



EXPLORADORES DEL REY REPÚBLICA DOMINICANA
CAMPAMENTO NACIONAL 2024 "HÉROES"
LISTADO DE COMPETENCIAS



PIONEROS

COMPETENCIAS	PARTICIPANTES	REGLAS
BIBLIA	1	La evaluación será en base al material que se proporcionará.
CARRERA DE SACOS	1	Gana el primero en llegar a la meta. Nota: cada participante debe llevar su saco.
DARDOS	1	Reglas explicadas antes de efectuarse la competencia.
RESORTERAS (TIRAPIEDRA)	1	Acierta a la mayor cantidad de blancos posible.
NUDOS EN RELEVOS	3	Gana el equipo que complete los 3 nudos en el menor tiempo posible, Los nudos para Pioneros por cada participante son: Leñador (en el palo), Lasca (en el palo) y Vuelta de Ocho (en el suelo).
AGILIDAD MENTAL	1	Se le presentara al jugador x cantidades de objetos por un tiempo limitado. Luego el jugador tendra x cantidad de tiempo para escribir la mayor cantidad de objetos que vio. Ganará el que mayor objeto recuerde.
BUSQUEDA DEL TESORO	1	Reglas explicadas antes de efectuarse la competencia.
ATLETISMO	1	Carrera de 30m , el primero en llegar a la meta gana.
LLENANDO LA CUBETA	2	Gana el equipo que logre llenar cubeta correspondiente primero.
ENTRANDO LA PELOTA	1	Gana el participante que logre acertar más tiros.

SEGUIDORES

COMPETENCIAS	PARTICIPANTES	REGLAS
BIBLIA	1	La evaluación será en base al material que se proporcionará.
CARRERA DE SACOS	1	Gana el primero en llegar a la meta. Nota: cada participante debe llevar su saco.
TIRO CON ARCO	1	Reglas explicadas antes de efectuarse la competencia.
RESORTERAS (TIRAPIEDRA)	1	Acierta a la mayor cantidad de blancos posible.
NUDOS EN RELEVOS	3	Gana el equipo que complete los 3 nudos en el menor tiempo posible, Los nudos para Seguidores por cada participante son: Vuelta Escota , Ballestrinque , Llano o Cuadrado , (todos en el palo).
AGILIDAD MENTAL	1	Se le presentara al jugador x cantidades de objetos por un tiempo limitado. Luego el jugador tendra x cantidad de tiempo para escribir la mayor cantidad de objetos que vió. Ganará el que mayor objeto recuerde.
NUDOS EN CANTIDAD	1	Quien haga la mayor cantidad de nudos en el tiempo determinado gana, se dará como válido el nudo si el competidor lo hace correctamente y define el uso del mismo.
ATLETISMO	1	Carrera de 50m , el primero en llegar a la meta gana.
CARRO ROMANO	3	Reglas explicadas antes de efectuarse la competencia.
AJEDREZ	1	Se estaran usando las Las reglas básicas del ajedrez.
BALONCESTO	3	el equipo que anote 15 puntos primero gana, la competencia seguirá las reglas generales del baloncesto.
BRÚJULA	1	Reglas explicadas antes de efectuarse la competencia.
ARTE DE ACAMPAR	1	Reglas explicadas antes de efectuarse la competencia.

EXPLORADORES

COMPETENCIAS	PARTICIPANTES	REGLAS
BIBLIA	1	La evaluación será en base al material que se proporcionará.
TIRO CON ARCO	1	Reglas explicadas antes de efectuarse la competencia.
NUDO DE RELEVOS	3	Gana el equipo que complete los 3 nudos en el menor tiempo posible, Los nudos para Exploradores por cada participante son: Margarita (en el suelo), As de guía (en el palo), doble lazo (en el palo).
NUDO EN CANTIDAD	1	Quien haga la mayor cantidad de nudos en el tiempo determinado gana, se dará como válido el nudo si el competidor lo hace correctamente y define el uso del mismo.
ATLETISMO	1	Carrera de 70m , el primero en llegar a la meta gana.
CARRO ROMANO	3	Reglas explicadas antes de efectuarse la competencia.
AJEDREZ	1	Se estaran usando las Las reglas básicas del ajedrez.
BALONCESTO	3	el equipo que anote 15 puntos primero gana, la competencia seguirá las reglas generales del baloncesto.
TRES PIES	2	Ambos competidores serán amarrados de una pierna, el equipo que complete la carrera primero gana.
CARRERA DE OBSTÁCULOS	1	Reglas explicadas antes de efectuarse la competencia.

MIXTAS

COMPETENCIAS	PARTICIPANTES	REGLAS
CIENTPIÉS	3	1 pionero, 1 seguidor, 1 explorador. Deberán completar el trayecto indicado en el menor tiempo posible caminando con el cienpiés
MARCHA	6	Pioneros, Seguidores, Exploradores. (Líder: dirige desde fuera) Uniforme reglamentario es el uniforme kaki, el estilo de marcha es el militar. Evaluación: Se les dará un tiempo límite de 5 minutos a cada grupo para desarrollar su participación. Se evaluará: ♦Uniforme y presentación ♦ Dificultad de los mandos ♦ Coordinación.
KARAOKE	1	Puede participar un explorador o líder (hembra o varón) , los renglones a evaluar serán indicados al momento de la competencia, nota: cada participante debe llevar su pista.
CHICHIGUAS	1	(Cualquier miembro del destacamento lo puede representar) La chichigua debe tener un cuerpo de 18" x 18" pulgadas, Se evaluará estética y funcionalidad: diseño, la chichigua debe representar al destacamento, ya sea con los colores del mismo y/o con elementos alusivos al mismo. Y la chichigua debe poder volar.
CAMPISMO	TODOS	Serán evaluados las acampadas de los destacamentos participantes en renglones : organización, limpieza, fachada, grito, uniformidad entre otros. El estilo de campismo será el 2.0. Formulario con evaluación en base a 100. Cantidad de puntos a otorgar: 1ro: 20 pts.2do: 15 pts. 3ro: 10 pts. participantes: 5 pts
BANDERIN	1	Se evaluarán elementos del banderín tales como diseño, colores y elementos representativos del destacamento. El banderín debe ser confeccionado artesanalmente.

Reglas generales

COMPETENCIAS: Las competencias individuales tendrán medallas para los primeros tres (3) lugares, los demás participantes sumarán dos puntos a su destacamento para el acumulado general y renglón competencias:

Lugar	Medalla	Puntos
1er	ORO	10
2do	PLATA	7
3er	BRONCE	5

Nota: La competencia de asistencia (destacamento con mayor cantidad de inscritos) se incluye dentro de este renglón de competencias.

ACTIVIDADES: Los destacamentos también sumaran puntos en el acumulado general (**cantidad máxima de puntos: 20 puntos**). Se desglosa de la manera siguiente:

1. **La asistencia** a las actividades que corresponden asistir, según el programa del campamento (reunión de líderes, competencias inscritas, cultos, etc.)
2. **La puntualidad** a las actividades correspondientes.
3. Realizar sus **matutinos** en carpa.
4. **Participación** activa en las actividades.

DISCIPLINA: Los destacamentos (líderes adultos) deben prestar la atención requerida al comportamiento de cada uno de sus campistas y asegurar que haya armonía, respeto y que cumplan con el código de los ER en todo momento. **Cantidad máxima de puntos: 20 puntos.**

Puntaje acumulado general:

Renglón	Puntaje	
Competencias	Total acumulado	*Trofeo competencias
Campismo	20,15,10 o 5 (<i>según lugar alcanzado</i>)	*Trofeos campismo
Actividades	Hasta 20 ptos.	
Disciplina	Hasta 20 ptos.	
Total acumulado		Trofeo Soberano

Normas a seguir

- Cada destacamento debe seguir el orden del programa del campamento.
- El baño para los destacamentos se debe realizar en el horario indicado en el programa.
- Prohibido cortar plantas o árboles en el lugar.
- Está totalmente prohibido salir del lugar de campamento, a menos que se le otorgue un permiso especial (firmado por el director o el encargado).
- Los destacamentos deberán actuar según el orden del sistema de patrulla (incluye banderines de patrulla).
- El terreno donde acampen los grupos debe estar limpio.
- Cada campista deberá estar debidamente identificado con su brazalete.
- Los destacamentos deben presentar un documento oficial (acta de nacimiento u otro con validez) que confirme la edad de cada muchacho que va a participar de las competencias.
- Si el participante no está al momento del cierre de la inscripción de la competencia no podrá participar.
- En las competencias cada competidor debe tener un representante, el cual puede solicitar al **encargado de dicha competencia** cualquier aclarando que necesite.
- No se aceptarán, bajo ninguna circunstancia, indisciplinas, faltas de respeto o lenguaje obsceno. Esto, si sucede en una competencia, automáticamente queda descalificado y se le restaran 10 puntos del acumulado general. Si el destacamento es reincidente puede llevar también a la descalificación general y amonestación de lugar.
- Los destacamentos con 21 o más muchachos podrán enviar a un mismo competidor a 2 competencias máximo, los destacamentos con 20 muchachos o menos podrán enviar a un competidor a más de dos competencias.