden cerrado como de revista deben pedir permiso para presentar la marcha y para despedirse.
Mensajes	Relacionado con el título del camporee.

Nota: Todos los documentos deben ser subidos en el **sistema de inscripción de la Unión Colombiana del Norte (UCN)**. La persona asignada por la directiva de cada club debe diligenciarlos completamente y subirlos en **PDF** en la pestaña correspondiente