

**CAMPOREE DE CONQUISTADORES CONFERENCIA DE TEXAS
2015**

TEMA; “HA RESUCITADO!” (RISEN)

LAKE WHITNEY RANCH

EVENTOS

Tabla de Contenidos

- 1) Formulario de Evaluación por Club (No oficial)
 - 2) Notas para todos los eventos
 - 3) Evento de Marchas
 - a. Lista de comandos
 - b. Diagrama de formación
 - 4) Santuario en escala
 - 5) ¿Que no corresponde? (Evento del santuario)
 - 6) “Tu casa ha sido abandonada”
 - 7) ¿“Donde está el Mesías?”
 - 8) Traigan agua
 - 9) Oración del Getsemaní
 - 10) Estoy Asombrado
 - 11) Amarra y Transporte
 - 12) Preparen el Cuerpo
 - 13) Ve y dilo a tu hermano
 - 14) Forma de Inspección de Campamento (no oficial)
- Eventos Extras
- 15) Marchas de Precisión
 - 16) Carrera de carros de Madera (Pine car derby)

1- Información acerca de los eventos

Cada evento tiene un número especificado de participantes, excepto donde se especifique que el club entero deberá participar. Habrá clubes pequeños que no alcancen el número mínimo de participantes, en este caso reglas especiales aplicaran para estos grupos solamente; en otros casos un club puede incluir miembros de otro club en calidad de “préstamo” por ese evento solamente. Excepto donde se indique todos los materiales serán proveídos en el lugar del evento.

2- Código de Conducta del conquistador:

Se espera que los Conquistadores, miembros de la directiva y todo aquel que participe de los eventos demuestren una actitud positiva, un carácter cristiano y Buena disposición al participar. Nuestro código de conducta está regido por nuestro Voto y Ley del conquistador, pero principalmente por el ejemplo y las enseñanzas de nuestro Señor Jesús en la regla de oro. “Haz a los demás todo lo que quieras que te hagan a ti.” (Mateo 7:12) Para resumir, no será tolerada una actitud de abuso verbal, deshonestidad o falta a la ética en el momento de participar de los eventos y actividades

3- Marchas

Número de participantes: TODO EL CLUB, excepto que haya excusa médica.

Uno de los elementos distintivos de este evento es la respuesta a los comandos es la consistencia, y uniformidad al responder los comandos. El director de marchas deberá ser miembro del club (puede ser un TLT). Ninguna otra instrucción es permitida aparte de las especificadas. El director de marchas dará los comandos a unos 3 pies y al centro del grupo aproximadamente.

Este evento requiere que el club defina una rutina que incluirá por lo menos uno de los siguientes comandos:

El primer comando será “Fall in (formación) y el ultimo será Fall ut (romper formación) el resto de los comandos puede ser en cualquier secuencia. Al diseñar la rutina del club se espera que el comando “halt” (alto) o “forward march” (marcha adelante) se use más de una .

Una copia de la lista escrita de los comandos a usar deberá ser presentada ante el juez por el director de marchas; quien después saludara y pedirá permiso para comenzar la rutina. El juez regresara el saludo y accederá al comienzo de la rutina. Ejemplo a continuación:

Director de marchas: Señor, el club de conquistadores “.....” pide permiso para comenzar ejercicio de marchas.

Juez: permiso concedido

El director de marchas llama a formación (fall in) y cuando se termina el ejercicio se aproxima nuevamente al juez y saluda, el juez regresa el saludo

Director de marchas: Señor, así concluye el ejercicio de marchas, pedimos permiso para abandonar el campo

Juez: permiso concedido

Entonces el director de marchas llama a romper formación (fall out)

Lista de comandos a usar

NOTA: Los comandos en español tienen diferentes traducciones, les presentamos la lista en ingles solamente.

Fall In

Attention

Parade Rest

Forward March

Mark Time

Halt

Right Flank

Column Left

To the Rear March

Eyes Right

Dress Right

Cover

Left Face

About Face

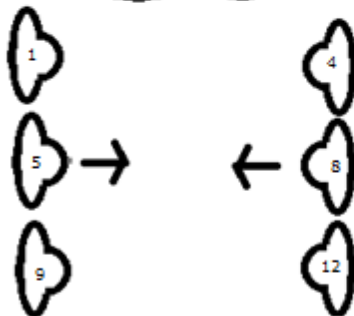
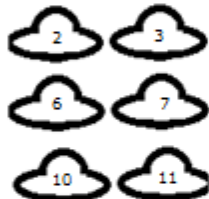
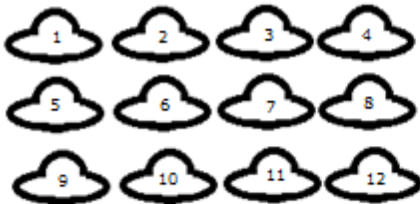
Present Arms/Order Arms

Fall Out

Bonus maneuvers: Reform: Column of 2 and Reform: Column of 4

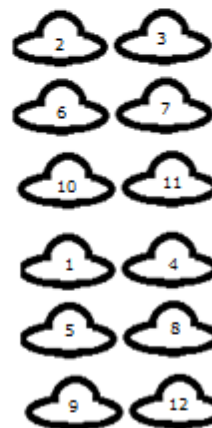
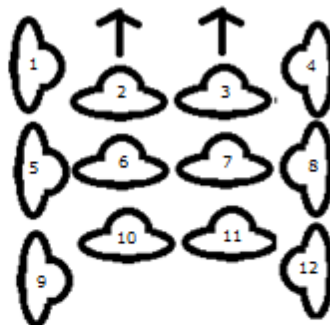
Formacion en columnas de dos (Presentation March)

Command given: Reform, Column of 2. MARCH!



After center columns clear the flanking columns, the flanking columns take one step into the center, pivot, and follow the middle columns

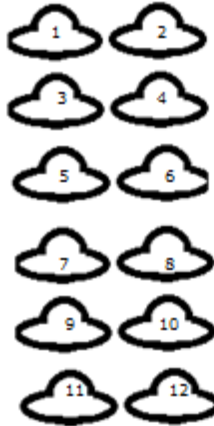
Far left and far right columns halt and turn to face inward. Center columns continue to march forward



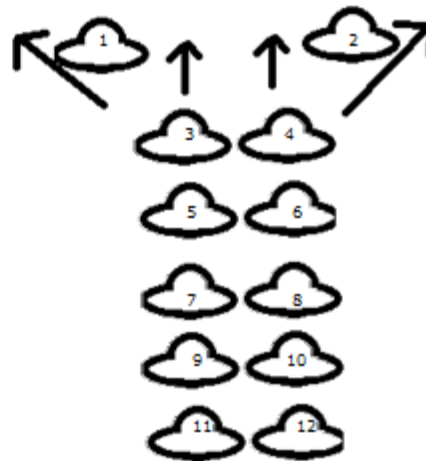
Reform complete. Pathfinders are now in column of 2 formation.

Columna de cuatro

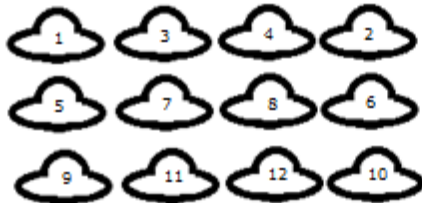
Command given: Reform, Column of 4
MARCH!



The first pair splits apart, moving at a 45-degree angle. The second pair moves up between them. The third pair splits, the fourth moves up, etc.



Complete. Now marching in column of four.



4 -Santuario a escala

Número de participantes; Tantos como sea necesarios

El club preparara una maqueta (modelo) del santuario del desierto algunas semanas antes del campamento y se llevara para ser evaluada el día de los eventos. La maqueta será de un mínimo de 24 pulgadas y un máximo de 28 pulgadas de largo, la base se podrá extender unas 2 pulgadas para un fácil transporte, sin embargo, la base no deberá exceder las 18 pulgadas de ancho y 32 pulgadas de largo. La maqueta deberá exhibir una tarjeta de identificación al frente, al lado derecho con el nombre del club y el Área.

La maqueta deberá incluir todo el mobiliario original (altar, lavadero, mesa, candelabro y el arca) y deberá ser construido de tal manera que las formas y colores sean los más cercanos a los descritos en la Biblia. Cada club deberá entregar el modelo a escala el viernes de tarde en la carpa de eventos y dejarla allí hasta el sábado de tarde cuando deben ser retirados. Los modelos serán evaluados el viernes de tarde y quedaran en exhibición hasta el sábado de tarde para ser vistos por los conquistadores.

Adicionalmente el club deberá preparar un reporte con los detalles de la construcción que incluirá por lo menos cuatro fotografías describiendo los pasos, lo aprendido en el proceso y algunos pensamientos generales acerca del santuario. La última página también contendrá un certificado de autenticidad firmado por todos los participantes y por el director.

Detalles del reporte:

Deberá incluir lo siguiente:

- 1- Una página de introducción que contendrá el nombre del club, el nombre de la Iglesia y el nombre de los que participaron en el evento
- 2- La descripción del proceso de construcción, puede ser una descripción general o por pasos
- 3- La lista de materiales usados en el proceso
- 4- Por lo menos tres diferentes secciones acerca de lo aprendido en el proceso, pueden ser por grupos o individuales, estas secciones deben explicar no solo lo aprendido, sino como este aprendizaje será útil en el futuro.
- 5- Por lo menos cuatro fotografías del proceso de construcción, puede incluir fotos del proceso de estudio
- 6- El certificado de autenticidad firmado en la siguiente pagina.

El reporte deber ser impreso, con caracteres (letra) legibles y archivados en una carpeta. Materiales sueltos, manuscritos, sin la introducción o sin las firmas en el certificado de autenticidad no serán permitidos.

Certificado de autenticidad de construcción (ejemplo)

Nosotros, los que firmamos este documento certificamos:

- 1- Que hemos construido este modelo del santuario durante el año de conquistadores 2014-15
- 2- Que hemos estudiado la descripción bíblica del santuario del desierto definida en el libro de Éxodo
- 3- Que personalmente hemos construido y (o) armado este modelo
- 4- La mayoría del armado fue hecho por conquistadores de 10 a 16 años de edad. (no directores o consejeros)

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Firma del Director; _____

Detalles de evaluación

Precisión:

Dimensiones correctas y escala (30 puntos)

Contiene cada uno de los 5 artículos de mobiliario (altares, lavar, mesa, y candelabro)

(5 puntos por elemento)

Contiene el Arca de la Alianza (10 puntos)

Diseño reproduce fielmente los colores (15 puntos)

Diseño replica fielmente los métodos y materiales (20 puntos)

Detalle:

Se mantiene la misma escala de medidas que el santuario original (10 puntos)

Todas las capas de recubrimiento tabernáculo se muestran (10 puntos)

Velos están presentes y en ubicación correcta = (10 puntos)

Reporte:

Contiene una descripción del proceso de construcción= (25 puntos)

Contiene una lista de los materiales usados = (10 puntos)

Contiene al menos tres conceptos significativos sobre las lecciones aprendidas durante la construcción

(20 puntos por cada entrada / 60 puntos en total)

Contiene al menos cuatro fotografías (25 puntos)

5- ¿Que no corresponde?

Número de participantes: 3 Conquistadores

Se les dará una imagen del Santuario, pre-dibujado. Habrá 15 errores en la imagen tales como elementos que se han eliminado, añadidos o modificados.

Se les dará una copia del dibujo erróneo y deberán encontrar los errores. Se cuenta 5 minutos para encontrar los 15 errores.

No se le dará una copia del documento erróneo para estudiar, sino que debe más bien dirigir su atención hacia el aprendizaje de lo que le pertenece en el santuario, mediante la lectura de las descripciones dadas en el libro de Éxodo. Se recomienda al iniciar esta actividad completar los requisitos totales del honor de "Santuario", ya que al hacerlo los preparará para este evento.

Deberán completar el evento en 5 minutos o menos. Al final de 5 minutos, el examen se califica "como es." Los puntos se otorgan en base a la precisión.

Resumen de anotaciones

Por cada error (es) correctamente identificados: 6 puntos

Para cada elemento que se identificó como un error, pero que en realidad era correcta: -6 puntos

Trabajo en equipo y cooperación (una persona no hace todo el trabajo):
10 puntos

6- "Tu casa ha sido abandonada"

Número de participantes: 6 Conquistadores

Se proveerán 6 varas, 5 cuerdas, y una lona.

Deberán construir un tipi (tienda canadiense) con los materiales disponibles usando trípode y amarre diagonal y los nudos adecuados para atar la lona.

Se disponen de 10 minutos para completar esta tarea; el juez calificara el trabajo como este a los 10 minutos.

Los nudos y amarres necesarios para esta construcción son:

Amarre trípode

Amarre Diagonal

Vuelta de escota

Leñador

Ballestrinque

As de guía

Dos cotes dobles

Referencia para atar nudos en español en:

<http://www.gruposcout1.com.ar/tnudos.htm>

Los puntos se dan en base a la precisión de los amarres y los nudos y si el tipi está totalmente construido y asegurado en el tiempo asignado.

Forma de evaluación:

Amarres correctos (15 puntos por cada uno, trípode y diagonales / 30 puntos en total)

Vuelta de escota correctos (10 puntos cada uno, un total de 20 puntos en total)

Ballestrinque atado correctamente para asegurar la lona (10 puntos, un total de 20 puntos en total)

As de guía atado correctamente (5 puntos)

Dos medios cotes Atado correctamente (5 puntos)

Tipi construido y seguro dentro de los 10 minutos (20 puntos)

Como construir un tipi

1). Se atan 5 postes usando el amarre trípode. La cuerda se tejera entre los postes y se terminara asegurando las amarras entre los postes.



2) Usando la segunda cuerda larga, asegure el sexto poste a uno de los cinco que ya están atados al trípode. Use una amarra diagonal, este poste es llamado pivote.



3) El armado del tipi se verá así.

4) En cada una de las dos esquinas diagonal de la lona ate un vuelta de escota con una de las cuerdas cortas, ate el otro extremo de la lona con un ballestrinque al poste pivote, ate el otro al otro extremo del trípode y comience a enrollar la lona

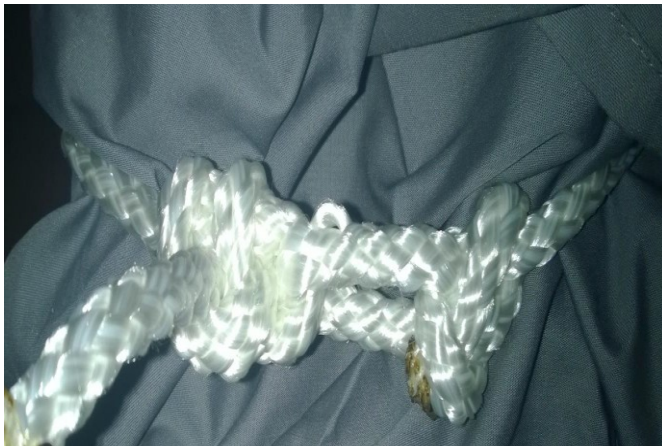


5 En el último extremo de la cuerda corta ate un as de guía



6) Enrolle la lona hacia arriba del trípode hasta el tope del trípode, ate la cuerda alrededor y asegúrelo con un as de guía, con el otro extremo amarre los dos medios cotes para asegurar la lona

7- Así se ve terminado



7-"¿Dónde está el Mesías?"

Número de participantes: 5 Conquistadores

"Había ciertos griegos entre los que habían subido a adorar en la Pascua. Y rogaron Felipe, diciendo: "Señor, quisiéramos ver a Jesús. ': Juan 12:20-21

Un conquistador actuara como el griego, en busca de Felipe, y será el que lanzara el balón en representación de la petición de ver a Jesús. Los otros cuatro Conquistadores tendrán que correr a lo largo de una línea de ruta colocado a 10 metros, 13 metros, 15 metros y 20 metros. Cada conquistador correrá la ruta una vez, y el lanzador debe intentar pasar el balón al corredor, que debe coger el pase mientras se está en movimiento. El corredor no deberá moverse más de 3 pies de la línea y deberá moverse cuando el balón sea lanzado (si el receptor deja de moverse para que el lanzador tenga un blanco estacionario, se supone que el paso que se ha caído y no se otorgará ningún punto). El lanzador no puede moverse fuera de la zona marcada donde él / ella se encuentra estacionado. Cada corredor tiene un único intento de atrapar la pelota.

Los puntos se dan por la exactitud.

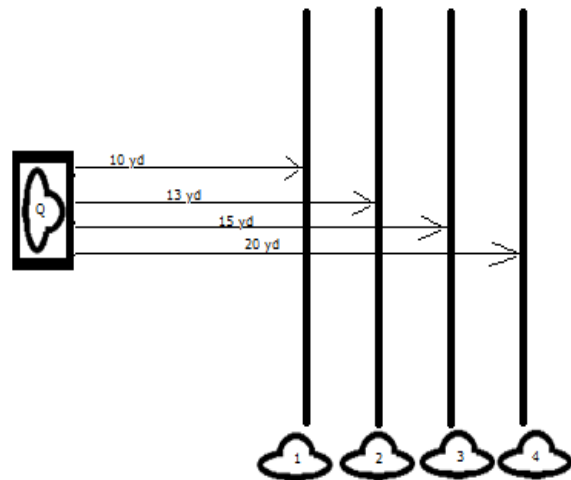
Forma de puntaje

Pase atrapado a los 10 yardas (10 puntos)

Pase atrapado a los 13 yardas (20 puntos)

Pase atrapado a los 15 yardas (30 puntos)

Pase atrapado a 20 yardas (40 puntos)



8-Traer agua

Número de participantes: 4 miembros del Staff (sí, es cierto!). Para efectos de este evento, los candidatos Guía Mayor, TLT y menores de 20 no cuentan como personal.

Los miembros del personal deben transportar 2 galones de agua de una cubeta a otra a unos 25 pies de distancia. Las cubetas no pueden moverse, y ningún miembro del personal se puede mover más de dos pasos completos de la ubicación que seleccionan al inicio del evento.

Para ayudarles, se les proporcionara 4 recipientes, 6 tubos, tres cuerdas (2 a 6 pies de longitud y una de 50 pies de longitud) 1 trozo de plástico de 3 pies cuadrados (además...y los vítores de su Club). Este evento se basa en la capacidad de resolver problemas, así que no hay una forma predeterminada de cómo cumplir la tarea.

Los puntos se conceden para la velocidad y el éxito.

Resumen de anotaciones

Por lo menos 2 galones de agua transportados (40 puntos)

Los participantes no se mueven más de dos pasos (20 puntos)

Terminado en menos de 7 minutos para 40 puntos, 9/7 minutos es 30 puntos,

9-11 minutos es de 20 puntos. Si el equipo se detiene a los 11 minutos, 0 puntos

9- Oración en el Getsemaní

Número de participantes: Todo el Club, a menos que este médicamente incapacitado.

Todos los Conquistadores deberán memorizar Mateo 26: 38-42. Ocho Conquistadores serán elegidos al azar para recitar el pasaje; una selección de piedras blancas y negras, canicas o similar se utilizara para determinar las personas que deben recitar el pasaje. Cada conquistador seleccionado debe comenzar a repetir los versículos dentro de los 30 segundos y debe completarlos en 3 minutos máximo. Se podrá reiniciar el pasaje una vez pero deben completar en 3 minutos. Si no se completa en 3 minutos se consideraran las palabras restantes como erróneas.

Para clubes con menos de 8 miembros, todos los Conquistadores recitarán los versículos, y los no recitados se calcularan en un promedio de los que participaron anteriormente (redondeado al número entero más cercano). Por ejemplo, si 7 Conquistadores obtienen puntuaciones de 36, 48, 42, 46, 40, 42 y 48, la puntuación octavo será calificado como 43 (43.14 redondeado).

Cada conquistador seleccionado para recitar el pasaje debe declarar si él o ella usará inglés o español.

Entonces Jesús les dijo:

—Mi alma está muy triste, hasta la muerte; quedaos aquí y velad conmigo. Yendo un poco adelante, se postró sobre su rostro, orando y diciendo: «Padre mío, si es posible, pase de mí esta copa; pero no sea como yo quiero, sino como tú.»

Volvió luego a sus discípulos y los halló durmiendo, y dijo a Pedro:

— ¿Así que no habéis podido velar conmigo una hora? Velad y orad para que no entréis en tentación; el espíritu a la verdad está dispuesto, pero la carne es débil. Otra vez fue y oró por segunda vez, diciendo: «Padre mío, si no puede pasar de mí esta copa sin que yo la beba, hágase tu voluntad.»

Los puntos se dan para la exactitud.

Forma de puntaje: Cada conquistador comienza con 50 puntos. Por cada error cometido se restan 2 puntos.

10- Estoy asombrado

Número de participantes: 4 Conquistadores, 1 de los cuales es (clase de amigo) un amigo o compañero, los otros tres son Viajero, Guía o TLT

El amigo tiene los ojos vendados y se coloca en la entrada de un laberinto. Los tres Conquistadores restantes se colocan alrededor de la parte exterior del laberinto. Una copia del laberinto se le da a uno de los TLT. Este debe guiar al amigo a través del laberinto solo con instrucciones a viva voz. El club cuenta con nueve minutos para completar el laberinto.

Al TLT de no se le permite entrar en el laberinto, pero puede moverse fuera de este. El amigo no se puede quitar la venda de los ojos hasta que él o ella lleguen al final del laberinto, o cuando termine el tiempo. Ningún otro tipo de asistencia se puede dar al amigo o TLT (es decir, nadie puede guiar al amigo o entrar en el laberinto, y sólo los tres TLT pueden dar las direcciones Amigo). El amigo no puede hablar durante este evento.

Los puntos se dan por la velocidad y la precisión (no pisar a través de líneas).

Resumen de evaluación

Amigo alcanza el final del laberinto (100 puntos)

Para cada línea que pisa / -5 puntos

Terminado en menos de 5 minutos = 50 puntos, 5-7 minutos =30 puntos, 7-9 minutos =10 puntos. Si se detuvo a los 9 minutos, 0 puntos.

11- Amarre y transporte

Número de participantes: 4 Conquistadores

Se proveerán dos maderos de 4x4, uno 5 pies de largo y uno de 3 pies de largo, y una cuerda de 5 pies de largo. Los Conquistadores deberán atar los maderos en forma de utilizando un amarre cuadrado, luego la cruz debe ser transportada a través de la línea a la meta a 50 pies de distancia. Los Conquistadores deben fijar la cruz en forma vertical y demostrar que la cruz se mantiene armada. Si la cruz se desarma, el Club tiene que volver a la zona de salida y reconstruir la cruz siguiendo todos los pasos.

Los conquistadores tienen 9 minutos para completar este evento.

Los puntos se dan por la velocidad, amarre correcto, y si la cruz se mantiene armada y se ve bien en el final de la línea.

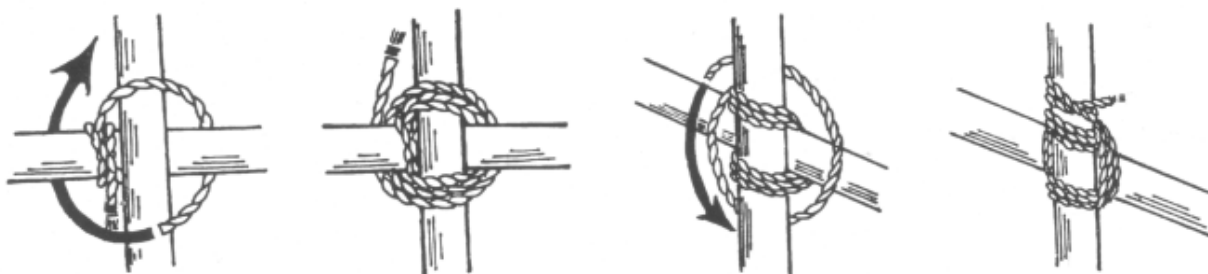
Se recomienda llevar guantes para evitar astillas (no obligatorio).

Resumen de anotaciones

La cruz se mantiene armada (30 puntos)

La amarra es correctamente atada (30 puntos)

Completar en menos de 5 minutos =40 puntos, 5-7 minutos =30 puntos, 7-9 minutos = 20 puntos. Si se detuvieron en 9 minutos = 0 puntos.



12 - Preparar el cuerpo

Número de participantes: 4 Conquistadores

Se les darán una serie de coordenadas de orientación (distancia y grados). Ciertas banderas marcan los posibles puntos finales. En cada bandera esta el nombre de un artículo, lo que podría ser parte de una ceremonia de entierro tradicional judía del primer siglo. Los conquistadores escribirán el nombre de los elementos encontrados en los puntos finales que ellos creen que es correcta y entregar la lista resultante de los jueces. Se les dará 12 minutos para completar la lista de cinco artículos.

Para añadir al desafío, no se les dice de antemano los elementos que deben buscar.

El club traerá su propia brújula.

Los puntos se dan por velocidad y precisión.

Distancia y orientación se dará así:

Ir 38 pies en un rumbo de 26 grados.

A partir de ese punto final, vaya 19 ½ pies en un rumbo de 74 grados

A partir de ese punto final, ir 41 pies en un rumbo de 136 grados

A partir de ese punto final, ir 12 pies en un rumbo de 41 grados

A partir de ese punto final, vaya 28 ½ pies en un rumbo de 270 grados

Rumbos de la brújula siempre estarán grados completos. El rango será en pies de distancia (medio o completo)

Puntuación

El primer ingrediente correcto (10 puntos)

Segundo ingrediente correcto (15 puntos)

Tercer ingrediente correcto (20 puntos)

Cuarto ingrediente correcto (25 puntos)

Quinto ingrediente correcto (30 puntos)

Si completa en menos de 8 minutos= 50 puntos,

8-10 minutos =35 puntos, 10 a 12 minutos =15 puntos.

Grupos que se detienen a 12 minutos obtienen 0 puntos.

14 - Inspección de Campamento

Todos los Conquistadores son entrenados desde los primeros días para ser buenos administradores de la naturaleza y su entorno. El lema "No toméis nada, solo fotografías, y no dejes nada, solo tus huellas" define este ideal. Durante el fin de semana, se inspeccionará cada campamento. Una copia de la hoja de inspección se quedará con el club para su revisión.

Puntaje:

La entrada marcada con banderas / 10

Carpa del Director claramente identificada / 10

La carpa del Director tiene copias de formularios médicos disponibles /10

Menú del día y deberes de las unidades claramente exhibidos / 5

Kit de emergencia presente /10

Esto debe incluir agua, un botiquín de primeros auxilios, alimentos, mantas térmicas, linternas y una radio.

La uniformidad en tiendas de campaña y sacos de dormir / 10

Todas las carpas tendrán ventanas abiertas o cerradas, todos los sacos de dormir uniformes extendidos o enrollados, todo dispuesto cuidadosamente. El campamento debe lucir limpio y completamente uniforme.

Zona de aguas grises está claramente marcado /5

Área de cocina está limpia y organizada /10

Toda el área está limpia y ordenada, toda la basura cubierta / 10

Toda la comida bien almacenada/ 5

La cocina tiene extintor a la mano /10

Vehículo en campamento en cumplimiento de las reglas / 5

Nota; La forma oficial de inspección se incluye en el paquete de inscripción.

15 - Marchas de precisión

Participantes. Todos los Clubes de Conquistadores / TLTS en este evento son elegibles si no se cumplen 18 años antes del 31 de mayo de 2015. Esto incluye el líder del equipo. No hay límite en el número de participantes por equipo. Se requiere uniforme Clase A

Maniobras. Sólo se permiten combinaciones de movimientos aprobadas en el Manual marchas de precisión del Club de Conquistadores. Por favor, abstenerse de utilizar cualquiera de los movimientos de “mano / brazo / pie” que no se encuentran en el manual de marchas de precisión. Equipos que incluyan estos movimientos estarán sujetos a la descalificación inmediata. Recuerde que este es una rutina de precisión y no estilo libre (Freestyle) "de marchas de lujo o fancy". Si tiene preguntas o dudas acerca de lo que se autoriza o no a favor dirigir preguntas a la Conferencia de Texas Director de marchas en: Jasonalvarado91@hotmail.com.

Excepciones. Los ejercicios de marchas no incluyen estandartes o banderas. El saludo “Reina Ana” será permitido-- este saludo es el único ejercicio que no será penalizado por los jueces (El conquistador hace contacto con el suelo con mas que el pie(s).

Inscripciones. Los equipos que deseen participar deben enviar un correo electrónico a Jasonalvarado91@hotmail.com a más tardar el 27 de marzo del 2015 (hasta las 11:59pm) . Por favor, asegúrese de incluir la siguiente información al registrarse.

- Nombre del club
- Nombre de la Iglesia
- Número de participantes
- Correo electrónico donde usted puede ser contactado

Programación. El horario para las marchas de precisión será enviado por correo electrónico el 31 de marzo 2015, también serán publicados los registros el Jueves 2 de abril en el campamento, así como en la etapa. El equipo estará en el lugar del evento 5 minutos antes de su turno de participar. (Puntos serán deducidos por llegar tarde)

En el momento de la participación.

1. El equipo entra en el área se forma en filas según lo solicitado por el juez para su inspección.
2. Después de la inspección, sólo el comandante de marchas del club llega a la mesa de los jueces, saluda y dice: ". Club de Conquistadores ____ (nombre) ____ solicita permiso para entrar en el campo" (Puntos se deducirá si no se hace)
3. El juez devuelve el saludo y dice "Permiso concedido."
4. El comandante del club completa su / su saludo, y va al lugar que el club es comenzar su rutina.
5. Cuando el comandante de marchas llama "Fall in", el reloj comienza. (Si por alguna razón se salta el paso 3, en el que se además de deducir puntos, el tiempo se iniciará automáticamente cuando el club comienza su rutina.)
6. Cuando la rutina se ha completado, el comandante de marchas llega a 6 pies de la mesa del juez, saluda, y le dice: "Señor / Señora, con esto concluye nuestra presentación; ____ (Nombre del club) ____ solicito permiso para salir del campo. "(Los puntos serán deducidos si no se hace)
7. El juez saluda de nuevo y dice "Permiso concedido."
8. El comandante de marchas completa el saludo, y vuelve al equipo en el campo.
9. Cuando el comandante de marchas de la llamada "romper filas", el reloj se detiene.

Marchas de precision Hoja de evaluación 1 (Ingles)

Club _____ Church _____ Report Time _____

Team Drill Master _____ Members on Field _____

How long Presentation time _____ 4:55-5:05 **30**

4:45-4:54 5:06-5:15 **25**

4:30-4:44 5:16-5:30 **20**

<4:30 >5:30 **15** _____

Uniform

Clean 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tucked 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gig line / Pins 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

All Same Dress 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Skirts OK

All stays on 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Erect Posture (Standing Straight) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

(Pleasant/no scowls/Pride)

Heads in correct position 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Cupped Hands 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Straight arm swing 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Swing 9-6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Arms do not swing wide on turns 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No out of place hand movement 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hand position for salute 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

(Flat / tilted / at brow or brim)

Arm for salute horizontal / at side 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

March cadence at 120 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Request Permission (Fall In) 10

Request Permission (Fall out) 10

Commander is Pathfinder

or TLT not 18 before May 31, 2015 20

Comments Referring to Drill:

Judge

Hoja de evaluacion 2 (ingles)

Club _____ Church _____

All in Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Interval kept (side to side) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Distance kept (to front) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Alignment in columns 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Self Correction professional 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

w/o fanfare/grimace

Sharp Turns 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

[except windmill]

No Hesitation 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No false starts 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No false stops 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No accidental fanning 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

(spreading)

No bowing / sagging 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No excessive use of half-steps 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Pivots at same place 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

En mass motions at same time 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

In-sequence actions on-time 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Commands given on correct foot 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Extended Separation – showing 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Good control at distance

Interleafing routine 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Difficulty of routine 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Judge's Impression Overall 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Comments Referring to Drill:

Judge

16 - Pinecar Derby

Número de participantes: Primero, segundo y tercer lugar los eventos a nivel de área.

Los carros que no pasen la inspección por infracciones menores, es decir, el peso, la anchura de la rueda, u otro, tendrán oportunidad para re-inspección 10 minutos antes de cierre de la inscripción. Las decisiones de los jueces son finales. El carro será confiscado al ser registrados hasta que las carreras se hayan completado.

Después de ser confiscado, las reparaciones se limitan a la sustitución de ejes, ruedas que están rotos, perdidos durante la carrera. Cualquier otra pieza del carro que se rompa o desprenda durante la carrera no puede ser reemplazado.

Los puntos de inspección

- El carro debe haber sido construido durante el año actual 2014-15.
- El chasis de un Kit Oficial BSA Pinewood Derby debe ser utilizado. El chasis puede tener forma ahuecada o ser construido a partir del bloque original, con tal de que cumpla todos los demás especificaciones. Toda adición al chasis original, es decir, los volantes, los conductores, calcomanías, pintura, pesos, etc., deben estar firmemente sujetas.
- Ejes, ruedas y madera del chasis serán las establecidas en los kits oficiales BSA Pinewood Derby. Ejes o clavos rectos son aceptables, pero la modificación de la distancia entre ejes no está permitido. Una herramienta de alineación de ruedas Pinecar (p456) puede ayudar con la alineación y también es utilizado por nuestros jueces para la inspección.

Especificaciones

ANCHO: El ancho del carro en las ruedas no puede ser modificado; debe ser el mismo que el original del kit. Anchura total no debe superar los 2 $\frac{3}{4}$ ".

LONGITUD: Longitud total no podrá exceder de 7 ".

Distancia entre ejes: Distancia entre ejes no puede ser modificado; debe ser el mismo que el kit oficial. Debe tener una distancia de por lo menos $\frac{3}{8}$ de pulgada desde el piso hasta el borde de la rueda.

RUEDAS: las ruedas y los ejes deben ser las especificadas en el kit oficial. No se permiten arandelas, bujes, cojinetes o resortes. Las ruedas pueden ser lijadas para eliminar impurezas solamente. No se permiten reducciones de anchura o diámetro, o cambios en la forma.

PESO: El peso del carro que esté listo para la carrera no debe exceder cinco (5) onzas.

LUBRICACIÓN: Grafito en polvo seco es el único permitido. No se puede utilizar ningún otro lubricante, especialmente aceites o aerosoles de silicona. No se puede aplicar grafito después de la inspección del carro o entre carreras.

OTROS: El carro debe ser de circulación libre, sin dispositivos de arranque. Sin componentes sueltos de cualquier tipo (granalla de plomo, mármoles, etc.)

Carreras y Premios

Una carrera se compone de varias series. Una vez que todos los carros están en la pista, corran y lleguen al final serán cambiados de pista, así sucesivamente hasta que todos los carros hayan completado una carrera por carril. El ganador de cada carrera avanzará al siguiente nivel con los ganadores de otras series hasta que en la final el primer, segundo y tercero lugar corredores han sido determinados.

Recuerde; reparaciones durante las carreras se limitarán solo a la sustitución de ejes / ruedas que están rotos / perdidos durante la carrera. No puede volver a aplicar grafito extra. Cualquier otra pieza que se rompa / pierda durante la carrera no puede ser reemplazado o reparada. Los tres primeros lugares serán presentados en la ceremonia final de premiación el domingo.