

REGLAMENTO DE

UNIFORMES

DE LOS MINISTERIOS JUVENILES



DIVISIÓN INTERAMERICANA

2023



REGLAMENTO DE

UNIFORMES

DE LOS MINISTERIOS JUVENILES



DIVISIÓN INTERAMERICANA

2023

REGLAMENTO DE UNIFORMES DE LOS MINISTERIOS JUVENILES

Producido por:
El Departamento de Ministerios Juveniles de la División Interamericana
8100 SW 117th Avenue
Miami, Florida 33183

Dirección General

Al Richard Powell

Asistente General

Cori Villarreal

Dirección Editorial

Carlos Alonso Alvarado De Castro

Dirección de Revisión

Oscar Rivera Mendoza
Carlos Alonso Alvarado De Castro

Comisión de Revisión:

Abimael Vásquez

Anthony Hall

David Sebastian

Esaie Auguste

Luis Aguillón

Marvin Gómez

Mauricio Buitrago

Misael González

Moisés Vidal

Kent Price

Diseño Editorial

Daniel Iván Reyes Torres

Ilustración de personajes

Priscila Rivera Elizondo

Equipo Departamental:

Abimael Vásquez

Benjamín Camacho

Dane Fletcher

Daniel Torreblanca

David Sebastián

David Uribe

Emerick Cornelio Angela

Gelder Gamboa

Jaëlle V. Noël

Javier Quirós

Jesús David Chacón

Johan Mendoza

Terry Tanis

Leonel Preciado

Luis Aguillón

Luis Castellanos

Luis Orozco

Marvyn Smith

Mauricio Buitrago

Misael González

Moisés Vidal

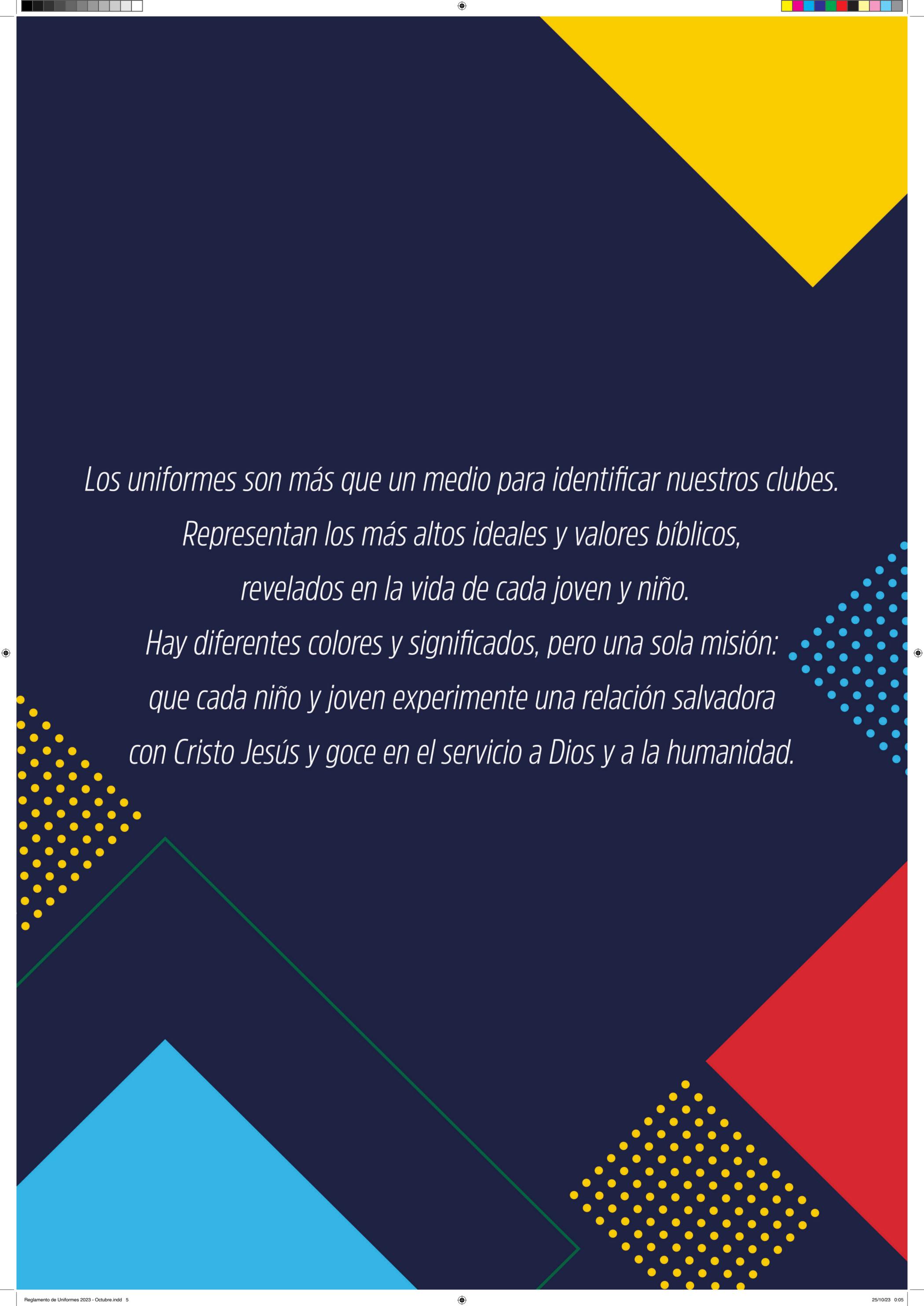
Ray Frometa

Richner Fleury Auguste

Víctor Martínez

Este material es para uso de los Ministerios Juveniles en todos los niveles de la Iglesia Adventista del Séptimo Día en la División Interamericana.
No se permiten modificaciones al documento.

Copyright © 2023

The background is a dark blue field with several geometric shapes and patterns. In the top right, there is a large yellow triangle pointing downwards. In the bottom left, there is a light blue triangle pointing upwards. In the bottom right, there is a red triangle pointing upwards. A green line forms a zigzag shape across the middle. There are three clusters of dots: a yellow cluster on the left, a blue cluster on the right, and a yellow cluster at the bottom right.

*Los uniformes son más que un medio para identificar nuestros clubes.
Representan los más altos ideales y valores bíblicos,
revelados en la vida de cada joven y niño.
Hay diferentes colores y significados, pero una sola misión:
que cada niño y joven experimente una relación salvadora
con Cristo Jesús y goce en el servicio a Dios y a la humanidad.*

ÍNDICE

1	GUÍA DE PROCEDIMIENTOS	8
	<ul style="list-style-type: none">- Generales- Uso de uniformes- Creación, producción y comercialización de uniformes	
2	EMBAJADORES	14
	<ul style="list-style-type: none">- Significado del logo- Ideales- Uniforme de gala- Insignias- Uniforme de actividades- Accesorios- Bandera	
3	LÍDERES JUVENILES	26
	<ul style="list-style-type: none">- Significado del logo- Ideales- Uniforme de gala- Insignias- Uniforme de actividades- Accesorios- Bandera	
4	AVENTUREROS	40
	<ul style="list-style-type: none">- Significado del logo- Ideales- Uniforme de gala- Insignias- Uniforme de actividades- Accesorios- Bandera- Banderín de unidad	
5	CONQUISTADORES	64
	<ul style="list-style-type: none">- Significado del logo- Ideales- Uniforme de gala- Insignias- Uniforme de actividades- Accesorios- Bandera- Banderín de unidad	



6 GUÍAS MAYORES 93

- Significado del logo
- Ideales
- Uniforme de gala
- Insignias
- Uniforme de actividades
- Accesorios
- Bandera
- Banderín de unidad

7 DIRIGENTES DE AVENTUREROS 122

- Uniforme de gala
- Insignias
- Uniforme de actividades

8 DIRIGENTES DE CONQUISTADORES Y/O GUÍAS MAYORES 141

- Uniforme de gala
- Insignias

9 PASTORES 149

- Uniforme de gala: Aventureros
- Uniforme de gala: Conquistadores y Guías Mayores

10 COORDINADORES 156

- Uniforme de gala: Aventureros
- Uniforme de gala: Conquistadores y Guías Mayores

11 DEPARTAMENTALES 163

- Uniforme de gala: Aventureros
- Uniforme de gala: Conquistadores y Guías Mayores
- Uniforme de gala: Líderes Juveniles

12 BODA / RENOVACIÓN DE VOTOS 174

- Uniforme de gala: Aventureros
- Uniforme de gala: Conquistadores y Guías Mayores

ANEXO A: Banda - - - - - 177

ANEXO B: Recuerdos de eventos - - - - - 178

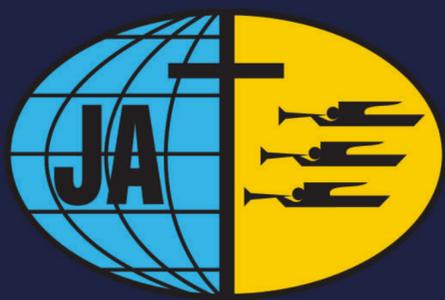
ANEXO C: Barra de Excelencia - - - - - 179

ANEXO D: Botones de Certificación (EMC) - - - - - 180

ANEXO E: Insignias de Guía Mayor Avanzado y Guía Mayor Instructor - - - - - 181

ANEXO F: Medallas de servicio - - - - - 181





GUÍA DE

PROCEDIMIENTOS

REGLAMENTO DE
UNIFORMES DE LOS
MINISTERIOS JUVENILES

GENERALES

- 1.** El Reglamento de Uniformes de los Ministerios Juveniles tiene como objetivo regular el uso, la creación, la producción y la comercialización de los uniformes de Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores, Embajadores y Líderes Juveniles.
- 2.** Este manual debe ser aplicado en todos los países que conforman la División Interamericana de los Adventistas del Séptimo Día.
- 3.** El presente reglamento, sustituye los Reglamentos de Uniformes publicados anteriormente y tiene validez permanente hasta que un manual actualizado lo reemplace.
- 4.** Los uniformes descritos en este Reglamento, son de uso exclusivo para los Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores, Embajadores y Líderes Juveniles de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.
- 5.** La Iglesia Adventista del Séptimo Día es propietaria exclusiva de los logotipos de los Ministerios Juveniles, así como de sus insignias, emblemas, botones, cintas, galones, pañoletas, banderas, banderines, bandas y especialidades.
- 6.** Los colores, las tonalidades, las telas, los accesorios y las insignias que forman parte de cada uniforme han de seguir los parámetros establecidos en este Reglamento.
- 7.** Cualquier omisión o situación relacionada con los uniformes de los Ministerios Juveniles deberá ser consultada con la División Interamericana.
- 8.** En caso de ser necesaria la modificación o la aclaración de alguna de las regulaciones mencionadas en este reglamento, estas serán publicadas en la página de Internet y las redes sociales del Departamento de Ministerios Juveniles de la División Interamericana.
- 9.** Es deber de los directivos y miembros de los Ministerios Juveniles, conocer y respetar las normas de este Reglamento de Uniformes. La ignorancia no podrá ser utilizada como justificación para infringir las regulaciones del manual.

USO DE UNIFORMES

10. El uniforme debe portarse completo y en orden.

11. Usar correctamente cada uno de los uniformes, constituye un factor fundamental para la buena representación, tanto individual como colectiva, de los Ministerios Juveniles. Esto contribuye al fortalecimiento de la disciplina y facilita que nuestra organización goce de buena imagen ante la opinión pública.

12. Ni la Unión, ni la Asociación/Misión, ni la iglesia local pueden alterar las estipulaciones prescritas en el presente Reglamento. Nadie tiene la autorización de agregarle al uniforme alguna pieza o artículo, insignia, botón o distintivo de cualquier naturaleza que no haya sido establecido en este Manual.

13. Cuando se está uniformado, se espera de cada persona un comportamiento que esté a la altura de los emblemas y los principios que representa dicho uniforme.

14. El uniforme puede ser usado en las siguientes ocasiones:

- a.** En reuniones de club, cultos, ceremonias de iniciación e investiduras.
- b.** En camporees, desfiles, convenciones, cursos, congresos y reuniones especiales de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.
- c.** En campañas de evangelismo y de servicio a la comunidad patrocinadas por la Iglesia Adventista del Séptimo Día.
- d.** En un servicio fúnebre de un miembro o directivo de los Clubes JA.
- e.** Cuando así lo requiera la directiva del organismo correspondiente.
- f.** En otras actividades oficialmente convocadas.

15. El uniforme no deberá ser usado:

- a.** Antes de estar inscrito en el Club.
- b.** Cuando las actividades tienen como objetivo obtener beneficios personales o sus propósitos son ajenos a los intereses del Club.
- c.** Si no está completo.
- d.** En actividades que no estén relacionadas con la labor del Club.
- e.** En actividades que puedan poner en duda la dignidad de los Ministerios Juveniles Adventistas.
- f.** En animales de cualquier tipo o especie.

16. La pañoleta oficial podrá ser utilizada con el uniforme de gala, con el uniforme de actividades o con ropa del diario, siempre y cuando se sigan los principios de la modestia cristiana y no se haga referencia a marcas comerciales, partidos políticos, clubes deportivos o instituciones militares.

No está permitido el uso de otra pañoleta que no sea la oficial.

La creación de pañoletas, tubos y/o sujeta-pañoletas alternativos a los prescritos en este manual serán exclusivamente para colección.

17. El usar el uniforme para jugar o realizar trabajos comunes, rebaja su dignidad. Se espera que la sociedad y su programa sean tan valiosos para cada miembro, que el uniforme sea adquirido y usado con entusiasmo.

18. Para poder realizar cualquier actividad de campamento o excursión, el Club deberá solicitar la aprobación de la Junta de la iglesia local, estar registrado en la Asociación/Misión, contar con el respaldo del seguro denominacional y estar debidamente identificado mediante el uso del uniforme de campo/deportivo y la pañoleta correspondiente.

CREACIÓN, PRODUCCIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE UNIFORMES

- 19.** Es de competencia exclusiva de la División Interamericana, la creación o alteración de artículos o materiales que conforman los uniformes oficiales y los uniformes de actividades de los Ministerios Juveniles, además de definir todas las normas para uso de los mismos.
- 20.** La División Interamericana se reserva el derecho de elegir establecimientos comerciales que serán autorizados para la producción y comercialización de los artículos mencionados en este Reglamento.
- 21.** Cada año, la División Interamericana entregará un certificado de autorización a dichos establecimientos comerciales. Las Uniones, a su vez, se encargarán de publicarlo.
- 22.** La lista de los establecimientos comerciales que han sido autorizados, será publicada anualmente en la página de internet y en las redes sociales del Departamento de Ministerios Juveniles de la División Interamericana. Esto permitirá identificar apropiadamente a quienes hayan recibido la respectiva autorización.
- 23.** Un sello oficial identificará a los establecimientos comerciales autorizados.



- 24.** Los establecimientos comerciales autorizados no podrán nombrar a otros establecimientos comerciales como sus representantes.

- 25.** Los establecimientos comerciales autorizados para fabricar los materiales de los Ministerios Juveniles, deben hacerlo en total conformidad con los reglamentos establecidos en este Manual.
- 26.** Se prohíbe a los establecimientos comerciales producir o comercializar artículos o materiales que no estén de acuerdo con este Reglamento de Uniformes.
- 27.** Los intentos por parte de los establecimientos comerciales de encontrar inconsistencias en los manuales oficiales para producir y/o comercializar artículos no oficiales, serán considerados de mala fe, lo que podrá resultar en la pérdida de la autorización.
- 28.** Es responsabilidad de los establecimientos comerciales autorizados producir material de buena durabilidad, buen precio y garantía de calidad.
- 29.** La creación de materiales promocionales y/o personalizados pueden contener cualquiera de los logotipos mencionados en este Manual. Los clubes, Asociaciones/Misiones, Uniones, o establecimientos comerciales autorizados que diseñen materiales promocionales y/o personalizados que tengan cualquiera de estos emblemas, deben respetar la sobriedad y la dignidad de los Ministerios Juveniles.
- 30.** La División Interamericana se reserva la exclusividad de la distribución de los parches y pines de sus eventos, así como las Uniones y Asociaciones/Misiones de los eventos en sus respectivos territorios. Por lo tanto, está prohibida la comercialización de estos por parte de cualquier establecimiento comercial, excepto, proveedores oficiales que tengan la autorización por escrito de la institución organizadora.
- 31.** Los líderes de las Uniones y Asociaciones/Misiones podrán otorgar a los establecimientos comerciales autorizados el permiso para exhibir sus productos en las actividades del Departamento de Ministerios Juveniles.
- 32.** Cualquier producto distribuido por la Uniones, Asociaciones/Misiones, deberá ser fabricado en armonía con los lineamientos prescritos en este Reglamento de Uniformes.
- 33.** Cualquier establecimiento comercial que intente presentarse como proveedor oficial, sin ser parte de la lista de los establecimientos autorizados por la División Interamericana, queda sujeto a las consecuencias jurídicas aplicables.



EMBAJADORES

1. SIGNIFICADO DEL LOGO

Embajadores es un ministerio que tiene el objetivo de equipar líderes con recursos para preparar una nueva generación de jóvenes para que sean los pies, las manos y la voz de Jesús en sus iglesias y comunidades locales.



La cruz en el logo apunta al hecho de que el sacrificio de Jesús es el centro de una relación con Él. La cruz en la tierra es un símbolo de su sacrificio, dándonos esperanza de una nueva y mejor vida aquí en la tierra mediante el liderazgo servicial, y en la Tierra Nueva cuando Él regrese.

El libro abierto es la Palabra de Dios, el fundamento de nuestra fe, conocimiento y estilo de vida. Está abierto porque es un mensaje para nosotros, para que internalicemos la Palabra de Dios como nuestra guía y nuestra compañía constante. Es también para compartirla con todo aquel que la reciba libremente.

El degradado del color naranja hasta el amarillo representa el amanecer de la vida eterna que le sigue a la oscuridad de nuestra existencia temporal en esta tierra pecaminosa.



CMYK 91, 79, 62, 97
RGB 0, 0, 0



CMYK 26, 98, 86, 26
RGB 151, 29, 34



CMYK 14, 1, 70, 0
RGB 233, 228, 105



CMYK 1, 61, 54, 0
RGB 238, 128, 108

2. IDEALES

BLANCO

“El mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación”

LEMA

“El amor de Cristo me motiva”

DECLARACIÓN DE MISIÓN

“El grupo de Embajadores es una organización de la Iglesia Adventista del Séptimo Día dedicada a satisfacer las necesidades espirituales, sociales y del estilo de vida de jóvenes entre 16-21 años, desafiándolos a experimentar y compartir una relación personal con Cristo, desarrollando un estilo de vida adecuado a su sistema de creencias e intereses vocacionales y proveyéndoles de un lugar adecuado para el desarrollo integral de amistades duraderas”.



3. UNIFORME DE GALA

El uniforme de gala para los miembros del Club de Embajadores incluye lo siguiente:

Femenino: Blusa, corbatín, falda, cinturón/correa, medias y zapatos.

Masculino: Camisa, corbata, pantalón, cinturón/correa, calcetines* y zapatos.

*medias (término usado en algunos países).



a. FEMENINO - FALDA

- Color gris oxford, mezcla de poliéster y algodón.
- La falda debe ser recta, con pretina regular y presillas/pasadores para el cinturón/correa.
- En la parte de atrás deberá llevar un tablón, paletón o plisado.
- La falda deberá cubrir la rodilla.

Opcional

- El uso de bolsillos internos ocultos en la costura lateral.

FRENTE



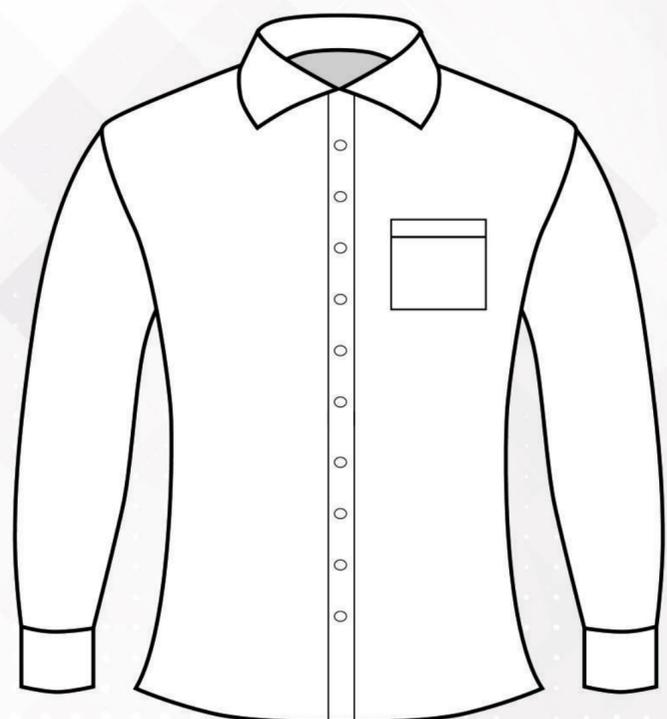
REVERSO



tablón, paletón o plisado

FEMENINO - BLUSA

- Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.
- Con botones transparentes.
- Tendrá un bolsillo en el lado izquierdo, sin tapa.
- En manga larga.
- Podrá ser ajustada en la cintura, teniendo dos pinzas en frente y dos atrás.



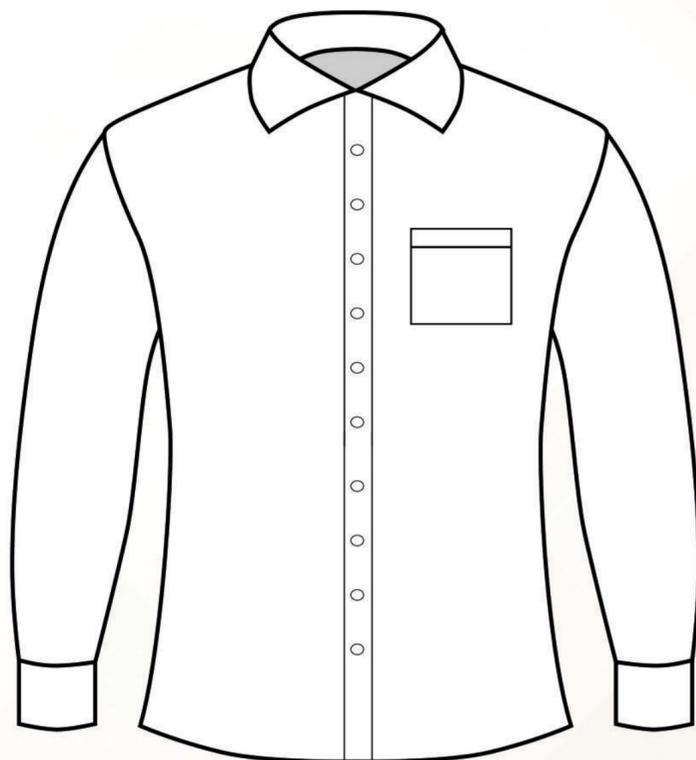
b. MASCULINO - PANTALÓN

- Color gris oxford, mezcla de poliéster y algodón.
- Con presillas/pasadores para el cinturón/correa.
- Con dos bolsillos traseros internos, sin tapa y sin botón.
- Con dos bolsillos internos delanteros a los costados.



MASCULINO - CAMISA

- Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.
- Con botones transparentes.
- Tendrá un bolsillo en el lado izquierdo, sin tapa.
- En manga larga.



c. SACO / BLAZER

De color azul marino con botones dorados.

Nota

De uso exclusivo para los Embajadores investidos.



d. CORBATA / CORBATÍN



Corbatín para damas en color vino, con el logo E1.



Corbata para varones en color vino, con el logo E1.

e. CINTURÓN / CORREA

De vestir, en color negro.





f. CALCETINES

Calcetines* grises para los varones.

Para las damas, medias finas de color natural (medias veladas), que lleguen hasta la cintura.

*medias (término usado en algunos países).

g. ZAPATOS

De vestir, cerrados, en color negro (zapatos clásicos).



4. INSIGNIAS

a. EMBLEMA E1: LOGO DE EMBAJADORES

Símbolo oficial que representa a los Embajadores. En forma de círculo, en color degradado de naranja hasta amarillo y borde negro. Con tres cruces en el interior cargadas hacia el lado derecho, dos de color negro y una de color rojo. Con una Biblia abierta en la parte inferior.



Uso

Se usa en el botón de clase, en la chapa, en la corbata, en el corbatín y en la bandera.

b. BOTÓN DE CLASE

Representa la investidura de la clase de Embajador.

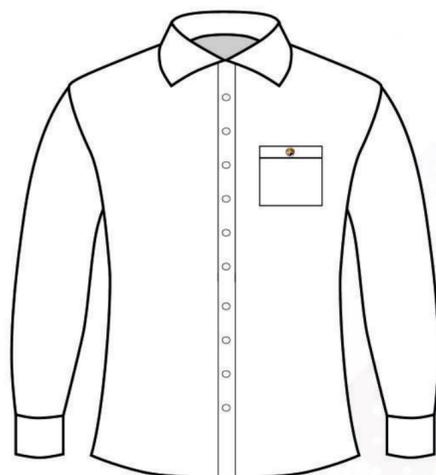
El botón será producido en metal, con el emblema E1 en una medida de 2.2 cm de diámetro.

Uso

Una vez que el Embajador sea investido de la clase, el botón deberá usarse en:

Camisa / Blusa

Centrado, en la parte superior del bolsillo izquierdo.



Saco / Blazer

En el ojal de la solapa izquierda.



c. CHAPA

La chapa será producida en metal, con el emblema E1 en una medida de 5 cm de diámetro.

Uso

Una vez que el Embajador sea investido de la clase, la chapa deberá usarse centrada, en la parte superior del bolsillo izquierdo del saco/blazer.

5. UNIFORME DE ACTIVIDADES

El uniforme de actividades, también conocido como uniforme deportivo, se usará para la identificación visual del Club o de la Asociación/Misión, siempre que sea necesario.

a. UNIFORME DEL CLUB

Cada club define su uniforme de actividades o deportivo, el cual estará compuesto por:

- Camiseta con identificación del club y el emblema E1.
- Pantalón deportivo o de mezclilla (blue jeans).

Nota

En muchos países el uso de camuflaje denota militarismo o subversión. Para proteger la organización de la iglesia y su existencia en esos países, la ropa militar o de camuflaje no es apropiada. Cualquier cosa que pueda ser interpretada por el gobierno como un indicador de organización paramilitar no debe ser utilizada.

b. UNIFORME DE LA ASOCIACIÓN/MISIÓN

La Asociación/Misión define su uniforme de actividades o deportivo, el cual estará compuesto por:

- Camiseta con identificación del campo y el emblema E1.
- Pantalón deportivo o de mezclilla (blue jeans).

c. ELEMENTOS OPCIONALES

De manera opcional, el uniforme de actividades del club o de la Asociación/Misión puede incluir:

Gorra

De color marrón.
Regulador y borde interno
en el mismo color.
Con el emblema E1, con los colores originales
y en una medida de 5.5 cm x 5.5 cm.



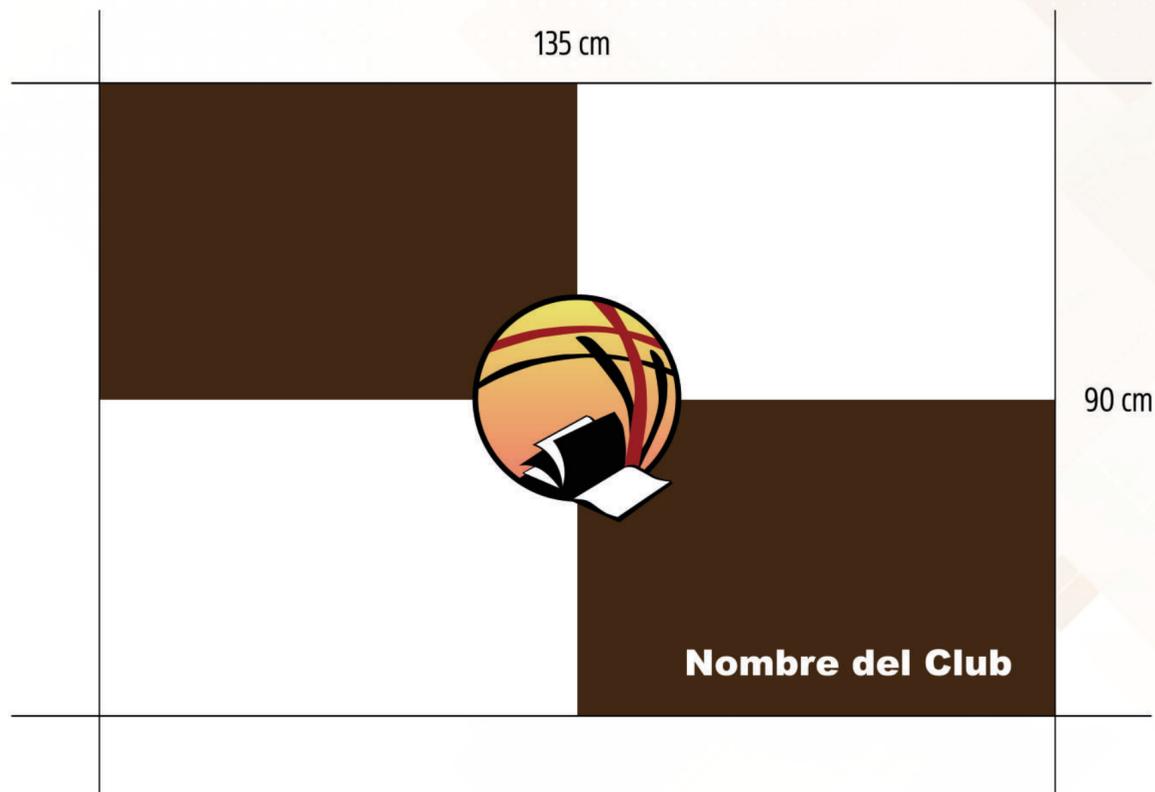
Chamarra

Los colores de la chamarra, abrigo o chaqueta, son definidos por el club. Debe llevar el emblema E1. Queda a criterio de cada directiva definir si usará el logo que identifica a su Club.



6. BANDERA

Esta bandera identifica al Ministerio de los Embajadores.



En tamaño de 135 cm x 90 cm, dividida en cuatro partes iguales: la superior izquierda e inferior derecha en color marrón, y las otras dos partes en color blanco.

Con el emblema E1 en el centro, de 30 cm x 30 cm en los colores originales.

El nombre del club deberá ser bordado o impreso en color blanco en la esquina derecha inferior, utilizando la fuente Arial Black. El nombre medirá 50 cm de largo x 8 cm de alto como máximo.

La bandera tendrá doble cara y será producida en dos tipos:

- Exterior: en tela de trabajo (resistente y durable).
- Interior: en tela de gala con fleco color dorado.

La bandera se colocará en un mástil / portabandera de 2 m de altura y 3.5 cm de grosor.



LÍDERES JUVENILES

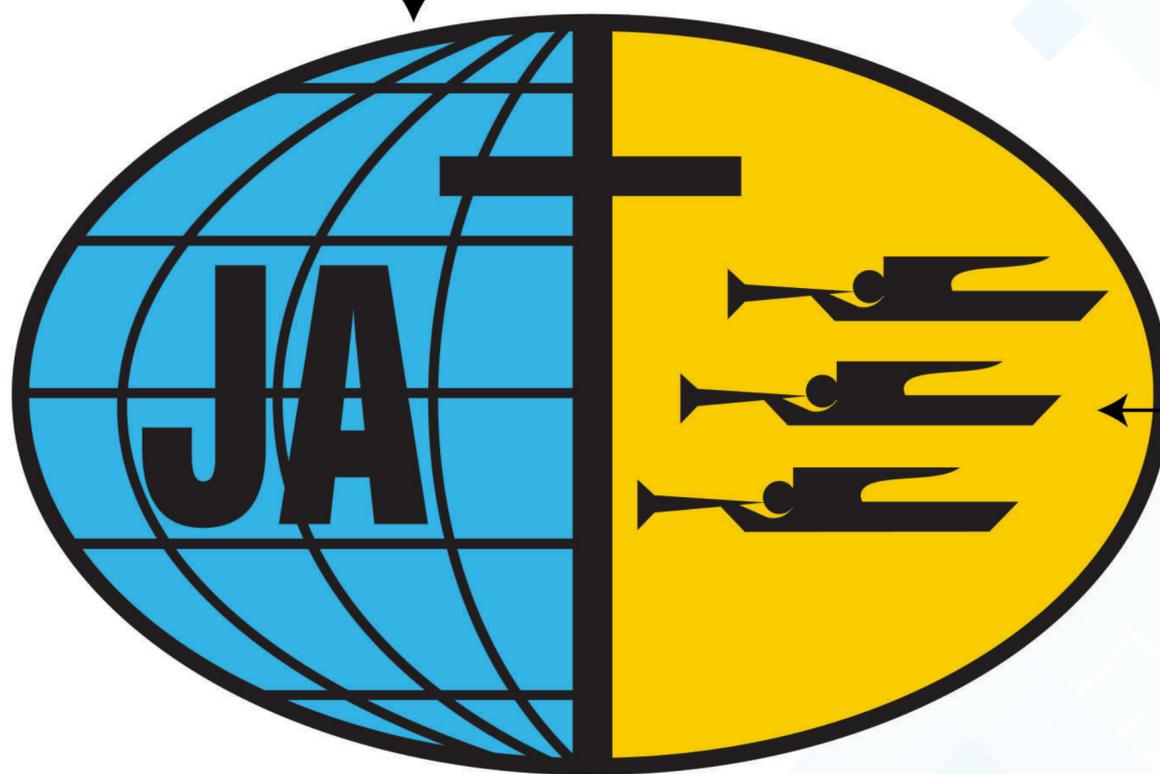
1. SIGNIFICADO DEL LOGO

Respondiendo a la creciente necesidad de líderes, la pérdida de jóvenes y la ola de tecnología apuntando a la iglesia local, el currículo de Líder Juvenil ha sido preparado para quienes desean involucrarse en el Ministerio de los Embajadores, la Sociedad de Jóvenes y las actividades de los jóvenes adultos.

El logo significa: **“A través de la cruz de Cristo, los Jóvenes Adventistas llevan el triple mensaje angélico al mundo”**

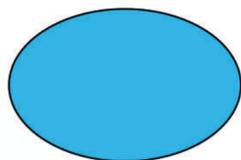
Mundo: el territorio y el alcance del mensaje del advenimiento, como resultado de la predicación de los Jóvenes Adventistas (Mateo 24:14).

Ángeles con trompetas: el triple mensaje angélico que debe ser anunciado al mundo por los jóvenes (Apocalipsis 14:6-10).



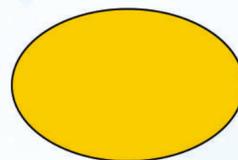
JA: representa nuestra identidad y significa Jóvenes Adventistas (Mensajes para los Jóvenes, p. 196).

Cruz: Cristo y su sacrificio son el centro de nuestro mensaje (Hebreos 12:2).



CMYK 65, 10, 1, 0
RGB 60, 180, 229

Azul: representa la firme lealtad al Señor, en cualquier situación (1 Corintios 2:14).



CMYK 0, 18, 100, 0
RGB 255, 205, 0

Amarillo: representa la excelencia, una vida espiritual y un carácter moldeados por la voluntad de Cristo (Job 23:10).

2. IDEALES

VOTO

“Por amor al Señor Jesús, prometo tomar parte activa en la obra de los Ministerios Juveniles Adventistas, haciendo cuanto pueda para ayudar a otros, y para terminar la obra del evangelio en todo el mundo”.

BLANCO

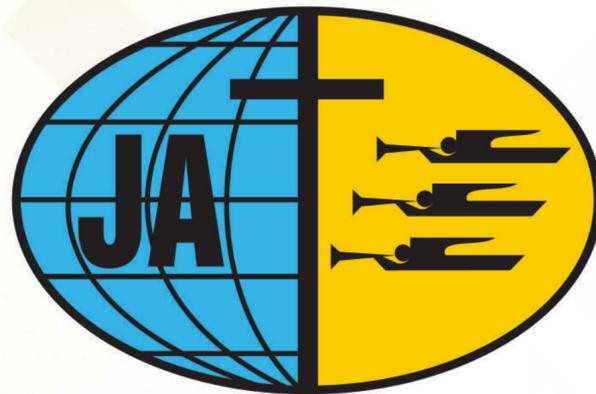
“El mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación”.

LEMA

“El amor de Cristo me motiva”.

MISIÓN

“Guiar a los jóvenes a una experiencia salvadora con Jesús y ayudarlos a aceptar su llamado al discipulado”.



3. UNIFORME DE GALA

El uniforme de gala para los miembros del Club de Líderes Juveniles incluye lo siguiente:

Femenino: Blusa, corbatín, falda, cinturón, medias y zapatos.

Masculino: Camisa, corbata, pantalón, cinturón, calcetines* y zapatos.

*medias (término usado en algunos países)



a. FEMENINO - FALDA

- Color gris oxford, mezcla de poliéster y algodón.
- La falda debe ser recta, con pretina regular y presillas para el cinturón.
- En la parte de atrás deberá llevar un tablón, paletón o plisado.
- La falda deberá cubrir la rodilla.

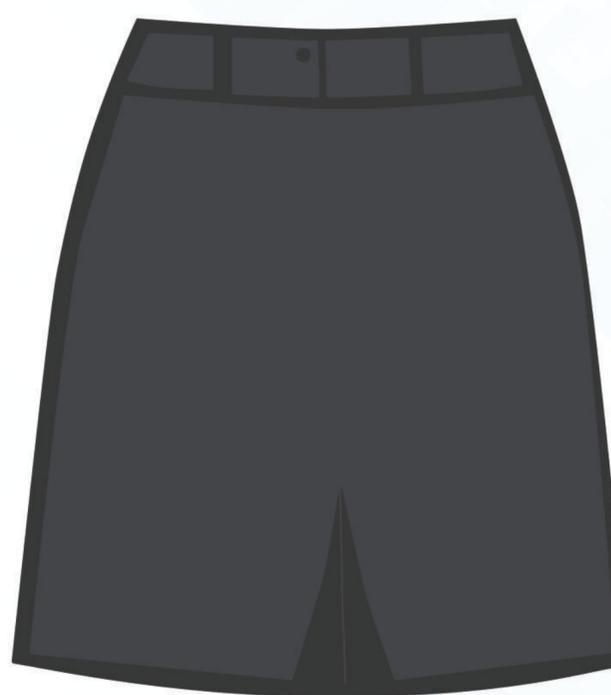
Opcional

- El uso de bolsillos internos ocultos en la costura lateral

FRENTE



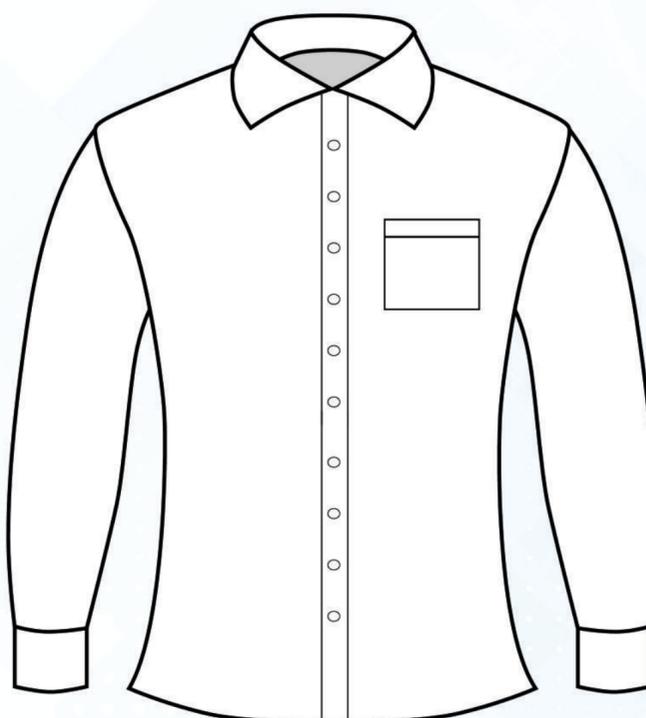
REVERSO



tablón, paletón o plisado

FEMENINO - BLUSA

- Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.
- Con botones transparentes.
- Tendrá un bolsillo en el lado izquierdo, sin tapa.
- En manga larga.
- Podrá ser ajustada en la cintura, teniendo dos pinzas enfrente y dos atrás.



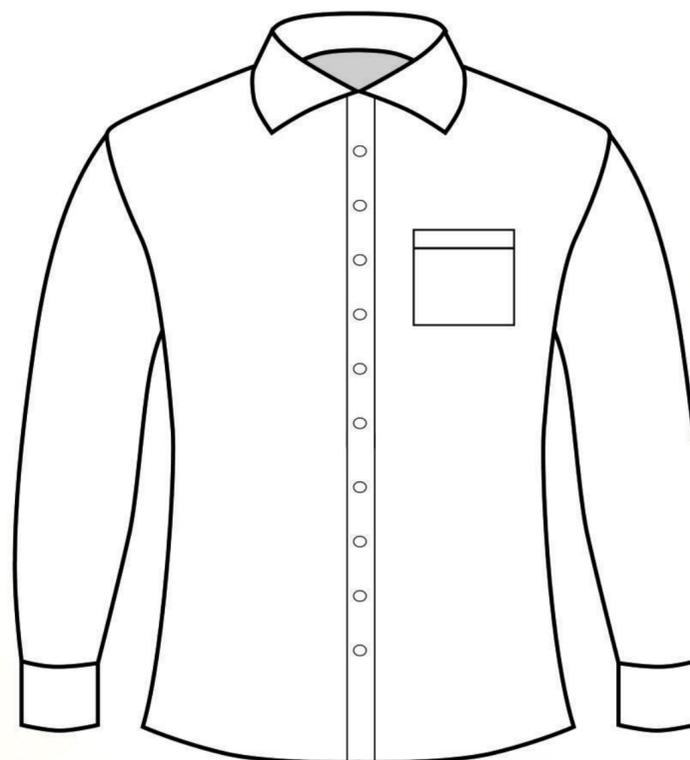
b. MASCULINO - PANTALÓN

- Color gris oxford, mezcla de poliéster y algodón.
- Con presillas para el cinturón.
- Con dos bolsillos traseros internos, sin tapa y sin botón.
- Con dos bolsillos internos delanteros a los costados.



MASCULINO - CAMISA

- Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.
- Con botones transparentes.
- Tendrá un bolsillo en el lado izquierdo, sin tapa.
- En manga larga.



c. SACO / BLAZER

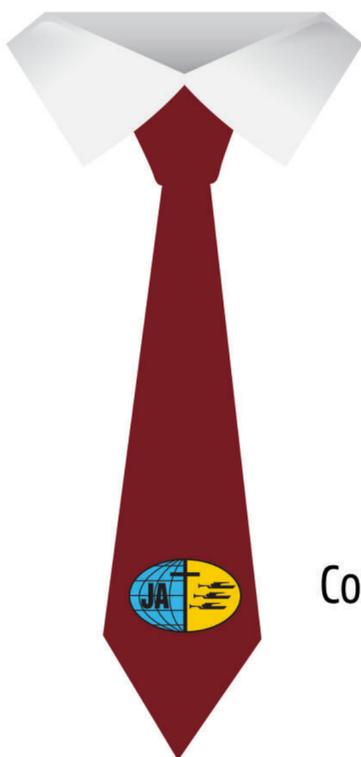
De color azul marino con botones dorados.

Nota

De uso exclusivo para los Líderes Juveniles investidos.



d. CORBATA / CORBATÍN



Corbatín para damas en color vino, con el logo JA.



Corbata para varones en color vino, con el logo JA.

e. CINTURÓN

De vestir, en color negro.





f. CALCETINES

Calcetines* grises para los varones.

Para las damas, medias finas de color natural (medias veladas), que lleguen hasta la cintura.

*medias (término usado en algunos países).

g. ZAPATOS

De vestir, cerrados, en color negro (zapatos clásicos).



h. PAÑOLETA

Opcional (determinado por cada Unión)

De color amarillo con borde marrón, con franjas bordadas correspondientes a Embajadores y Jóvenes Adultos, con el emblema LJ en una medida de 10.5 cm x 10.5 cm.

Disponibles en dos tamaños: Chica (100 cm) y Grande (115 cm).

Franjas amarilla y azul: representan los colores de los Jóvenes Adultos.

Franjas marrón y negra: representan los colores de los Embajadores.



La pañoleta podrá ser utilizada con el uniforme oficial, con el uniforme de actividades o con ropa del diario, siempre y cuando se sigan los principios de la modestia cristiana y no se haga referencia a marcas comerciales, partidos políticos, clubes deportivos o instituciones militares.

No está permitido el uso de otra pañoleta que no sea la oficial de Líderes Juveniles. La creación de pañoletas alternativas será exclusivamente para colección.

i. TUBO DE METAL

Opcional (determinado por cada Unión)

De color dorado, en una medida de 1.8 cm x 4 cm, con el emblema LJ.

Nota

No está permitido el uso de otro tubo que no sea el oficial de Líderes Juveniles. La creación de tubos o sujeta-pañoletas alternativos será para uso exclusivo de colección.



4. INSIGNIAS

a. EMBLEMA JA: LOGO DE JÓVENES ADVENTISTAS

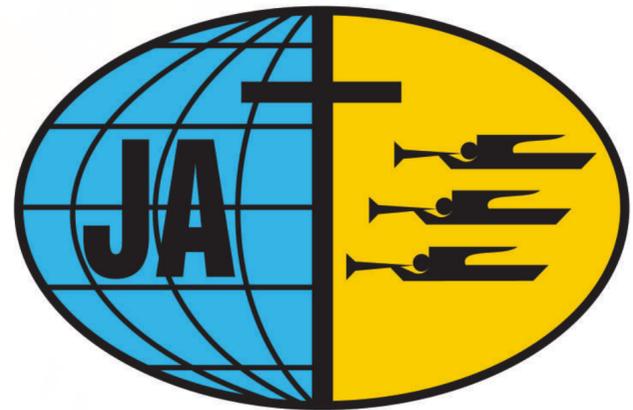
Símbolo oficial que representa a los Jóvenes Adventistas. Formado por un globo ovalado dividido en dos partes por una cruz en color negro.

En el lado izquierdo, el fondo es color azul, con meridianos y paralelos en color negro, teniendo en el centro las letras JA en mayúsculas, en el mismo color.

En el lado derecho tiene las siluetas de 3 ángeles en color negro, en fondo color amarillo. Tiene el contorno del emblema en color negro.

Uso

Se usa en la chapa, en la corbata, en el corbatín y en la bandera.



b. EMBLEMA LJ: LOGO DE LÍDER JUVENIL

Símbolo oficial que representa a los Líderes Juveniles. En forma de octágono, de color marrón y borde amarillo.

El mapamundi se ubica en el centro, con los continentes en color verde, el agua en color azul y los meridianos y los paralelos en color amarillo.

En la parte superior tiene las letras LJ en mayúsculas, en color amarillo. En la parte de abajo, dos estrellas en el mismo color.



Uso

Se usa en el botón de clase.

c. BOTÓN DE CLASE

Representa la investidura de la clase de Líder Juvenil.

El botón será producido en metal, con el emblema LJ en una medida de 2.2 cm x 2.2 cm.

Uso

Una vez que el Líder Juvenil sea investido de la clase, el botón deberá usarse en:

Camisa / Blusa

Centrado, encima del bolsillo izquierdo.

Saco / Blazer

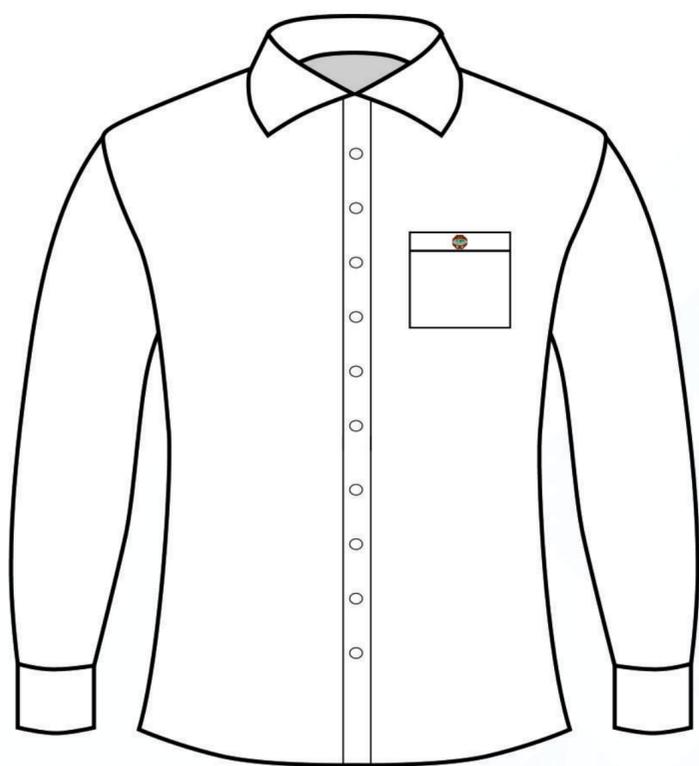
En el ojal de la solapa izquierda.

d. CHAPA

La chapa será producida en metal, con el emblema JA en una medida de 7 cm x 5 cm.

Uso

Una vez que el Líder Juvenil sea investido de la clase, la chapa deberá usarse centrada, en la parte superior del bolsillo izquierdo del saco/blazer.



5. UNIFORME DE ACTIVIDADES

El uniforme de actividades, también conocido como uniforme deportivo, se usará para la identificación visual de la Sociedad o de la Asociación/Misión, siempre que sea necesario.

a. UNIFORME DE LA SOCIEDAD DE JÓVENES

Cada sociedad define su uniforme de actividades o deportivo, el cual estará compuesto por:

- Camiseta con identificación de la sociedad y el emblema JA.
- Pantalón deportivo o de mezclilla.

Nota

En muchos países el uso de camuflaje denota militarismo o subversión. Para proteger la organización de la iglesia y su existencia en esos países, la ropa militar o de camuflaje no es apropiada. Cualquier cosa que pueda ser interpretada por el gobierno como un indicador de organización paramilitar no debe ser utilizada.

b. UNIFORME DE LA ASOCIACIÓN/MISIÓN

La Asociación/Misión define su uniforme de actividades o deportivo, el cual estará compuesto por:

- Camiseta con identificación del campo y el emblema JA.
- Pantalón deportivo o mezclilla.

c. ELEMENTOS OPCIONALES

De manera opcional, el uniforme de actividades de la Sociedad o de la Asociación/Misión puede incluir:

Gorra

De color vino.
Regulador y borde interno en el mismo color.
Con el emblema JA, con los colores originales
y en una medida de 7 cm x 5 cm.



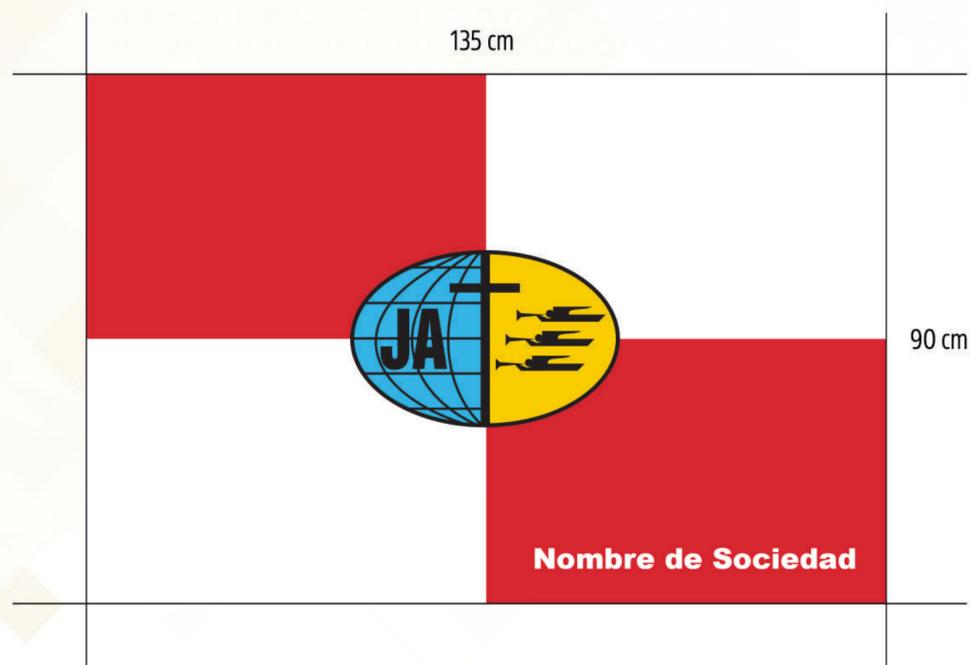
Chamarra

Los colores de la chamarra, abrigo o chaqueta, son definidos por la Sociedad de Jóvenes.
Debe llevar el emblema JA. Queda a criterio de cada directiva definir si usará el logo que
identifica a su sociedad.



6. BANDERA

Esta bandera identifica al Ministerio de los Jóvenes Adventistas.



En tamaño de 135 cm x 90 cm, dividida en cuatro partes iguales: la superior izquierda e inferior derecha en color rojo, y las otras dos partes en color blanco.

Con el emblema JA en el centro, de 45 cm x 30 cm en los colores originales.

El nombre del club o de la Sociedad deberá ser bordado o impreso en color blanco en la esquina inferior derecha, utilizando la fuente Arial Black. El nombre medirá 50 cm de largo x 8 cm de alto como máximo.

La bandera tendrá doble cara y será producida en dos tipos:

- Exterior: en tela de trabajo (resistente y durable).
- Interior: en tela de gala, con fleco color dorado.

La bandera se colocará en un mástil / portabandera de 2 metros de altura y 3.5 cm de grosor.



AVENTUREROS

1. SIGNIFICADO DEL LOGO

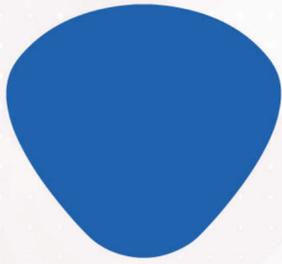
El Club de Aventureros fue creado para ayudar a los padres en la importante responsabilidad de ser los primeros maestros y evangelistas de sus hijos.

El programa tiene el propósito de fortalecer la relación entre padres e hijos y de promover el desarrollo de las áreas física, mental, social y espiritual de los niños de cuatro a nueve años de edad.

A través del Club de Aventureros, la iglesia, el hogar y la escuela, pueden trabajar juntos para desarrollar niños maduros y felices.

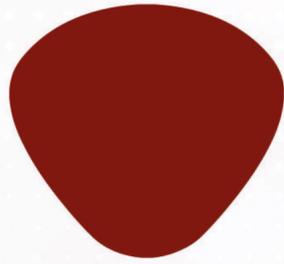


PALETA DE COLORES



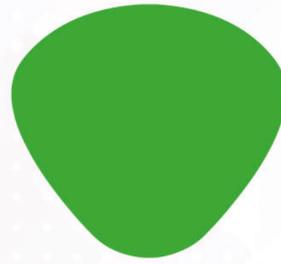
C 90% M 64% Y 0% K 0%
R 32 G 98 B 175
#2062AF

Azul: Representa el Cielo. El azul es el color del cielo y un recordatorio del reino celestial.



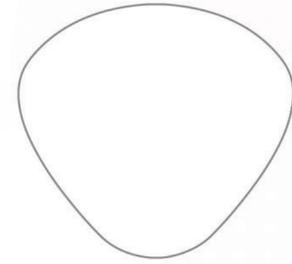
C 29% M 100% Y 100% K 38%
R 128 G 0 B 0
#800000

Vino: Representa sangre y redención. La sangre expiatoria de Cristo es necesaria para la redención del hombre.



C 75% M 6% Y 100% K 0%
R 64 G 141 B 53
#40AB35

Verde: Señala que debemos crecer y florecer en el lugar en el que fuimos plantados.



C 0% M 0% Y 0% K 0%
R 255 G 255 B 255
#FFFFFF

Blanco: Representa justicia. Señala al Justo y a la justicia que Él imputa a todo aquel que se acerca con fe.

IDENTIDAD DE LOGO



Familia: El Ministerio del Club de Aventureros está diseñado para fortalecer la familia.



Cruz: En el Ministerio del Club de Aventureros, Jesús es el centro.



Naturaleza: El Ministerio del Club de Aventureros reconoce a Dios a través de su creación.

2. IDEALES

VOTO

“Porque Jesús me ama, siempre haré lo mejor”.

LEY

“Jesús puede ayudarme a:

Ser obediente

Ser atento

Ser puro

Ser útil

Ser leal

Ser alegre

Ser bondadoso

Ser considerado

Ser respetuoso

Ser reverente”.

HIMNO

Somos Aventureros alegres
que confían en Cristo Jesús;
aprendemos que siempre debemos
reflejar para el mundo su luz.

Descubrimos en todo belleza
y el amor de un Dios Creador;
y amando a Cristo haremos
maravillas mostrando su amor.



3. UNIFORME DE GALA

El uniforme de gala para los miembros del Club de Aventureros incluye lo siguiente:

- **Niñas:** boina, blusa, pañoleta, tubo, banda, falda, cinturón, calcetas y zapatos.
- **Niños:** boina, camisa, pañoleta, tubo, banda, pantalón, cinturón, calcetines* y zapatos.

* medias (término usado en algunos países)



a. UNIFORME DE AVENTUREROS - FEMENINO

Falda

Color azul marino, mezcla de poliéster y algodón.

La falda debe ser en línea A, con un tablón, paletón o plisado al frente.

Con pretina regular, presillas para el cinturón y dos pinzas al frente y dos atrás. Cierra en la parte posterior con un cierre y un botón.

La falda deberá cubrir la rodilla.

Opcional

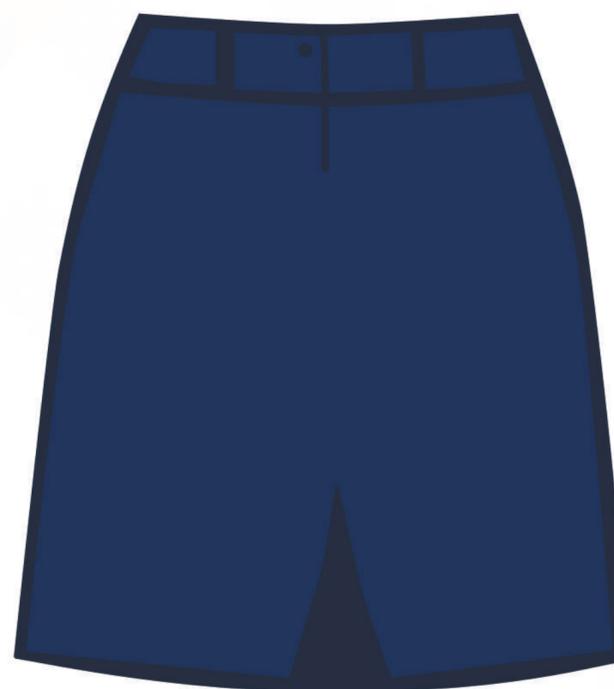
El uso de bolsillos internos ocultos en la costura lateral.

El uso de falda-pantalón.

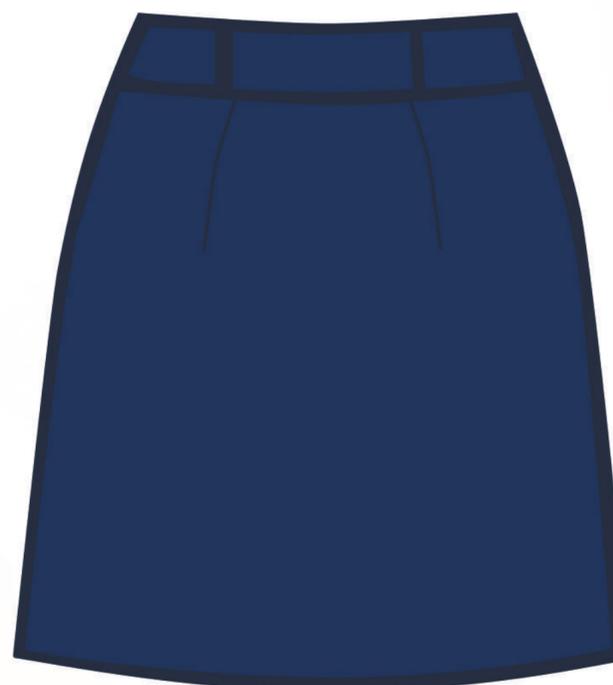
Nota

Se considerará que el Club está debidamente uniformado cuando todas las niñas usen la falda recta o la falda-pantalón.

FRENTE



REVERSO



UNIFORME DE AVENTUREROS - FEMENINO

Blusa

Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.

Estilo militar, con botones transparentes.

Sobre cada hombro, tendrá una galonera cosida en un extremo y abotonada del otro.

En manga corta o larga.

Tendrá dos bolsillos con tapas. Las tapas serán abotonadas.

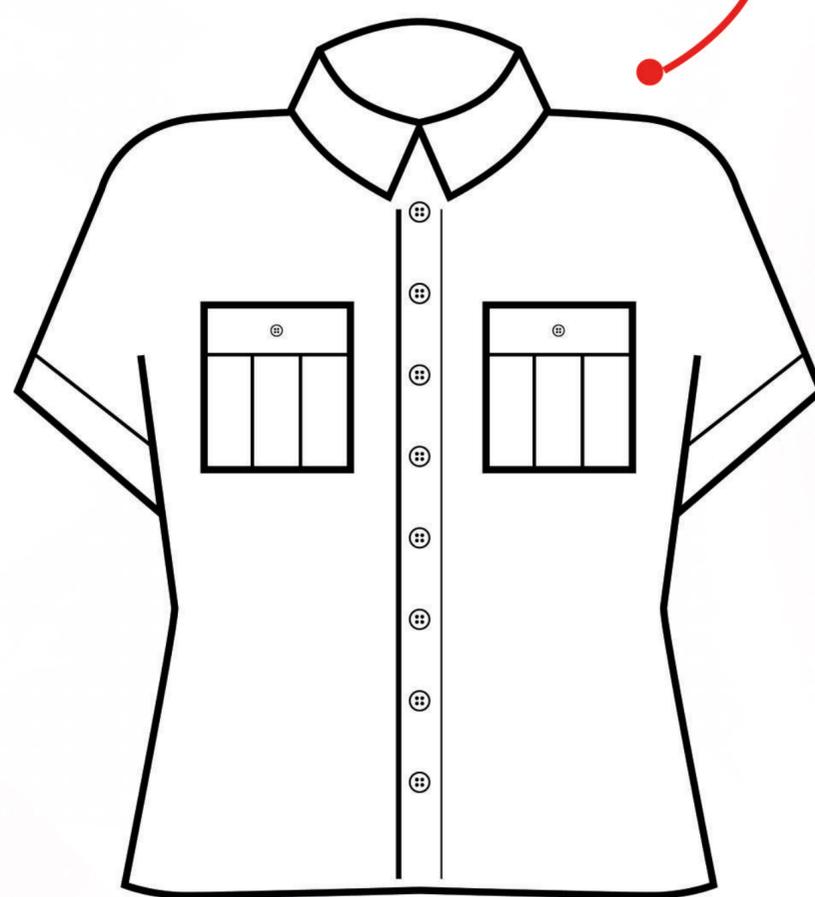
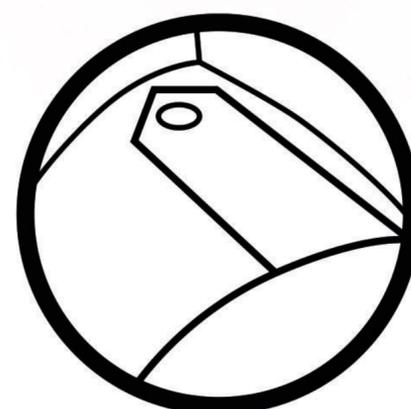
Nota

Se considerará que el club está debidamente uniformado cuando todas las niñas usen la blusa con manga corta o todas usen manga larga.

En el uniforme de las niñas no se usará corbatín.

Si no le es posible al club conseguir blusas de corte militar, se puede utilizar blusas de corte escolar.

GALONERA



b. UNIFORME DE AVENTUREROS - MASCULINO

Pantalón

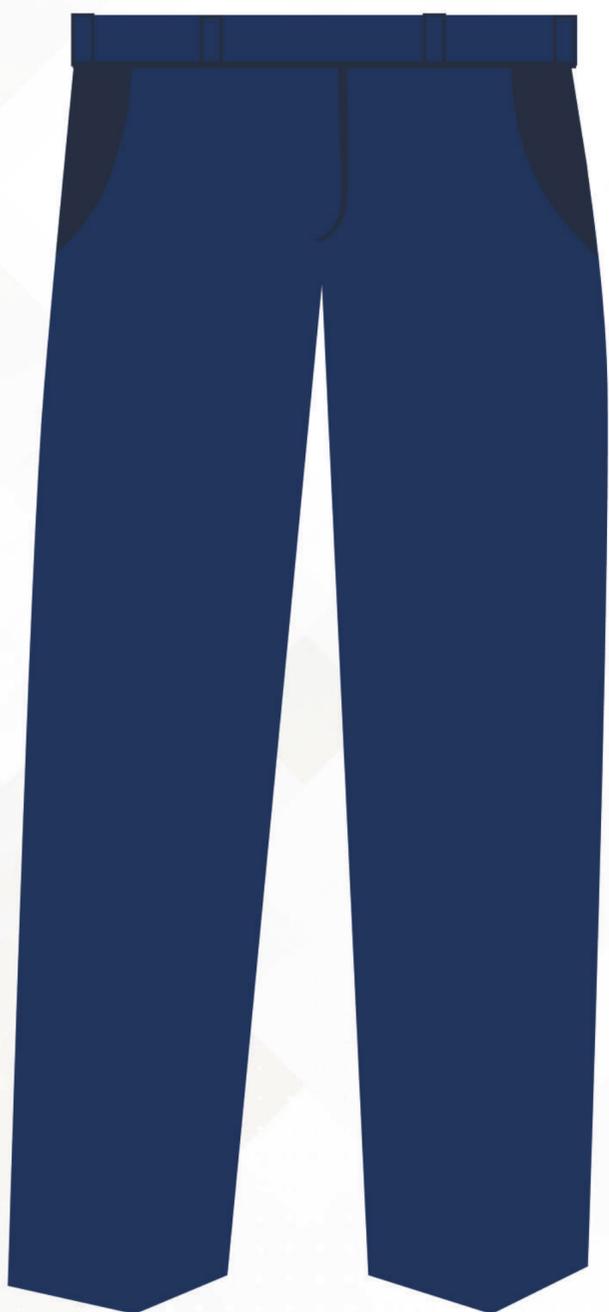
Color azul marino, mezcla de poliéster y algodón.

Con dobladillo liso y con presillas para el cinturón.

Con dos bolsillos traseros internos, sin tapa y sin botón.

Con dos bolsillos internos delanteros a los costados.

FRENTE



REVERSO



UNIFORME DE AVENTUREROS - MASCULINO

Camisa

Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.

Estilo militar, con botones transparentes.

Sobre cada hombro, tendrá una galonera cosida en un extremo y abotonada del otro.

En manga corta o larga.

Tendrá dos bolsillos con tapas. Las tapas serán abotonadas.

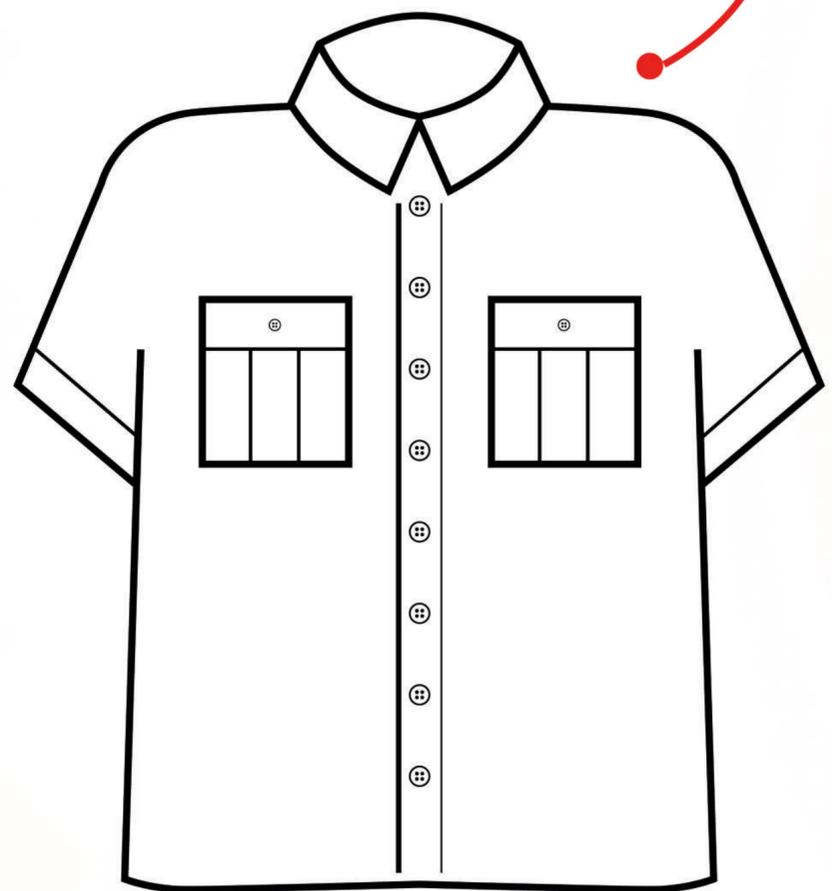
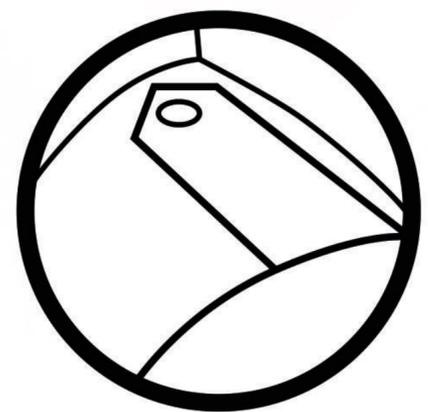
Nota

Se considerará que el club está debidamente uniformado cuando todos los niños usen la camisa con manga corta o todos usen manga larga.

En el uniforme de los niños no se usará corbata.

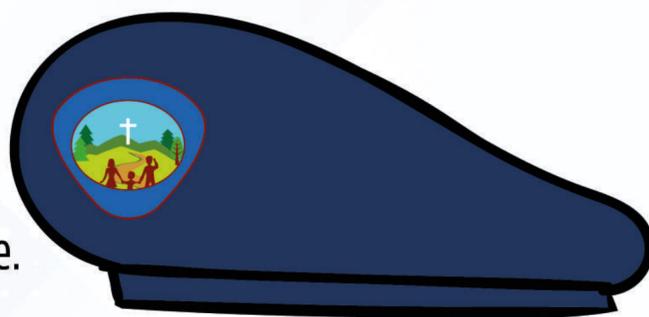
Si no le es posible al club conseguir camisas de corte militar, se puede utilizar camisas de corte escolar.

GALONERA



c. BOINA

De color azul marino con el logo A3 bordado al frente.



La insignia de la boina debe quedar alineada por encima del ojo izquierdo, y la caída deberá ser hacia el lado derecho de la cabeza.

Nota

En recintos cerrados, el miembro del club se descubrirá y guardará su boina por debajo de la galonera de su hombro izquierdo. Una alternativa es que sea sujeta a una de las presillas delanteras de la falda o pantalón.

d. PAÑOLETA

De color vino con borde blanco y con el logo A1. Disponible en dos tamaños: Chica (90 cm) y Grande (100 cm).

Esta pañoleta la usarán los Aventureros de las seis clases.

Nota

La pañoleta podrá ser utilizada con el uniforme oficial, con el uniforme de actividades o con ropa del diario, siempre y cuando se sigan los principios de la modestia cristiana y no se haga referencia a marcas comerciales, partidos políticos, clubes deportivos o instituciones militares.

No está permitido el uso de otra pañoleta que no sea la oficial del Club de Aventureros. La creación de pañoletas alternativas será exclusivamente para colección.



e. TUBO DE PAÑOLETA

De color blanco, en una medida de 3.5 cm x 4.5 cm, con el emblema A3.

Nota

No está permitido el uso de otro tubo que no sea el oficial del Club de Aventureros. La creación de tubos o sujeta-pañoletas alternativos serán exclusivamente para colección.



f. BANDA DE ESPECIALIDADES

De color azul marino con el logo A1, el cual, deberá ser colocado en la parte inferior de la banda.

Usada de derecha a izquierda, apoyada bajo la galonera del hombro derecho y con caída hacia la cadera izquierda.

Puede ponerse un ojal en la parte superior para que se enganche en la galonera.

Disponible en las siguientes medidas:

Chica (72 cm de largo x 13 cm de ancho)

Mediana (77 cm de largo x 13 o 16 cm de ancho)

En caso de que algún Aventurero necesite una medida especial, se pueden hacer los arreglos correspondientes con los proveedores, cuidando que el vértice interno de la banda coincida con la altura del cinturón.

Nota

La banda es parte del uniforme de gala y podrá ser usada a partir de la obtención de la primera especialidad.

No se deberán portar dos o más bandas en ningún caso

Para saber qué se puede colocar en la banda, ver la pág. 177



g. CINTURÓN

De color negro con hebilla plateada y el emblema A3 en relieve, con los colores originales.

La hebilla medirá 5 x 3.5 cm.



h. CALCETINES

Calcetines* azul marino para los niños y calcetas azul marino ³/₄ para las niñas.

* medias (término usado en algunos países)

i. ZAPATOS

De vestir, cerrados, en color negro.



4. INSIGNIAS

a. EMBLEMA A1: LOGO DE AVENTUREROS

Símbolo oficial que representa al Club de Aventureros. La inscripción AVENTUREROS aparece en la parte superior y la inscripción CLUB en la parte inferior.

En el centro tiene un globo ovalado que contiene la filosofía del club: una familia conduciendo a su hijo a Jesús. Tiene el contorno del emblema en color vino.

Uso

El Emblema A1 se usará en: la bandera de Aventureros (33 cm x 30 cm), la pañoleta de Aventureros, la banda de especialidades y el banderín de unidad (10 cm x 9.5 cm), la manga derecha de la camisa/blusa de los Guías Mayores (7.5 cm x 7 cm), la manga derecha de la camisa/blusa de los Aventureros (6.5 x 6 cm) y el botón de iniciación (2 cm x 1.8 cm).



b. EMBLEMA A2: MUNDO DE AVENTUREROS

El mundo o globo representa a la organización mundial del Club de Aventureros. Formado por un globo ovalado que contiene los meridianos y los paralelos en color amarillo y en el centro el emblema A3.

El contorno del emblema es color vino.

Será producido en los tamaños:
chico (6.5 cm x 4.5 cm)
y mediano (7.5 cm x 5.5 cm).

Uso

Se usa en la manga izquierda de la camisa/blusa.



c. EMBLEMA A3: LOGO DE AVENTUREROS (SIN NOMBRE)

Símbolo que representa al Club de Aventureros. Es semejante al emblema A1, pero no tiene en su interior la inscripción: Aventureros Club. El contorno del emblema es color vino.

Uso

Se usa en el tubo de la pañoleta, en la hebilla del cinturón, en la boina y en la gorra.



d. EMBLEMA A4: LOGO DE AVENTUREROS CON MUNDO

Es el emblema A1 en perspectiva sobre un mundo con el mapa de la División Interamericana. Tiene el contorno del emblema en color vino.



Uso

Se usa en el chaleco

e. EMBLEMA A5: LOGO DE AVENTUREROS EN UN SOLO COLOR

Símbolo que representa al Club de Aventureros. Muestra solo los trazos del emblema A3 en un solo color.

Uso

Se usa en el galón de liderazgo del director.



f. ARCO

El arco identifica al club al que pertenece el portador.
Es curvado, de tela blanca y con el contorno en color vino.

El nombre del club se centra en el arco y se borda con letras mayúsculas en color azul marino, utilizando la fuente Arial Black. Será producido en los tamaños: chico (8 x 2.5 cm) y grande (10 x 3 cm).

Uso

Se usa en la manga derecha de la camisa/blusa.

Si la persona cambia de club, el arco con el nombre del club anterior deberá retirarse del uniforme y podrá colocarse en el chaleco si así se desea.

Nota

El nombre del club se bordará en una sola línea.

No se deberán portar dos o más arcos en ningún caso.

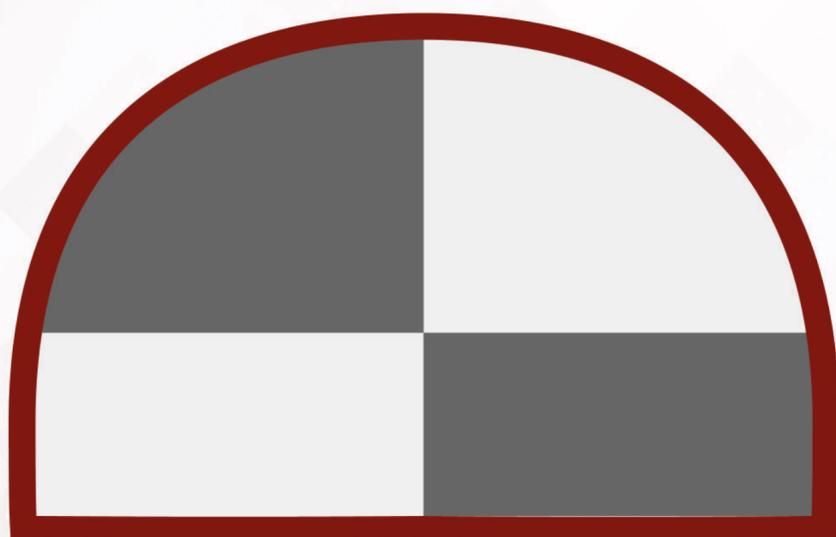
No se debe portar el arco en blanco (sin nombre bordado).



g. EMBLEMA DE UNIÓN

Este emblema o logotipo identifica a la Unión a la que el miembro pertenece.
Será bordado con los diseños establecidos por la Unión.

Se producirá en los tamaños: chico (9 x 5.5 cm) y grande (11 x 6.5 cm).



Uso

Se usa en la manga izquierda de la camisa/blusa.

Nota

Queda a criterio de la Unión, si permite un espacio en este emblema para que cada campo local coloque su nombre.

h. CINTA DE NOMBRE

NOMBRE RH

La cinta de nombre identifica a la persona.

Es de forma rectangular con una medida de 8 centímetros de ancho por 2 centímetros de alto. El fondo de la insignia es de color blanco con borde color vino. El nombre de la persona se centra en la cinta y se borda con letras mayúsculas en color azul marino, con la fuente Arial Black.

Uso

Se usa centrada en la parte superior del bolsillo derecho de la camisa/blusa, y en la banda va debajo de la bandera del país.

Nota

En caso de que la persona tenga más de un nombre o si en el mismo club hay dos o más personas que se llaman igual, se podrán colocar en la cinta hasta dos nombres en un solo renglón o el nombre y la inicial del primer apellido.

No está permitido el uso de sobrenombres en la cinta. Tampoco se debe portar la cinta en blanco (sin nombre bordado).

No se deberán portar dos o más cintas de nombre en ningún caso.

Deberá incluir en la parte inferior derecha el grupo sanguíneo y el factor RH (tipo de sangre).

i. CINTA DE CLASE

Esta cinta identifica la clase en curso y se usa desde el momento en que el Aventurero forma parte de ella. Es de forma rectangular con una medida de 8 cm de ancho x 2 cm de alto. El borde de la insignia es de color blanco.

El nombre de la clase se centra en la cinta y se borda con letras mayúsculas en color blanco, con la fuente Arial Black.

Uso

Se usa centrada en la parte superior del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.

Nota

No se deberán portar dos o más cintas de clase en ningún caso.

Los colores del fondo de las cintas y las abreviaciones de los nombres, serán de la siguiente manera:

Edad	Clase	Color	Abreviación
4 años	Corderitos	Azul Claro	Corderitos
5 años	Aves Madrugadoras	Verde	Aves
6 años	Abejas Industriosas	Amarillo	Abejas
7 años	Rayos de Sol	Naranja	Rayos
8 años	Constructores	Azul Marino	Constructores
9 años	Manos Ayudadoras	Vino	Manos

CORDERITOS

ABEJAS

CONSTRUCTORES

AVES

RAYOS

MANOS

J. BOTONES DE CLASES

Representan las investiduras de las seis clases del currículo del Club de Aventureros. Cada botón será producido en metal, con la forma del emblema A1 en un tamaño de 2 cm x 1.8 cm.



Uso

Una vez que el Aventurero sea investido de la clase, el botón deberá usarse en la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.

El botón de mayor grado se usará siempre a la izquierda de los demás, dispuestos en orden creciente de la derecha a la izquierda de quien los usa, manteniendo el alineamiento centralizado.

Nota

Una vez que el Aventurero se haya investido de las seis clases, se podrá optar por utilizar los seis botones de clases unidos en una sola pieza.

En caso de extravío de alguno(s) de los botones, se podrá(n) adquirir de nuevo en las oficinas de la Asociación/Misión, presentando su certificado de investidura y cubriendo el costo correspondiente.

k. BOTÓN DE INICIACIÓN

Es un símbolo de membresía para todo integrante y directivo de los Aventureros, y es entregado a los nuevos miembros durante la ceremonia de iniciación del club.

Es el emblema A1, producido en metal, en un tamaño de 2 cm x 1.8 cm.



Uso

Una vez recibido, se usa de manera permanente en la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.

l. BOTÓN DE BAUTISMO

El botón de bautismo identifica a todo miembro bautizado de la Iglesia Adventista del Séptimo Día y es entregado al final de la ceremonia de bautismo, cuando el nuevo miembro es presentado a la iglesia. Tendrá la forma de un escudo o triángulo redondeado, con bordes dorados, fondo negro y, en el centro, el logo de la Iglesia Adventista del Séptimo Día en dorado.



Producido en metal, en un tamaño de 1.6 x 1.7 cm

Uso

Una vez recibido, se usa de manera permanente en la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa, sobre los botones de investidura.

m. GALONES DE CLASES

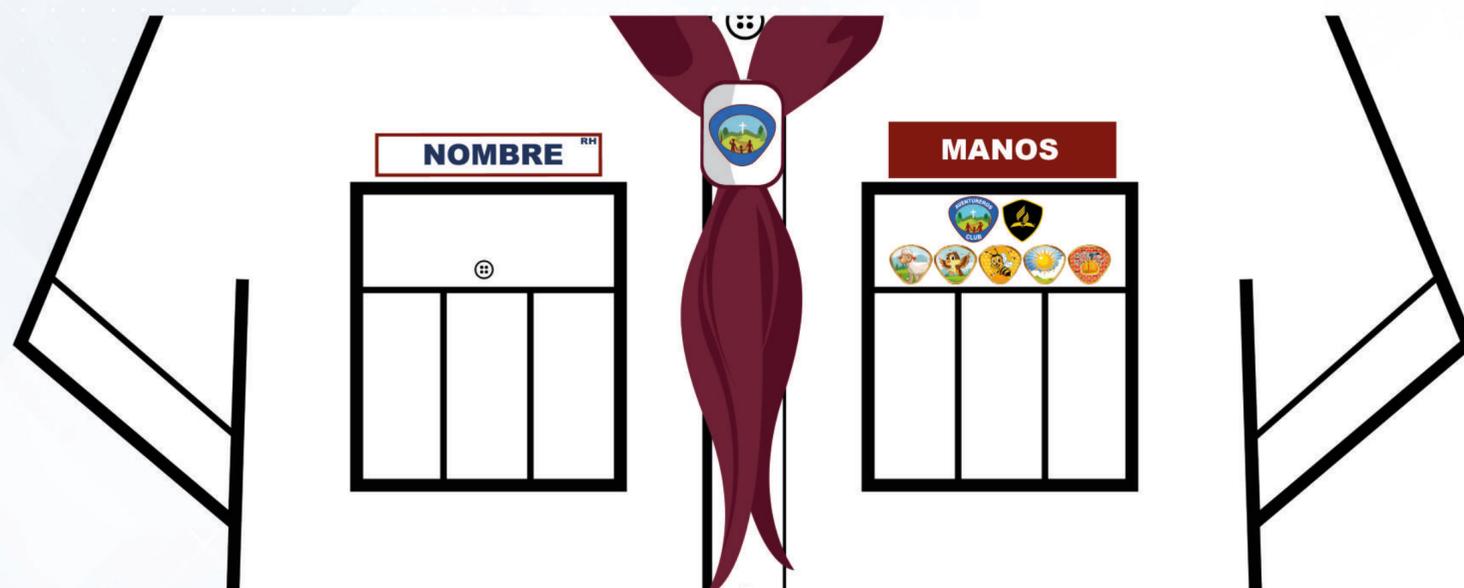
Representan las investiduras de las seis clases del currículo del Club de Aventureros. Cada galón será bordado en tela del color correspondiente a la clase, con el borde negro y en una medida de 3.5 cm.

Uso

Una vez que el Aventurero sea investido de la clase, el galón deberá usarse en la manga izquierda de la camisa/blusa, debajo del emblema A2 en orden ascendente.

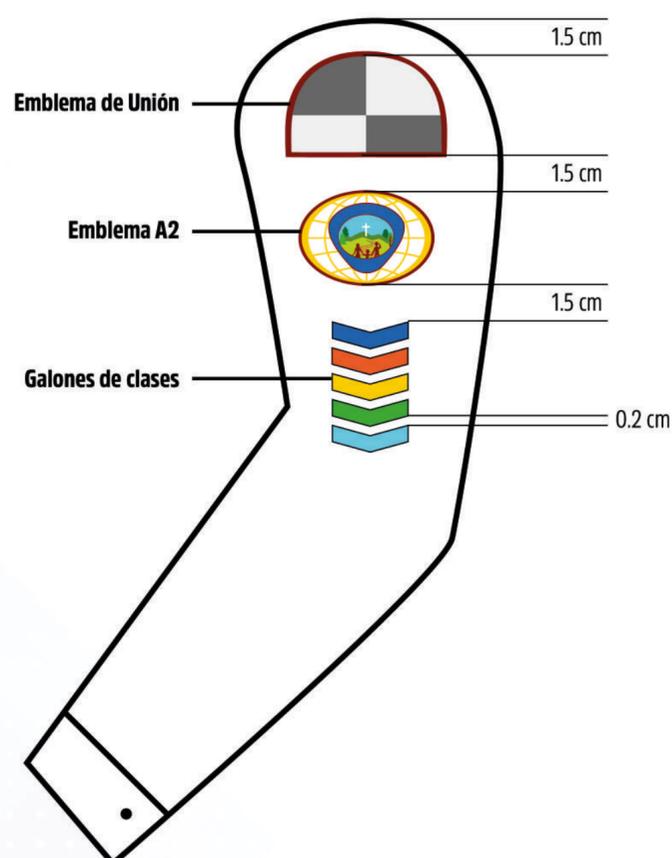
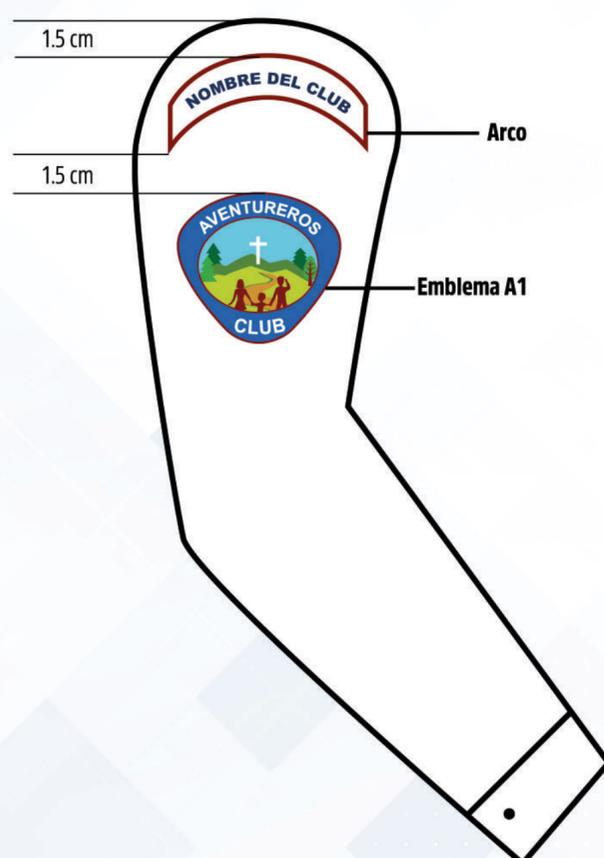


n. POSICIÓN DE LOS EMBLEMAS, INSIGNIAS, CINTAS Y BOTONES



Manga derecha

Manga izquierda



5. UNIFORME DE ACTIVIDADES

El uniforme de actividades, también conocido como uniforme deportivo, se usará para la identificación visual del Club o de la Asociación/Misión, siempre que sea necesario.

a. UNIFORME DEL CLUB

El uniforme de actividades o deportivo es definido por el club. Estará compuesto por:

- Camiseta con identificación del club y el emblema A1.
- Pañoleta y tubo/sujeta-pañoleta oficial de Aventureros.
- Pantalón deportivo o de mezclilla (blue jeans).

Nota

No está permitido el uso de otra pañoleta que no sea la oficial del Club de Aventureros. La creación de pañoletas alternativas será exclusivamente para colección.

En muchos países el uso de camuflaje denota militarismo o subversión. Para proteger la organización de la iglesia y su existencia en esos países, la ropa militar o de camuflaje no es apropiada. Cualquier cosa que pueda ser interpretada por el gobierno como un indicador de organización paramilitar no debe ser utilizada.

b. UNIFORME DE LA ASOCIACIÓN/MISIÓN

El uniforme de actividades o deportivo es definido por la Asociación/Misión. Estará compuesto por:

- Camiseta con identificación del campo y el emblema A1.
- Pañoleta y tubo/sujeta-pañoleta oficial de Aventureros.
- Pantalón deportivo o de mezclilla (blue jeans).

Nota

La Asociación/Misión no podrá usar otra pañoleta con el uniforme de actividades, que no sea la pañoleta oficial (color vino) del Club de Aventureros. La creación de pañoletas alternativas será exclusivamente para colección.

C. ELEMENTOS OPCIONALES

De manera opcional, el uniforme de actividades del club o de la Asociación/Misión puede incluir:

Gorra

De color azul marino.
Regulador y borde interno en el mismo color.
Llevará el emblema A3, con los colores originales y en una medida de 5.5 cm x 5 cm.



Chaleco

De color azul marino, abierto, sin botones y con el emblema A4 bordado en el lado izquierdo a la altura del pecho en una medida de 8.5 x 11.5 cm. Puede ir con dos bolsillos frontales en la parte inferior o sin ellos.

En este chaleco se podrán colocar parches, pines y botones de eventos de División, Unión, Asociación/Misión y del club local en los cuales se haya participado.

Las insignias de las especialidades, los botones y las barras de las clases no deben colocarse en él.

Uso

Se puede usar con el uniforme de actividades o con ropa del diario, siempre y cuando se sigan los principios de la modestia cristiana.

El chaleco no debe usarse con el uniforme de gala.



Sujeta-pañoleta

De tela blanca, con el contorno color vino y el emblema A3 en los colores originales.

Se producirá en una medida de 9 cm x 9 cm, con 3 orificios de 1.7 cm de diámetro cada uno.

Nota

El sujeta-pañoleta de tela no se podrá usar con el uniforme de gala.

No está permitido el uso de tubos o sujeta-pañoletas fuera del presentado en esta sección o el tubo oficial del Club de Aventureros.

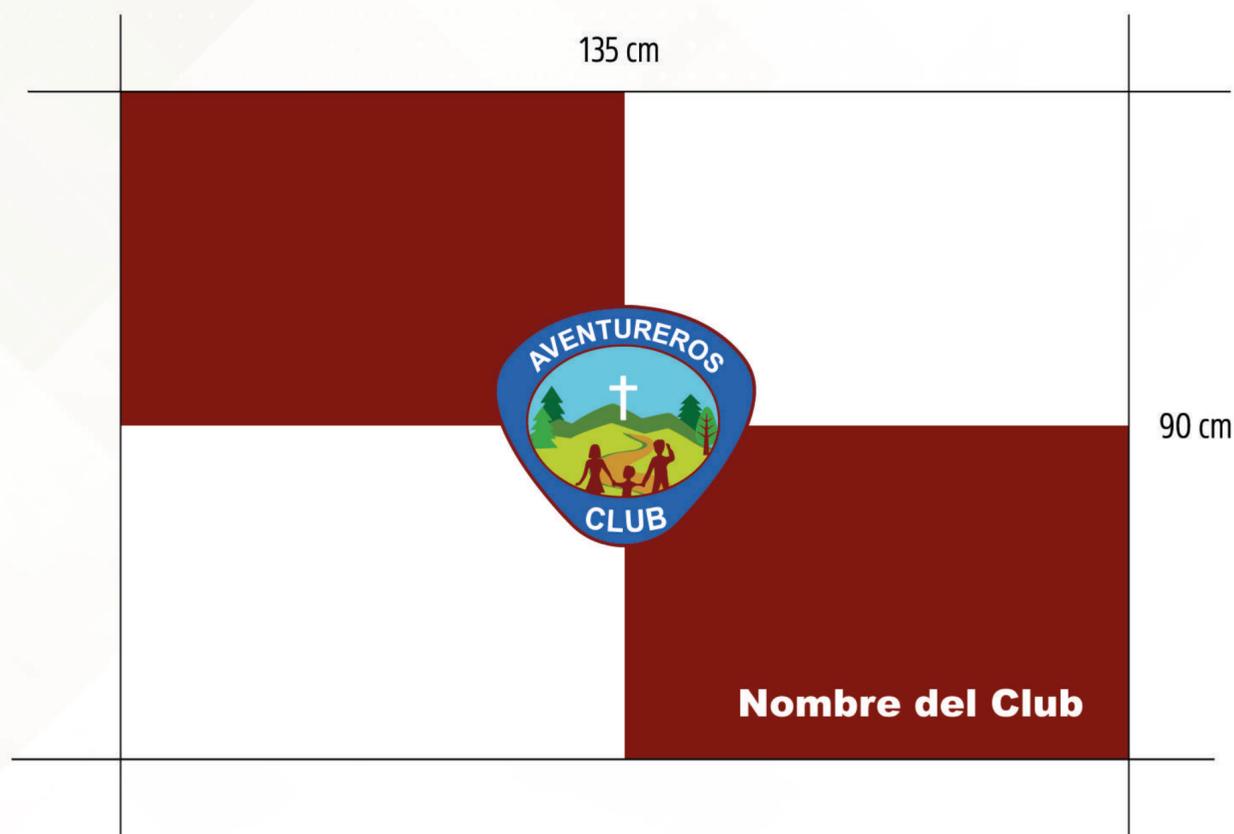
Chamarra

Los colores de la chamarra, abrigo o chaqueta, son definidos por el club. Debe llevar el emblema A1, y queda a criterio de cada directiva definir si usará el diseño o logo que identifica a su Club.



6. BANDERA

Esta bandera identifica al Club de Aventureros.



Sus dimensiones serán de 135 cm x 90 cm, y estará dividida en cuatro partes iguales: la superior izquierda e inferior derecha en color vino y las otras dos partes en color blanco.

Llevará el emblema A1 en el centro, de 33 cm x 30 cm en los colores originales.

El nombre del club deberá ser bordado o impreso en color blanco en la esquina inferior derecha, utilizando la fuente Arial Black. El nombre medirá 50 cm de largo x 8 cm de alto, como máximo.

La bandera tendrá doble cara y será producida en dos tipos:

- Exterior: en tela de trabajo (resistente y durable).
- Interior: en tela de gala, con fleco en color vino.

La bandera se colocará en un mástil / portabandera de 2 metros de altura y 3.5 cm de grosor.

7. BANDERÍN DE UNIDAD

Este banderín identifica a cada unidad del club de Aventureros.



Se confeccionará con los colores vino y blanco. Debe tener 55 cm de largo, 35 cm de altura del lado del asta y 25 cm al otro extremo. Al lado izquierdo se colocará una franja de tela color vino de 10 cm de largo x 35 cm de alto.

El emblema A1 de 10 cm x 9.5 cm será colocado a 5 cm por debajo del extremo superior del banderín, entre la tela color vino y la blanca.

En la banda color vino se colocará el nombre del club de abajo hacia arriba. El logotipo y el nombre de la unidad estarán en el centro de la parte blanca, en un tamaño de 12.5 cm x 12.5 cm.

El banderín deberá ser colocado en un mástil de 1.50 m de altura x 2 cm de grosor.

CONQUISTADORES



CLUB

CONQUISTADORES

1. SIGNIFICADO DEL LOGO

El Club de Conquistadores es un programa de actividades físicas, mentales, sociales y espirituales diseñado para menores y adolescentes de 10 a 15 años de edad.

Espada:

La Biblia, la Palabra de Dios.



Escudo:

Protección, escudo de la fe.

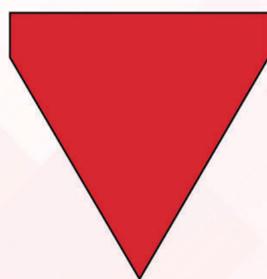
Triángulo invertido:

Humildad y espíritu de servicio.

Tres lados:

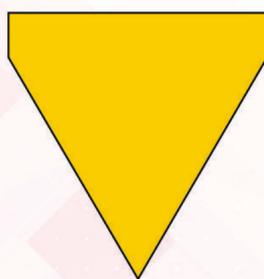
Trinidad: Padre, Hijo y Espíritu Santo.
Trípode educativo: físico, mental y espiritual.

PALETA DE COLORES



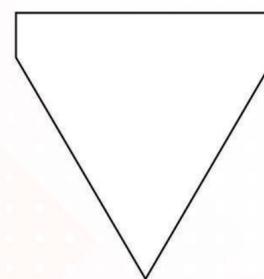
C 7% M 95% Y 82% K 1%
R 217 G 39 B 46
#D9272E

Rojo: El sacrificio de Cristo.



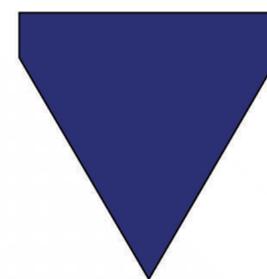
C 0% M 20% Y 96% K 0%
R 255 G 206 B 0
#FFCE00

Dorado: Excelencia del carácter.



C 0% M 0% Y 0% K 0%
R 255 G 255 B 255
#FFFFFF

Blanco: Pureza y justicia de Cristo.



C 100% M 91% Y 23% K 8%
R 0 G 10 B 139
#000A8B

Azul: Lealtad del Conquistador.

2. IDEALES

VOTO

“Por la gracia de Dios, seré puro, bondadoso y leal. Guardaré la ley del Conquistador, seré siervo de Dios y amigo de la humanidad”.

LEY

“La ley del Conquistador me manda:

Observar la devoción matutina;
cumplir con la parte que me toca;
cuidar mi cuerpo;
tener una mira franca;
ser cortés y obediente;
andar con reverencia en la casa de Dios;
conservar una canción en el corazón;
trabajar para Dios”.

HIMNO

Soy Conquistador fuerte y fiel, un siervo de Dios yo soy.
Fieles marcharemos ¡sí! por la senda del deber.

Mensaje tenemos que dar, verdad que libertará:
muy pronto el Señor Jesús vendrá por ti, por mí.



3. UNIFORME DE GALA

El uniforme de gala para los miembros del Club de Conquistadores incluye lo siguiente:

- **Femenino:** boina, blusa, pañoleta, tubo, banda, falda, cinturón, calcetas y zapatos
- **Masculino:** boina, camisa, pañoleta, tubo, banda, pantalón, cinturón, calcetines* y zapatos.

* medias (término usado en algunos países).



a. UNIFORME DE CONQUISTADORES- FEMENINO

Falda

Color caqui, mezcla de poliéster y algodón.

La falda debe ser en línea A, con un tablón, paletón o plisado al frente.

Con pretina regular, presillas para el cinturón y dos pinzas al frente y dos atrás. Cierra en la parte posterior con un cierre y un botón.

La falda deberá cubrir la rodilla.

Opcional

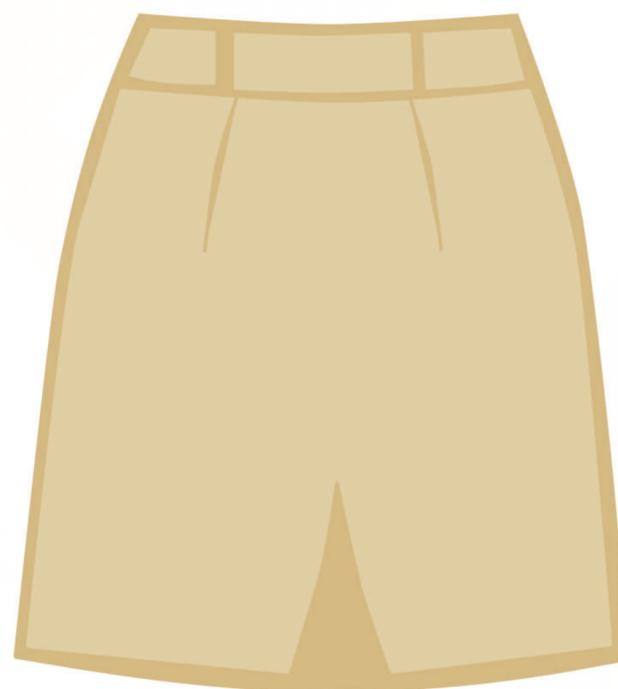
El uso de bolsillos internos ocultos en la costura lateral.

El uso de falda-pantalón.

Nota

Se considerará que el club está debidamente uniformado cuando todas las damas usen la falda línea A o la falda-pantalón.

FRENTE



REVERSO



UNIFORME DE CONQUISTADORES - FEMENINO

Blusa

Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.

Estilo militar, con botones transparentes.

Sobre cada hombro tendrá una galonera cosida en un extremo y abotonada en el otro.

Tendrá dos bolsillos con tapas abotonadas.

Podrá ser ajustada en la cintura, colocando dos pinzas en frente y dos atrás.

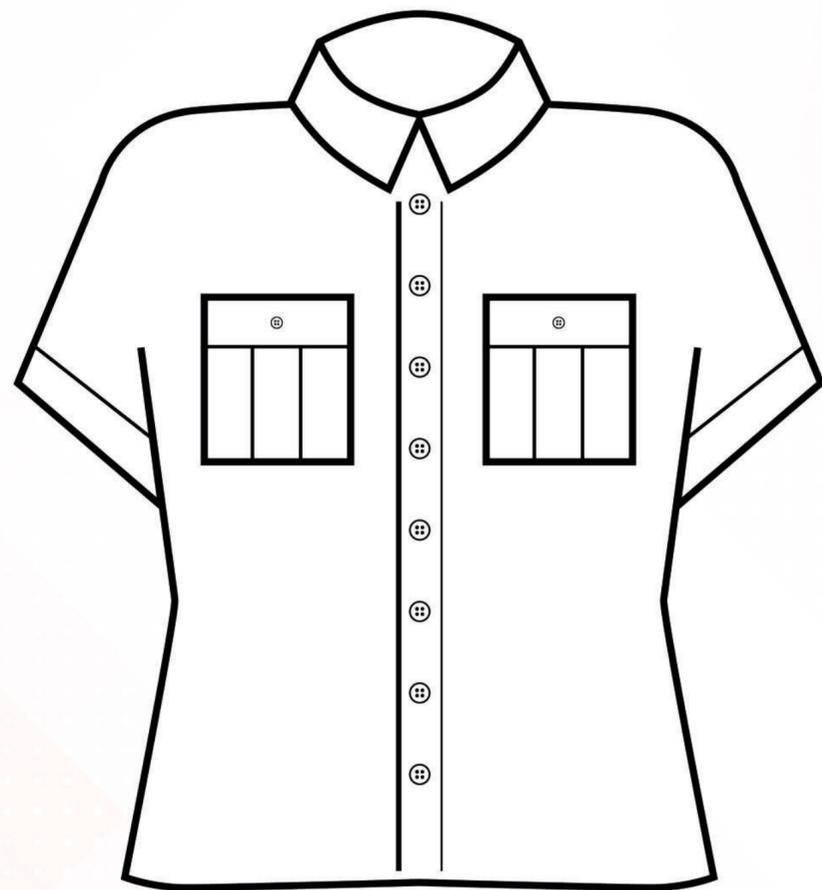
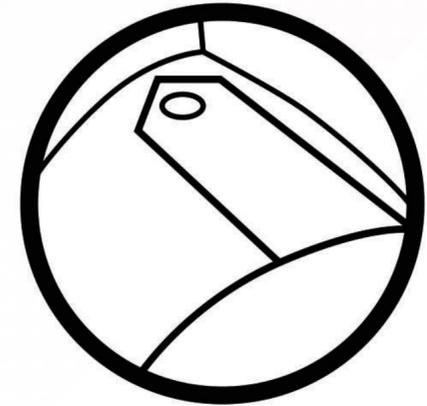
En manga corta o larga.

Nota

Se considerará que el club está debidamente uniformado cuando todas las Conquistadoras usen la blusa con manga corta o todas usen manga larga.

En el uniforme de las Conquistadoras no se usará corbatín.

GALONERA



b. UNIFORME DE CONQUISTADORES- MASCULINO

Pantalón

Color caqui, mezcla de poliéster y algodón.

Con dobladillo liso y presillas para el cinturón.

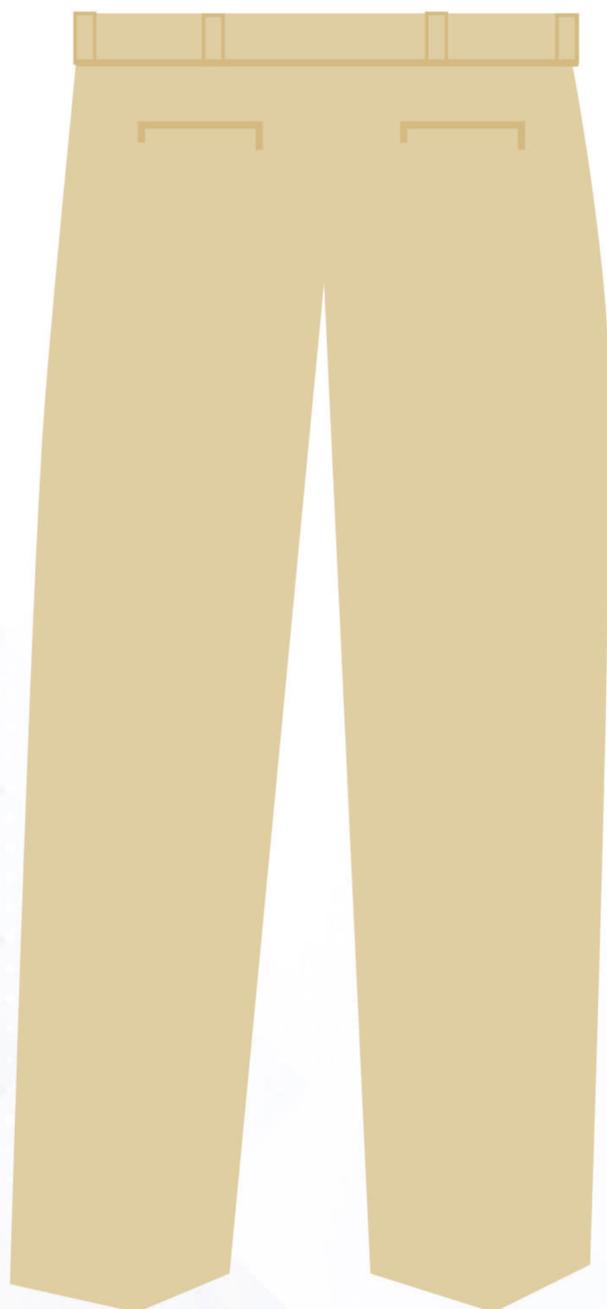
Con dos bolsillos traseros internos, sin tapa y sin botón.

Con dos bolsillos internos delanteros a los costados.

FRENTE



REVERSO



UNIFORME DE CONQUISTADORES- MASCULINO

Camisa

Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.

Estilo militar, con botones transparentes.

Sobre cada hombro tendrá una galonera cosida en un extremo y abotonada en el otro.

Tendrá dos bolsillos con tapas abotonadas.

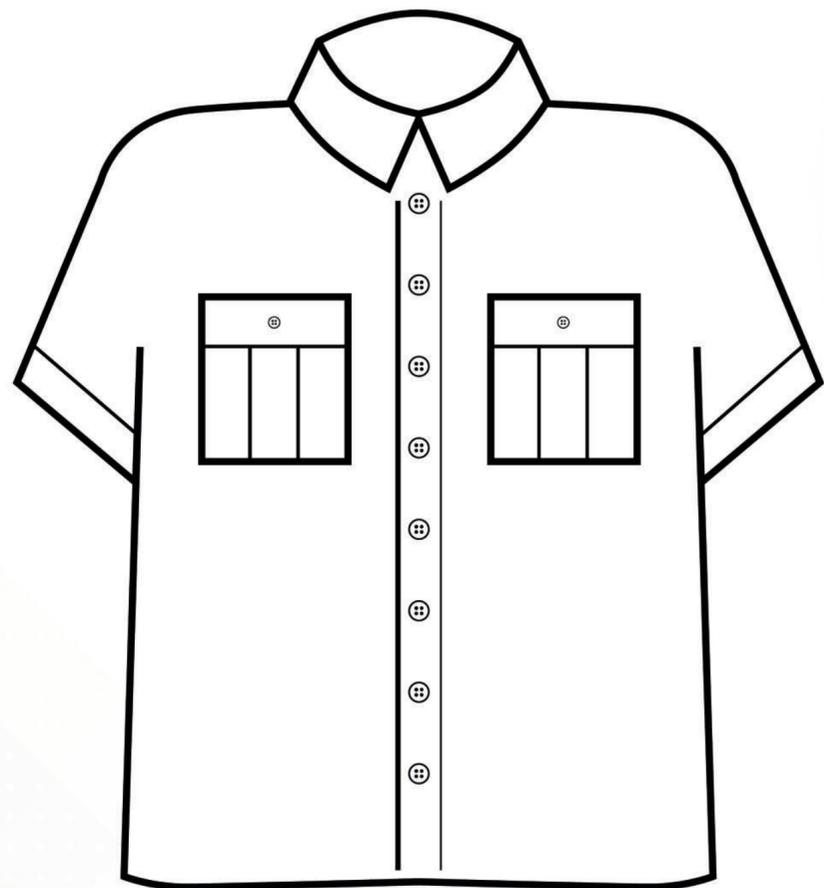
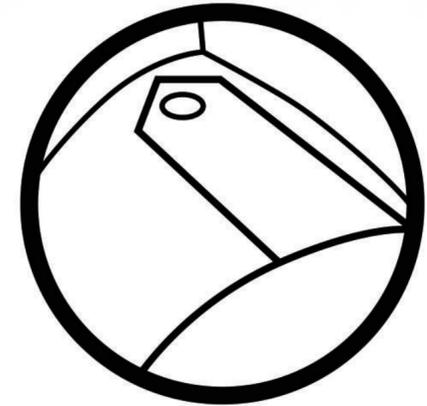
En manga corta o larga.

Nota

Se considerará que el club está debidamente uniformado cuando todos los Conquistadores usen la camisa con manga corta o todos usen manga larga.

En el uniforme de los Conquistadores no se usará corbata.

GALONERA



c. BOINA

De color negro con el logo C3 bordado al frente.

La insignia de la boina debe quedar alineada por encima del ojo izquierdo, y la caída deberá ser hacia el lado derecho de la cabeza.



Nota

En recintos cerrados, el miembro del club se descubrirá y guardará su boina por debajo de la galonera de su hombro izquierdo. Una alternativa es que sea sujeta a una de las presillas delanteras de la falda o pantalón.

d. PAÑOLETA

De color amarillo, con borde verde y el emblema C2. Disponible en dos tamaños: chica (100 cm) y grande (115 cm).

Esta pañoleta la usarán los Conquistadores de las seis clases.

Nota

La pañoleta podrá ser utilizada con el uniforme oficial, con el uniforme de actividades o con ropa del diario, siempre y cuando se sigan los principios de la modestia cristiana y no se haga referencia a marcas comerciales, partidos políticos, clubes deportivos o instituciones militares.

No está permitido el uso de otra pañoleta que no sea la oficial del Club de Conquistadores. La creación de pañoletas alternativas será exclusivamente para colección.



e. TUBO DE PAÑOLETA

Existen 3 tubos/sujeta-pañoletas oficiales para el uniforme del Club de Conquistadores.

Tubo de tela

Con fondo blanco y contorno verde olivo, en una medida de 3.5 cm x 4.5 cm, con el emblema C2.



Tubo de metal

De color dorado, en una medida de 1.8 cm x 4 cm, con el emblema C2.

Sujeta-pañoleta de metal

Con el emblema C1 y tres argollas (anillos) en la parte de atrás.



Nota

Se considerará que el club está debidamente uniformado cuando todos los miembros usen el mismo tipo de tubo o sujeta-pañoleta.

No está permitido el uso de otros tubos o sujeta-pañoletas que no sean los oficiales del Club de Conquistadores. La creación de tubos o sujeta-pañoletas alternativos será exclusivamente para colección.

f. BANDA DE ESPECIALIDADES

De color verde olivo con el logo C1, el cual, deberá ser colocado en la parte inferior de la banda.

Usada de derecha a izquierda, apoyada bajo la galonera del hombro derecho y con caída hacia la cadera izquierda.

Puede ponerse un ojal en la parte superior para que se enganche en la galonera.

Disponible en las siguientes medidas:
Chica (77 cm de largo x 13 o 16 cm de ancho)
Mediana (82 cm de largo x 16 cm de ancho)
Grande (87 cm de largo x 16 cm de ancho)
Extra Grande (97 cm de largo x 16 cm de ancho)

En caso de que algún Conquistador necesite una medida especial, se pueden hacer los arreglos correspondientes con los proveedores, cuidando que el vértice interno de la banda coincida con la altura del cinturón.

Notas

La banda es parte del uniforme de gala y podrá ser usada a partir de la obtención de la primera especialidad.

No se deberán portar dos o más bandas en ningún caso.

Para saber qué se puede colocar en la banda, ver anexo A, pág. 177.

g. CINTURÓN

De color negro con hebilla dorada y el emblema C3 en relieve, con los colores originales.

La hebilla medirá 5 cm x 3.5 cm.





h. CALCETINES

Calcetines* negros para los Conquistadores y calcetas blancas para las Conquistadoras.

*medias (término usado en algunos países)

i. ZAPATOS

De vestir, cerrados, en color negro.



4. INSIGNIAS

a. EMBLEMA C1: LOGO DE CONQUISTADORES

Símbolo oficial que representa al Club de Conquistadores. La inscripción CONQUISTADORES aparece en la parte superior y la inscripción CLUB en la parte inferior.

En el centro tiene un escudo y una espada.

El fondo y el contorno del emblema en color rojo.

Uso

El Emblema C1 se usará en: la bandera de Conquistadores (30 cm x 30 cm), la banda de especialidades y el banderín de unidad (10.5 cm x 10.5 cm), la manga derecha de la camisa/blusa (7.5 cm x 7.5 cm), el sujeta-pañoletas de metal (3.3 cm x 3.4 cm) y el botón de iniciación (1.7 cm x 1.7 cm).



b. EMBLEMA C2: MUNDO DE CONQUISTADORES

El mundo o globo representa a la organización mundial del Club de Conquistadores. Formado por un globo ovalado que contiene los meridianos y los paralelos en color amarillo y en el centro el emblema C3.



El contorno del emblema es color verde olivo.

Será producido en un tamaño de 7.5 x 5.5 cm.

Uso

Se usa en la manga izquierda de la camisa/blusa, en el tubo y en la pañoleta.

c. EMBLEMA C3: LOGO DE CONQUISTADORES (SIN NOMBRE)

Símbolo que representa al Club de Conquistadores. Es semejante al emblema C1, pero no tiene en su interior la inscripción: CONQUISTADORES CLUB.

El fondo del emblema es color rojo y el borde color amarillo. El escudo y la espada se ubican en el centro, de color blanco y azul respectivamente.

Uso

Se usa en el sujeta-pañoletas de tela, en la hebilla del cinturón, en la boina y en la gorra.



d. EMBLEMA C4: LOGO DE CONQUISTADORES CON MUNDO

Es el emblema C1 en perspectiva sobre un mundo con el mapa de la División Interamericana. El contorno interior del emblema es color amarillo y el exterior es color negro.



Uso

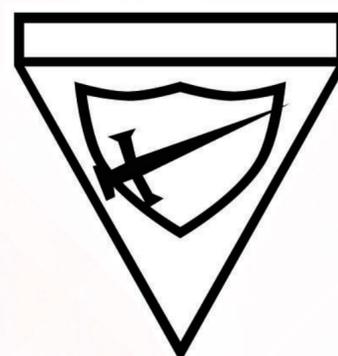
Se usa en el chaleco

e. EMBLEMA C5: LOGO DE CONQUISTADORES EN UN SOLO COLOR

Símbolo que representa al Club de Conquistadores. El emblema está sobre un fondo transparente. Muestra los trazos del emblema C3 en un solo color. Formado por un triángulo que contiene el escudo y la espada en el centro y la barra rectangular arriba, sin inscripción.

Uso

Se usa en el galón de liderazgo del director, en las placas de cargo o función en la unidad (Capitán y Secretario) y en los botones de investidura de las seis clases.



f. ARCO

El arco identifica al club al que pertenece el portador.
Es curvado, de tela roja y con el contorno en color amarillo.

El nombre del club se centra en el arco y se borda con letras mayúsculas en color amarillo, utilizando la fuente Arial Black.



Será producido en los tamaños: chico (8 x 2.5 cm) y grande (10 x 3 cm).

Uso

Se usa en la manga derecha de la camisa/blusa.

Si la persona cambia de club, el arco con el nombre del club anterior deberá retirarse del uniforme y podrá colocarse en el chaleco, si así se desea.

Nota

El nombre del club se bordará en una sola línea.

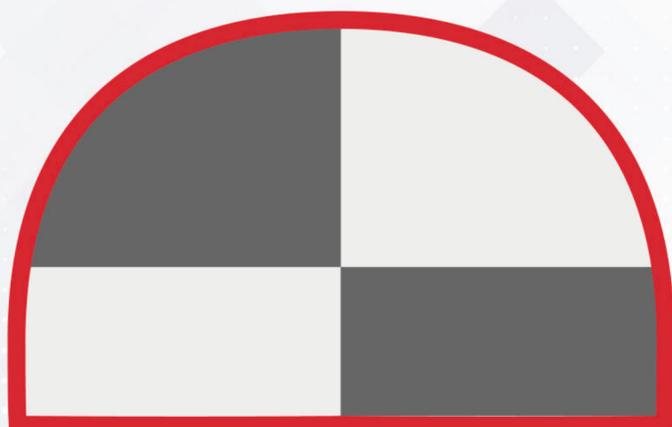
No se debe portar el arco en blanco (sin nombre bordado).

No se deberán portar dos o más arcos en ningún caso.

g. EMBLEMA DE UNIÓN

Este emblema o logotipo identifica a la Unión a la que el miembro pertenece.
Será bordado con los diseños establecidos por la Unión.

Se producirá en los tamaños: chico (9 x 5.5 cm) y grande (11 x 6.5 cm).



Uso

Se usa en la manga izquierda de la camisa/blusa.

Nota

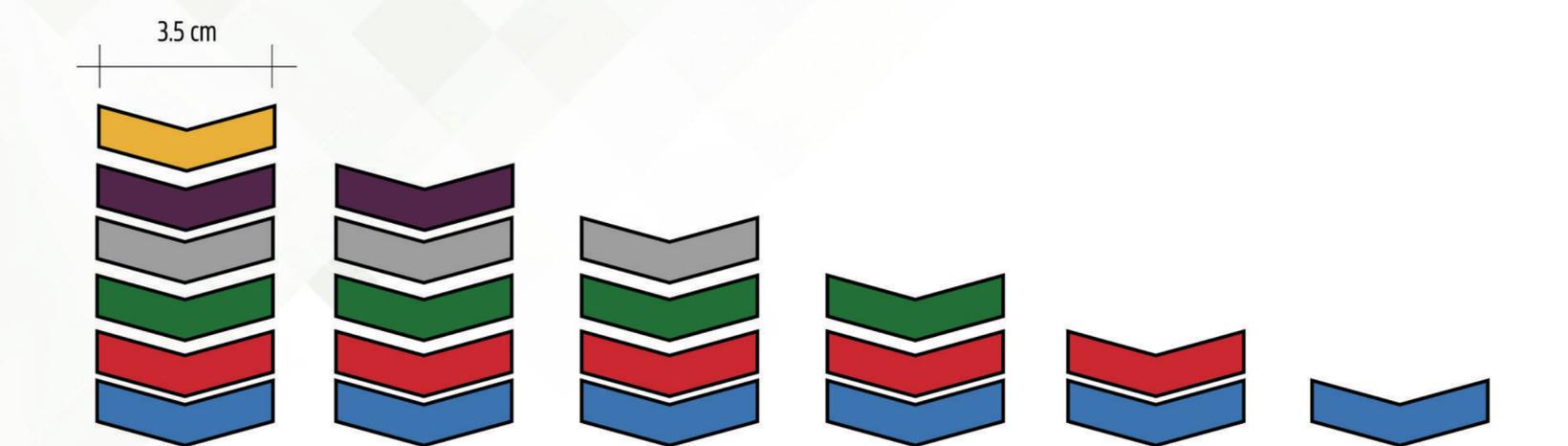
Queda a criterio de la Unión si permite un espacio en este emblema para que cada campo local coloque su nombre.

h. GALONES DE CLASES

Representan las investiduras de las seis clases del currículo del Club de Conquistadores. Cada galón será bordado en tela del color correspondiente a la clase, con el borde negro y en una medida de 3.5 cm.

Uso

Una vez que el Conquistador sea investido de la clase, el galón deberá usarse en la manga izquierda de la camisa/blusa, debajo del emblema C2 en orden ascendente.



i. CINTA DE NOMBRE

La cinta de nombre identifica a la persona. Es de forma rectangular con una medida de 8 cm de ancho x 2 cm de alto. El fondo de la insignia es de color blanco y el borde es color verde olivo. El nombre de la persona se centra en la cinta y se borda con letras mayúsculas en color negro, utilizando la fuente Arial Black.

Deberá incluir en la parte inferior derecha el grupo sanguíneo y el factor RH (tipo de sangre).



Uso

Se usa centrada en la parte superior del bolsillo derecho de la camisa/blusa, y en la banda va debajo de la bandera del país.

Nota

En caso de que la persona tenga más de un nombre o si en el mismo club hay dos o más personas que se llaman igual, se podrán colocar en la cinta hasta dos nombres en un solo renglón o el nombre y la inicial del primer apellido.

No está permitido el uso de sobrenombres en la cinta. Tampoco se debe portar la cinta en blanco (sin nombre bordado).

No se deberán portar dos o más cintas de nombre en ningún caso.

Deberá incluir en la parte inferior derecha el grupo sanguíneo y el factor RH (tipo de sangre).

J. CINTA DE CLASE

Esta cinta identifica la clase en curso y se usa desde el momento en que el Conquistador forma parte de ella.

Es de forma rectangular, con una medida de 8 centímetros de ancho por 2 centímetros de alto. El nombre de la clase se centra en la cinta y se borda con letras mayúsculas, utilizando la fuente Arial Black.

Los colores del fondo, los bordes y los nombres de las cintas, serán los siguientes:

Edad	Clase	Fondo	Borde	Letras
10 años	Amigo	Azul	Amarillo	Amarillas
11 años	Compañero	Rojo	Amarillo	Amarillas
12 años	Explorador	Verde	Amarillo	Amarillas
13 años	Orientador	Gris	Amarillo	Amarillas
14 años	Viajero	Vino	Amarillo	Amarillas
15 años	Guía	Amarillo	Rojo	Rojas

AMIGO

COMPAÑERO

EXPLORADOR

ORIENTADOR

VIAJERO

GUÍA

Uso

Se usa centrada en la parte superior del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.

Nota

No se deberán portar dos o más cintas de clase en ningún caso.

K. PLACAS DE CARGO O FUNCIÓN EN LA UNIDAD

Esta placa identifica la función de liderazgo que el Conquistador ocupa dentro de la unidad. Las funciones son Capitán y Secretario.

Cada placa será producida en metal o acrílico, de forma rectangular, con medidas de 5.5 x 1.5 cm. El fondo es de color rojo, conteniendo el emblema C5 y el nombre de la función en letras mayúsculas en color blanco, utilizando la fuente Arial Black.



Uso

La placa deberá usarse centrada en la parte superior de la cinta de nombre. El Conquistador la usará durante el período de tiempo que la directiva del club determine. Una vez que ya no se ocupe la función asignada, la placa deberá retirarse del uniforme.

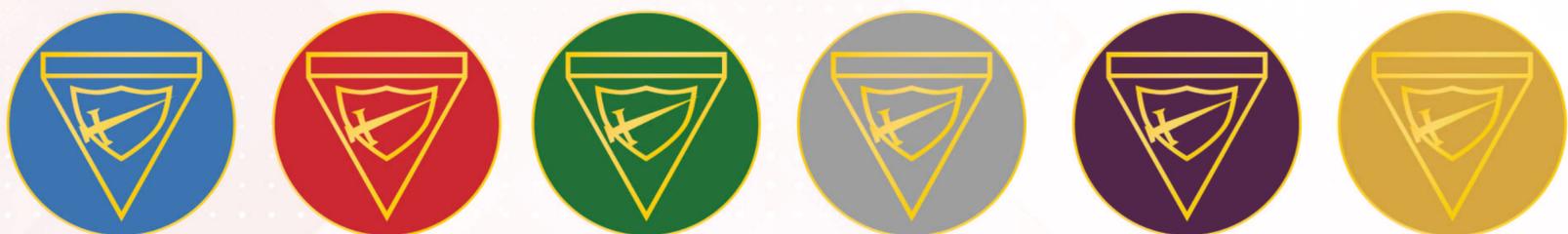
Nota

No se debe portar más de una placa en ningún caso.

Las placas de cargo son propiedad de la Iglesia. En caso de que un Conquistador desee tener un recuerdo de la función que desempeñó, deberá devolver la placa al club y adquirir una para colocarla en el chaleco.

I. BOTONES DE CLASES

Representan las investiduras de las seis clases del currículo del Club de Conquistadores. Cada botón será producido en metal, con el color correspondiente a la clase. Tienen forma circular, con borde dorado y miden 1.2 cm de diámetro. Contienen centrado el emblema C5 en color dorado.



Uso

Una vez que el Conquistador sea investido de la clase, el botón deberá usarse en la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa. El botón de mayor grado se usará siempre a la izquierda de los demás, colocando los anteriores hacia el lado derecho y manteniendo el alineamiento centralizado.

Nota

Una vez que el Conquistador se haya investido de las seis clases, se podrá optar por utilizar los seis botones de clases unidos en una sola pieza.

En caso de extravío de alguno(s) de los botones, se podrá(n) adquirir de nuevo en las oficinas de la Asociación/Misión, presentando su certificado de investidura y cubriendo el costo correspondiente.

m. BARRAS DE CLASES AVANZADAS

Representan las investiduras de las seis clases avanzadas del currículo del Club de Conquistadores.

Las barras serán producidas en metal o en tela, con los colores correspondientes a las clases. Tienen forma rectangular y miden 3.5 x 1 cm.



Uso

Una vez que el Conquistador sea investido de las clases avanzadas, las barras deberán colocarse en dos líneas horizontales, dispuestas en orden creciente de la derecha a la izquierda de quien las usa, de abajo hacia arriba, centradas a 5 milímetros sobre la cinta de clase, arriba del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.

Nota

Una vez que el Conquistador se haya investido de las seis clases avanzadas, se podrá optar por utilizar las seis barras unidas en una sola pieza.

En caso de extravío de alguna(s) de las barras, se podrá(n) adquirir de nuevo en las oficinas de la Asociación/Misión, presentando su certificado de investidura y cubriendo el costo correspondiente.

n. BARRA DE EXCELENCIA

Representa el alto nivel de excelencia al que puede aspirar un Conquistador. La barra será producida en metal o en tela, con el centro amarillo y en los extremos franjas con los colores del club: rojo, blanco y azul.

Las franjas rojas serán de 1.5 mm c/u, las franjas blancas de 2 mm c/u, las franjas azules de 4 mm c/u y la franja amarilla de 2 cm. El largo total de la insignia es de 3.5 cm x 1 cm de altura.



Uso

Se usará centrada sobre la cinta de clase, arriba del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa, y si hubiera clases avanzadas, se colocará arriba de ellas.

Nota

Sobre los criterios para otorgar la Barra de Excelencia, ver la pág. 179

ñ. MEDALLÓN DE PLATA JA

Esta medalla se concede a jóvenes mayores de 15 años que hayan demostrado cualidades físicas y mentales excepcionales, así como desarrollo cultural. La medalla será circular y se producirá en metal de color plata, con un diámetro de 3.2 cm.

En el exergo irá la inscripción en inglés "AY SILVER AWARD FOR PHYSICAL AND CULTURAL EXCELLENCE", con letras mayúsculas en relieve, iniciando en la parte superior, continuando hacia la izquierda de la medalla y terminando en la parte inferior. En el centro de la medalla tiene un antebrazo derecho con una antorcha en la mano, así como unos rayos de luz en el fondo.

El listón es de forma pentagonal y se encuentra dividido en tres franjas verticales: dos franjas grises de 1.7 cm de ancho en los extremos y una franja roja de 6 mm de ancho en el centro.

Uso

Una vez que el Conquistador sea investido, el medallón podrá usarse centrado debajo de la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa o también podrá colocarse en la banda.



Nota

En caso de extravío del medallón, se podrá adquirir de nuevo en las oficinas de la Asociación/Misión, presentando su certificado de investidura y cubriendo el costo correspondiente.

o. BOTÓN DE INICIACIÓN

Este botón, es un símbolo de membresía para todo integrante y directivo del Club de Conquistadores, y es entregado a los nuevos miembros durante la ceremonia de iniciación.

Es el emblema C1, producido en metal, con un tamaño de 1.7 x 1.7 cm.

Uso

Una vez recibido, se usa de manera permanente en la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.



p. BOTÓN DE BAUTISMO

El botón de bautismo identifica a todo miembro bautizado de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, y es entregado al final de la ceremonia de bautismo, cuando el nuevo miembro es presentado a la iglesia. Tendrá la forma de un escudo o triángulo redondeado, con bordes dorados, fondo negro y el logo de la Iglesia Adventista del Séptimo Día en el centro, en color dorado.



Producido en metal, con un tamaño de 1.6 x 1.7 cm

Uso

Una vez recibido, se usa de manera permanente en la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa, sobre los botones de investidura.

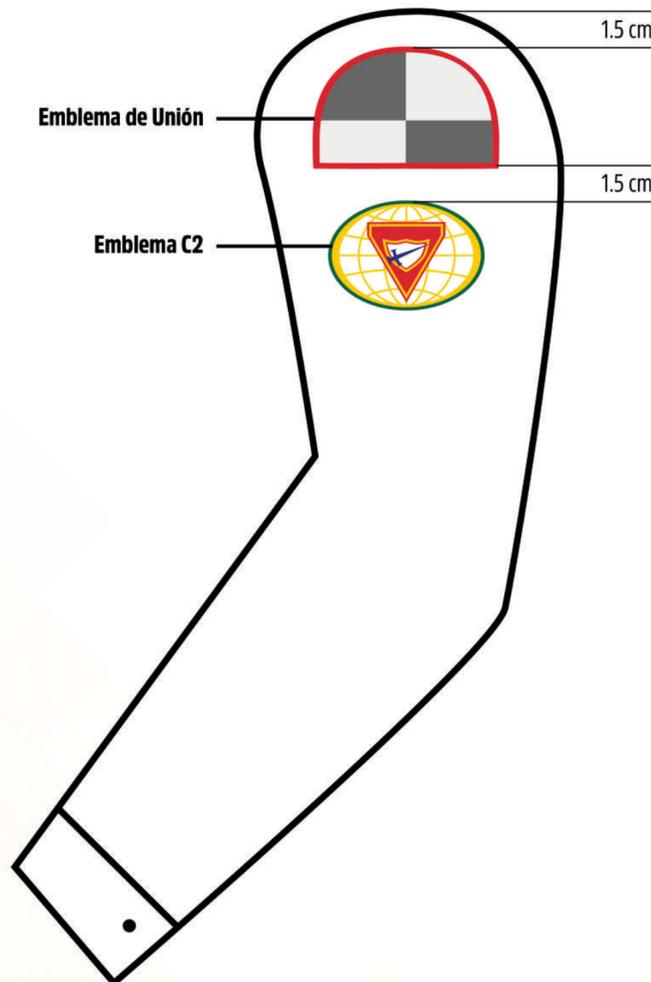
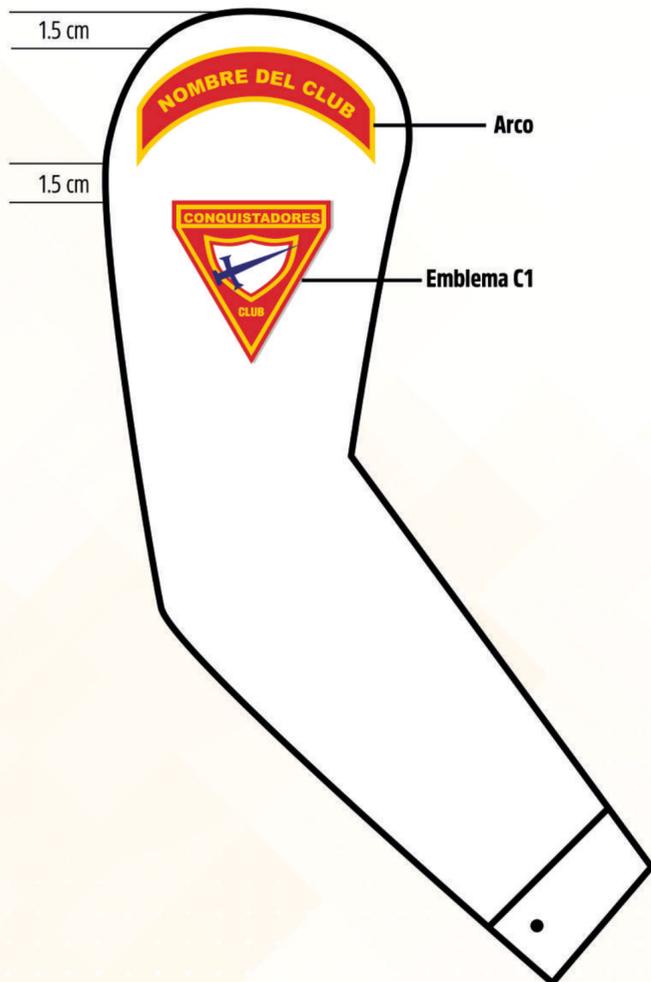
q. POSICIÓN DE LOS EMBLEMAS, INSIGNIAS, CINTAS Y BOTONES

Clase de Amigo

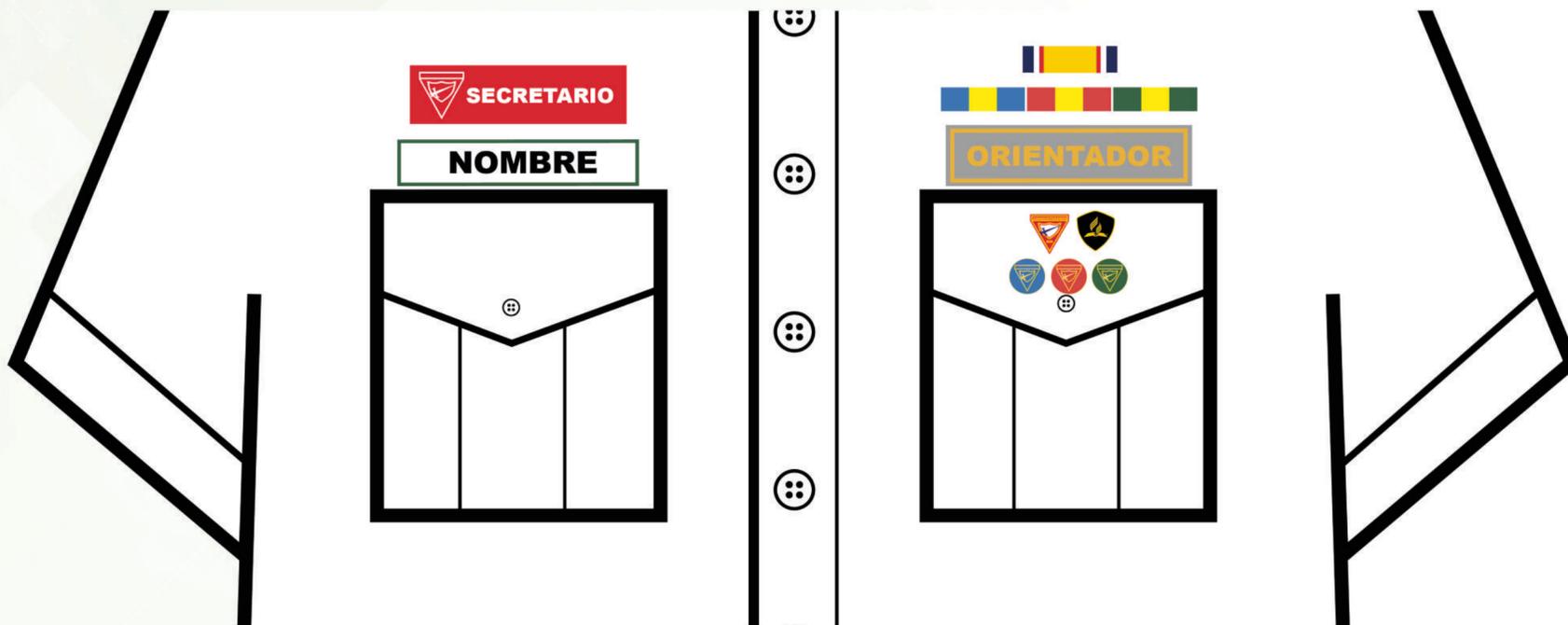


Manga derecha

Manga izquierda

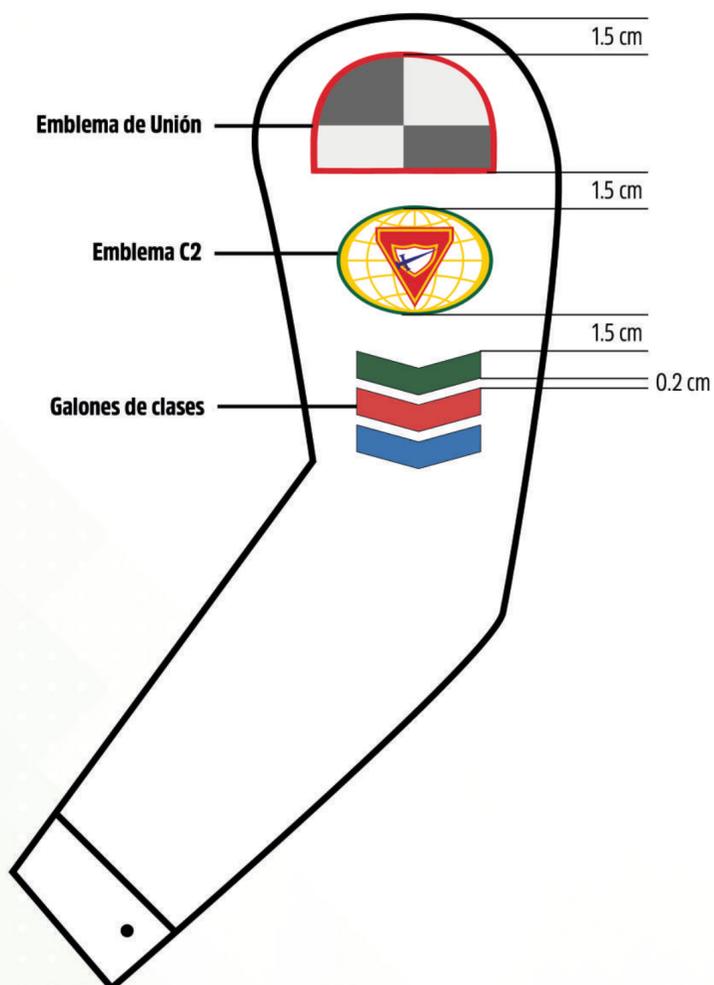
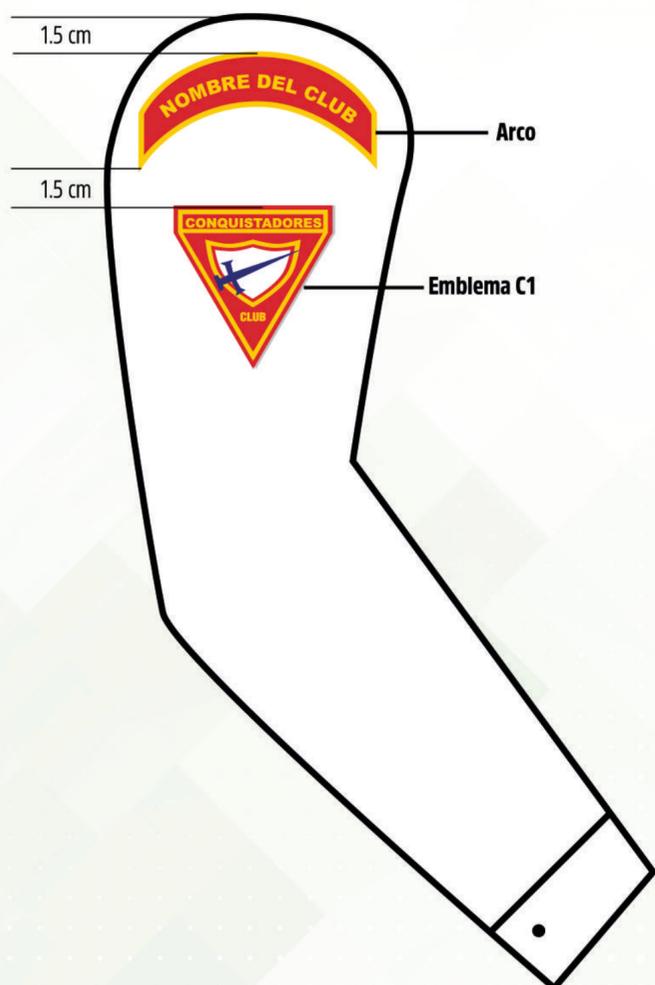


Clase de Orientador

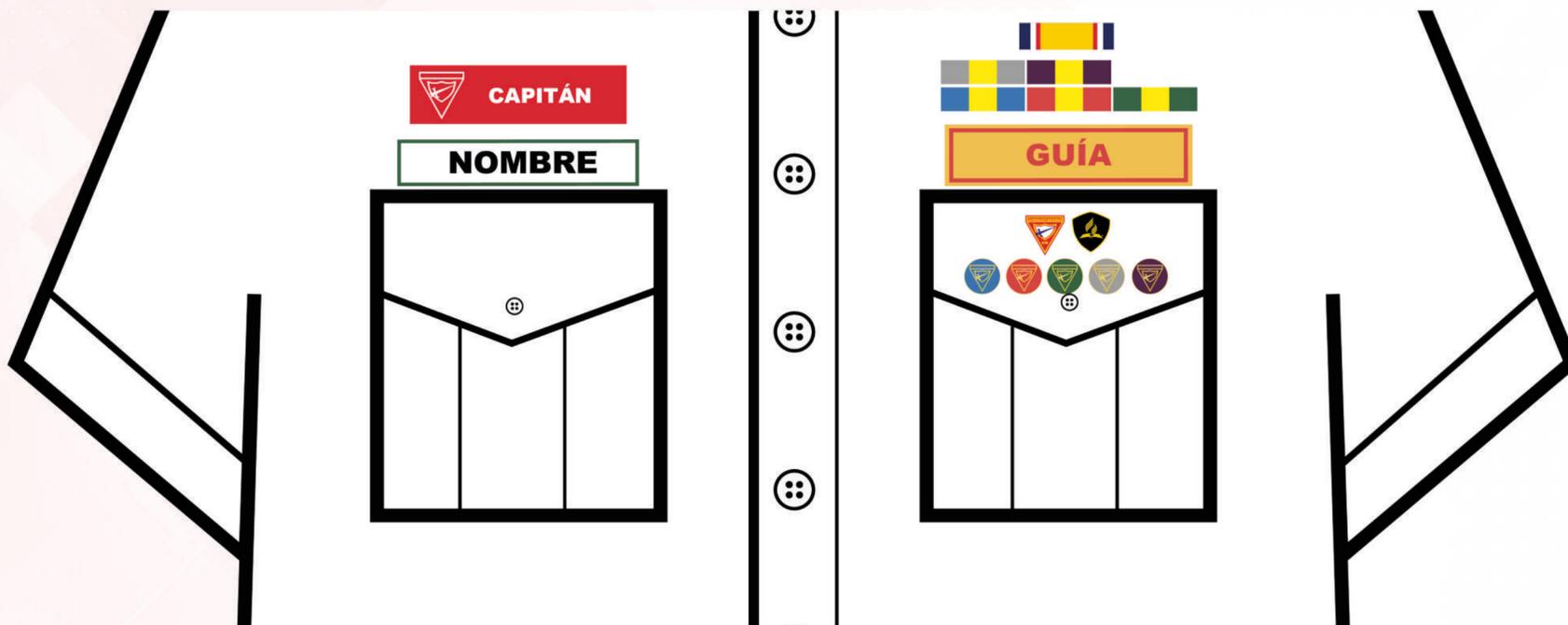


Manga derecha

Manga izquierda

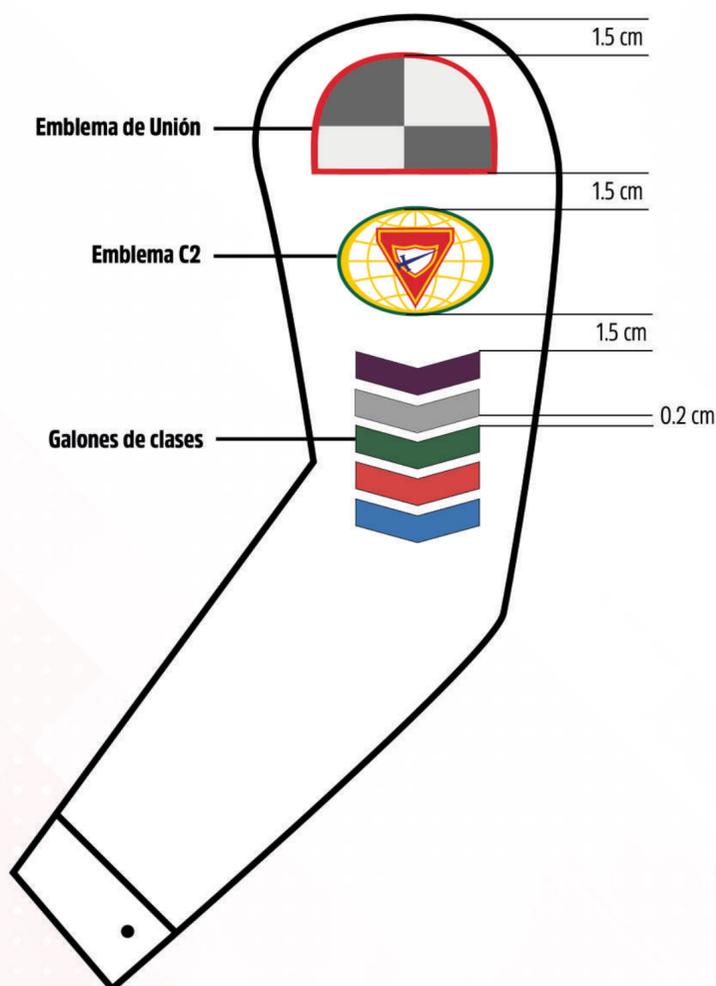
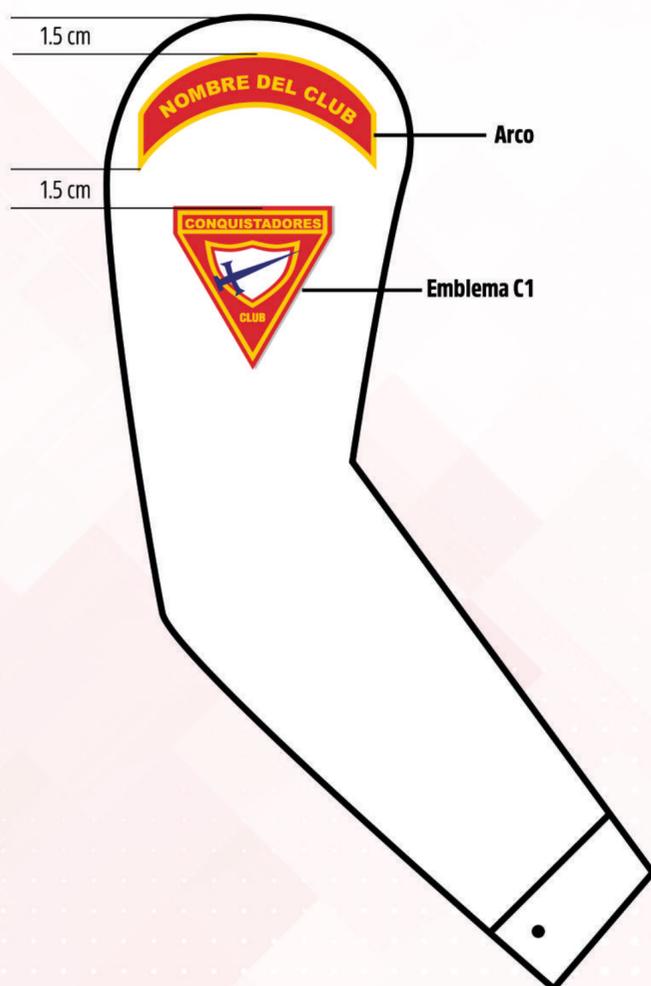


Clase de Guía



Manga derecha

Manga izquierda



5. UNIFORME DE ACTIVIDADES

El uniforme de actividades, también conocido como uniforme deportivo, se usará para la identificación visual del Club o de la Asociación/Misión, siempre que sea necesario.

a. UNIFORME DEL CLUB

El uniforme de actividades o deportivo es definido por el club, y estará compuesto por:

- Camiseta con identificación del club y el emblema C1.
- Pañoleta oficial de Conquistadores.
- Pantalón deportivo o de mezclilla (blue jeans).

Nota

No está permitido el uso de otra pañoleta que no sea la oficial del Club de Conquistadores. La creación de pañoletas alternativas será exclusivamente para colección.

En muchos países el uso de camuflaje denota militarismo o subversión. Para proteger la organización de la iglesia y su existencia en esos países, la ropa militar o de camuflaje no es apropiada. Cualquier cosa que pueda ser interpretada por el gobierno como un indicador de organización paramilitar no debe ser utilizada.

b. UNIFORME DE LA ASOCIACIÓN/MISIÓN

El uniforme de actividades o deportivo es definido por la Asociación/Misión, y estará compuesto por:

- Camiseta con identificación del campo y el emblema C1.
- Pañoleta oficial de Conquistadores.
- Pantalón deportivo o de mezclilla (blue jeans).

Nota

La Asociación/Misión no podrá usar pañoletas que no sean las oficiales (color amarillo) de los Clubes de Conquistadores y Guías Mayores. La creación de pañoletas alternativas será exclusivamente para colección.

c. ELEMENTOS OPCIONALES

De manera opcional, el uniforme de actividades del Club o de la Asociación/Misión puede incluir:

Gorra

De color caqui.
Regulador y borde interno en el mismo color.

Llevará el emblema C3, con los colores originales, en una medida de 5.5 x 5.5 cm.



Chaleco

De color caqui, abierto, sin botones y con el emblema C4 bordado en el lado izquierdo a la altura del pecho con una medida de 8.5 x 11.5 cm. Puede ir con dos bolsillos frontales en la parte inferior o sin ellos.

En este chaleco se podrán colocar parches, pines y botones de eventos de División, Unión, Asociación/Misión y de club local en los que se haya participado.

Las insignias de las especialidades, los botones, las barras de investidura y la de excelencia, no deben colocarse en él.

Uso

Se puede usar con el uniforme de actividades o con ropa del diario, siempre y cuando se sigan los principios de la modestia cristiana.

El chaleco no debe usarse con el uniforme de gala en ningún caso.



Sujeta-pañoleta

De tela caqui, con el contorno en color rojo y el emblema C3 en los colores originales.

Se producirá en una medida de 9 x 9 cm, con 3 orificios de 1.7 cm de diámetro cada uno .

Nota

El sujeta-pañoleta de tela no se podrá usar con el uniforme de gala.

No está permitido el uso de tubos o sujeta-pañoletas fuera del presentado en esta sección o los tubos oficiales del Club de Conquistadores.

Chamarra

Los colores de la chamarra, abrigo o chaqueta, son definidos por el club. Debe llevar el emblema C1 y queda a criterio de cada directiva definir si usará el logo o diseño que identifica a su Club.



6. BANDERA

Esta bandera identifica al Club de Conquistadores.



Medirá 135 cm x 90 cm y estará dividida en cuatro partes iguales: la superior izquierda e inferior derecha en color azul, y las otras dos secciones en color blanco.

Llevará el emblema C1 en el centro, de 30 cm x 30 cm, con los colores originales.

El nombre del club deberá ser bordado o impreso en color blanco en la esquina inferior derecha, utilizando la fuente Arial Black. El nombre medirá 50 cm de largo x 8 cm de alto, como máximo.

La bandera tendrá doble cara y será producida en dos tipos:

- Exterior: en tela de trabajo (resistente y durable).
- Interior: en tela de gala, con fleco en color dorado.

La bandera se colocará en un mástil / portabandera de 2 m de altura y 3.5 cm de grosor.

7. BANDERÍN DE UNIDAD

Este banderín identifica a cada unidad del Club de Conquistadores.



Se confeccionará con los colores azul y blanco. Debe tener 55 cm de largo, 35 cm de altura del lado del asta y 25 cm al otro extremo. Al lado izquierdo se colocará una franja de tela azul de 10 cm de largo x 35 cm de alto.

El emblema C1, de 10 cm x 10 cm, será colocado a 5 cm por debajo del extremo superior del banderín, entre la tela azul y la blanca.

En la franja azul se colocará el nombre del club de abajo hacia arriba. El logotipo y el nombre de la unidad estarán en el centro de la parte blanca, en un tamaño de 12.5 cm x 12.5 cm.

El banderín deberá ser colocado en un mástil de 1.70 m de altura x 2.5 cm de grosor.



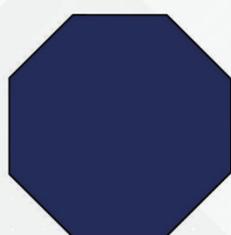
GUÍAS MAYORES

1. SIGNIFICADO DEL LOGO

Este sigue siendo el nivel más alto de investidura en el liderazgo del Ministerio de Clubes de la iglesia. Se centra principalmente en el crecimiento espiritual personal y en el perfeccionamiento de las habilidades generales de liderazgo, que están específicamente orientadas a guiar a los jóvenes en las áreas de desarrollo ordenadas por Dios: comprensión del mundo de la naturaleza, testificación, servicio a los demás y un estilo de vida saludable.

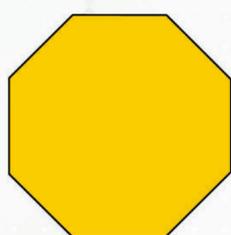


PALETA DE COLORES



C 100% M 90% Y 36% K 29%
R 0 G 30 B 97
#001E61

Azul: Lealtad del Guía Mayor.



C 0% M 20% Y 96% K 0%
R 255 G 206 B 0
#FFCE00

Dorado: Excelencia del carácter.



Mundo: Campo Misionero.



Estrellas: Representan las seis clases que tienen los ministerios de los clubes de Aventureros y Conquistadores.

2. IDEALES

VOTO

“Por amor al Señor Jesús, prometo tomar parte activa en la obra de los Ministerios Juveniles Adventistas, haciendo cuanto pueda para ayudar a otros, y para terminar la obra del evangelio en todo el mundo”.

BLANCO

“El mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación”.

LEMA

“El amor de Cristo me motiva”.

HIMNO

Avancemos sin temor Guías Mayores, investidos con valor,
ayudando a los jóvenes que quieren de Jesús en pos seguir;
anunciando el mensaje a los perdidos, constreñido el corazón,
que en el cielo nos espera una corona con estrellas que Dios nos dará.

Esta lucha la inició Lutero Warren, que el pastor Kern prosiguió,
levantando en alto la gloriosa antorcha que a este mundo iluminó.

Aunque densa oscuridad nos amenace, caminemos sin temor,
en la luz que los pioneros encendieron para guiarnos por la senda JA.



3. UNIFORME DE GALA

El uniforme de gala para los miembros del Club de Guías Mayores consta de lo siguiente:

- **Femenino:** boina, blusa, corbatín, pañoleta, tubo, banda, falda, cinturón, calcetas y zapatos.
- **Masculino:** boina, camisa, corbata, pañoleta, tubo, banda, pantalón, cinturón, calcetines* y zapatos.

* medias (término usado en algunos países).



a. UNIFORME DE GUÍAS MAYORES - FEMENINO

Falda

Color verde olivo,* mezcla de poliéster y algodón

La falda debe ser en línea A, con un tablón, paletón o plisado al frente.

Con pretina regular, presillas para el cinturón y dos pinzas al frente y dos atrás. Cierra en la parte posterior con un cierre y un botón.

La falda deberá cubrir la rodilla.

Opcional

El uso de bolsillos internos ocultos en la costura lateral.

* En Colombia, donde por reglamentación de la Policía Nacional no se puede usar color verde olivo, se usará gris: Stock 36124 Color 180000

FRENTE



REVERSO



UNIFORME DE GUÍAS MAYORES - FEMENINO

Blusa

Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.

Estilo militar, con botones transparentes.

Sobre cada hombro tendrá una galonera cosida en un extremo y abotonada en el otro.

Tendrá dos bolsillos con tapas abotonadas.

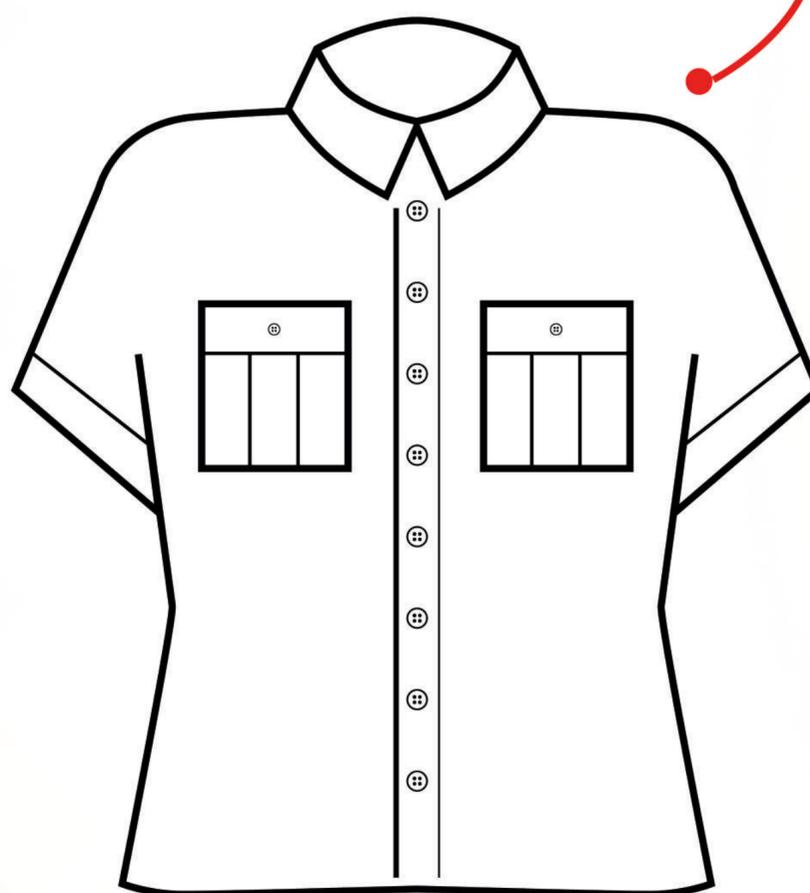
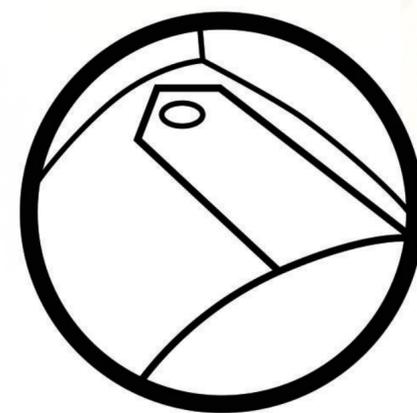
Podrá ser ajustada en la cintura, colocando dos pinzas en frente y dos atrás.

En manga corta o larga.

Nota

Se considerará que el club está debidamente uniformado cuando todas las damas usen la blusa con manga corta o todas usen manga larga.

GALONERA



b. UNIFORME DE GUÍAS MAYORES - MASCULINO

Pantalón

Color verde olivo,* mezcla de poliéster y algodón

Con dobladillo liso y presillas para el cinturón.

Con dos bolsillos traseros internos, sin tapa y sin botón, y dos bolsillos internos delanteros a los costados.

*En Colombia, donde por reglamentación de la Policía Nacional no se puede usar color verde olivo, se usará gris: Stock 36124 Color 180000

FRENTE



REVERSO



UNIFORME DE GUÍAS MAYORES - MASCULINO

Camisa

Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.

Estilo militar, con botones transparentes.

Sobre cada hombro tendrá una galonera cosida en un extremo y abotonada en el otro.

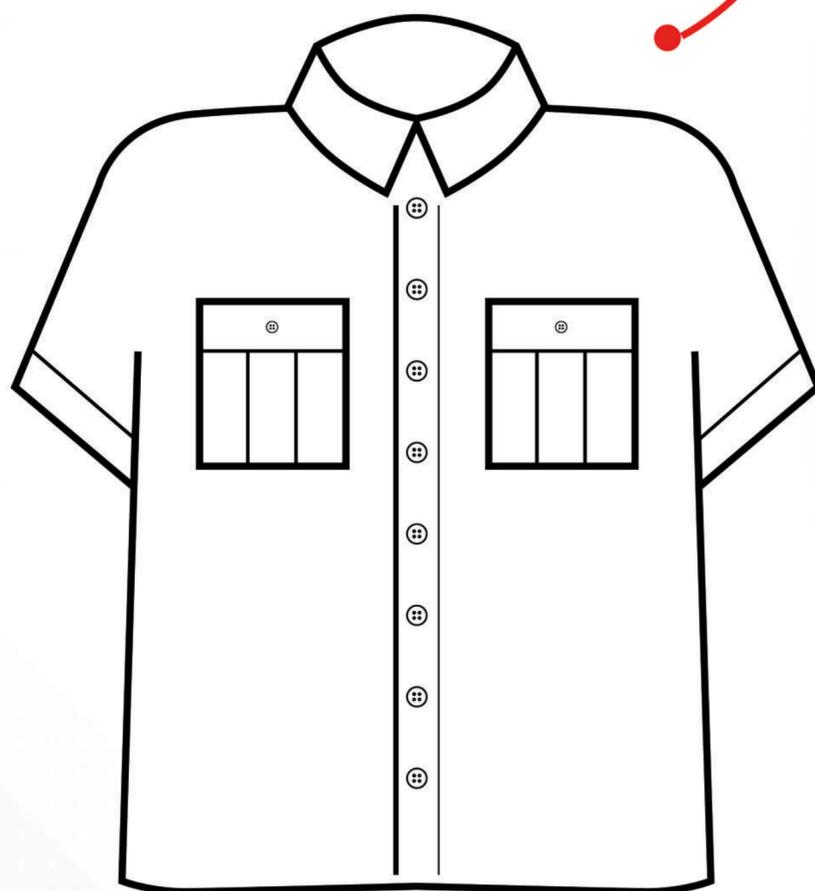
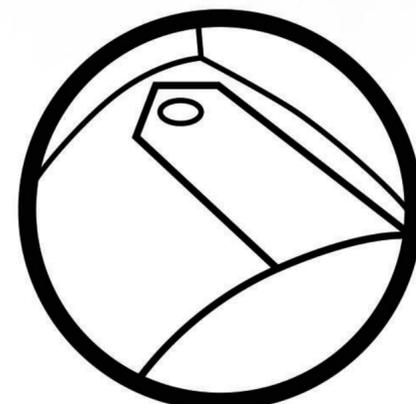
Tendrá dos bolsillos con tapas abotonadas.

En manga corta o larga.

Nota

Se considerará que el c lub está debidamente uniformado cuando todos los varones usen la camisa con manga corta o todos usen manga larga.

GALONERA



c. BOINA

De color negro con el logo G1 bordado al frente.
La insignia de la boina debe quedar alineada por encima del ojo izquierdo, y la caída deberá ser hacia el lado derecho de la cabeza.



Nota

En recintos cerrados, el Guía Mayor se descubrirá y guardará su boina por debajo de la galonera de su hombro izquierdo. Una alternativa es que sea sujeta a una de las presillas delanteras de la falda o pantalón.

d. CORBATA / CORBATÍN

Corbata para varones en color negro,* con el logo G1.
Corbatín para damas en color negro,* con el logo G1.

* Excepto en Colombia, donde se usará color vino.



e. PAÑOLETA

Existen 2 pañoletas oficiales para el uniforme del Club de Guías Mayores.

Pañoleta sin clases

Esta pañoleta la usarán los Guías Mayores que no se han investido de las seis clases del Club de Conquistadores.

De color amarillo, con borde rojo y el emblema G1 en una medida de 10.5 x 10.5 cm.

Disponible en tres tamaños:
chica (100 cm), mediana (115 cm) y grande (130 cm).



Pañoleta con clases

Esta pañoleta la pueden usar únicamente los Guías Mayores que se han investido de las seis clases del Club de Conquistadores.

De color amarillo con borde rojo, con tiras bordadas correspondientes a las seis clases de Conquistadores y con el emblema G1 en una medida de 10.5 x 10.5 cm.



Disponible en tres tamaños: chica (100 cm), mediana (115 cm) y grande (130 cm).

Nota

El Guía Mayor que esté investido de 5 clases de Conquistadores o menos, no podrá utilizar esta pañoleta.

La pañoleta podrá ser utilizada con el uniforme oficial, con el uniforme de actividades o con ropa del diario, siempre y cuando se sigan los principios de la modestia cristiana y no se haga referencia a marcas comerciales, partidos políticos, clubes deportivos o instituciones militares.

No está permitido el uso de otra pañoleta que no sea la oficial del Club de Guías Mayores. La creación de pañoletas alternativas será exclusivamente para colección.

f. TUBO DE PAÑOLETA

Existen 3 tubos/sujeta-pañoletas oficiales para el uniforme del Club de Guías Mayores.



Tubo de tela

De color azul con borde amarillo, en una medida de 3.5 cm x 4.5 cm, con el emblema G1.



Tubo de metal

De color dorado, en una medida de 1.8 cm x 4 cm, con el emblema G1.



Sujeta-pañoleta de metal

Con el emblema G1 y tres argollas (anillos) en la parte de atrás.

Nota

No está permitido el uso de otros tubos o sujeta-pañoletas que no sean los oficiales del Club de Guías Mayores. La creación de tubos o sujeta-pañoletas alternativos será exclusivamente para colección.

g. BANDA DE ESPECIALIDADES

De color verde olivo* con el logo G1, el cual deberá ser colocado en la parte inferior de la banda.

Usada de derecha a izquierda, apoyada bajo la galonera del hombro derecho y con caída hacia la cadera izquierda.

Puede ponerse un ojal en la parte superior para que se enganche en la galonera.

Disponible en las siguientes medidas:

Chica (85 cm de largo x 16 cm de ancho)

Mediana (90 cm de largo x 16 cm de ancho)

Grande (97 cm de largo x 16 cm de ancho)

Extra Grande (102 cm de largo x 16 cm de ancho)

En caso de que algún Guía Mayor necesite una medida especial, se pueden hacer los arreglos correspondientes con los proveedores, cuidando que el vértice interno de la banda coincida con la altura del cinturón.

Nota

La banda es parte del uniforme de gala y podrá ser usada a partir de la obtención de la primera especialidad.

No se podrán portar dos o más bandas en ningún caso.

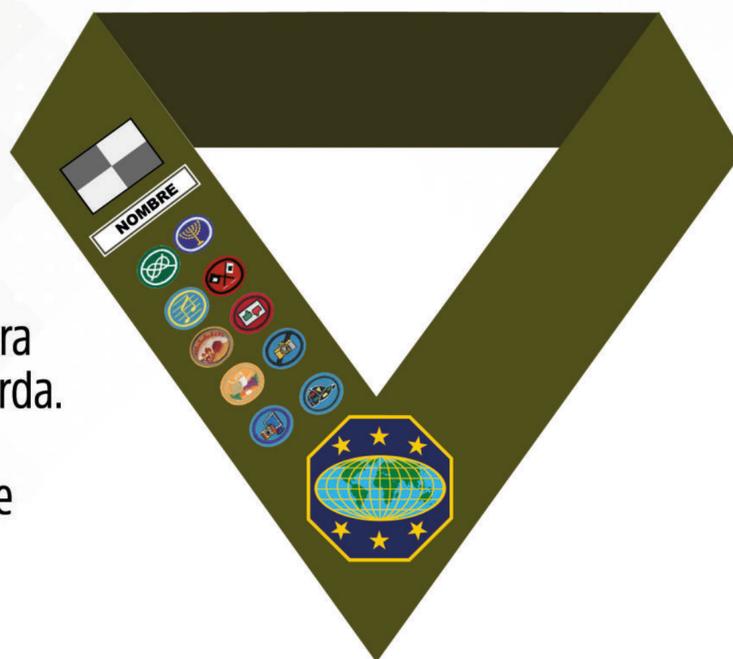
Para saber qué se puede colocar en la banda, ver la pág. 177.

* En Colombia, donde por reglamentación de la Policía Nacional no se puede usar color verde olivo, se usará gris.

h. CINTURÓN

De color negro con hebilla dorada y el emblema G1 en relieve, con los colores originales.

La hebilla medirá 5 cm x 3.5 cm.





h. CALCETINES

Varones:
Calcetines* negros.

* medias (término usado en algunos países)

Damas:
Calcetas negras $\frac{3}{4}$
(para reuniones regulares y campamentos).

Nota

En eventos de gala y/o cultos en la Iglesia, las damas de la directiva podrán usar medias finas de color negro, siempre y cuando todas las utilicen.

En Colombia: medias blancas para las damas y medias negras para los varones.

i. ZAPATOS

De vestir, cerrados, en color negro (zapatos clásicos).



4. INSIGNIAS

a. EMBLEMA G1: LOGO DE GUÍAS MAYORES

Símbolo oficial que representa al Club de Guías Mayores.

Tiene forma de octágono, de color azul y borde amarillo. Con el mapamundi al centro, los continentes en color verde, el agua en color azul celeste, los meridianos y los paralelos en color amarillo.

Rodeado por seis estrellas amarillas, tres arriba y tres abajo.

Uso

El Emblema G1 se usará en: la bandera de Guías Mayores (30 cm x 30 cm), la banda de especialidades, la pañoleta y el banderín de unidad (10.5 cm x 10.5 cm), la boina (4 cm x 4 cm), la corbata (3.5 cm x 3.5 cm), la hebilla, el tubo y el sujeta-pañoletas de tela (3 cm x 3 cm), el corbatín (2.5 cm x 2.5 cm) y el botón de investidura (1 cm x 1 cm).



b. EMBLEMAS G2 Y G3

Anteriormente, estos emblemas eran los globos de Guía Mayor Avanzado y Guía Mayor Instructor. Aunque dichos programas, con sus respectivas insignias, han dejado de promoverse, quienes fueron investidos como GMA y GMI podrán seguir utilizando los emblemas y los botones de investidura en la banda de especialidades. Las pañoletas que tienen los Emblemas G2 y G3 no son oficiales. Más información en el Anexo E.

c. EMBLEMA G4: LOGO DE GUÍAS MAYORES CON MUNDO



Es el emblema G1 en perspectiva sobre un mundo con el mapa de la División Interamericana. Tiene el contorno del emblema en color rojo.

Uso

Se usa en el chaleco.

d. EMBLEMA G5: LOGO DE GUÍAS MAYORES EN UN SOLO COLOR

Símbolo que representa al Club de Guías Mayores. El emblema está sobre un fondo transparente. Muestra los trazos del emblema G1 en un solo color.

Uso

Se usa en el galón de liderazgo del director y en las placas de cargo o función en la unidad.



e. ARCO

El arco identifica al club al que pertenece el portador. Es curvado, de tela roja y con el contorno en color amarillo.



El nombre del club se centra en el arco y se borda con letras mayúsculas en color amarillo, utilizando la fuente Arial Black. Será producido en los tamaños: chico (8 cm x 2.5 cm) y grande (10 cm x 3 cm).

Uso

Se usa en la manga derecha de la camisa/blusa.

Si la persona cambia de club, el arco con el nombre del club anterior deberá retirarse del uniforme y podrá colocarse en el chaleco, si así se desea.

Nota

El nombre del club se bordará en una sola línea.

No se debe portar el arco en blanco (sin nombre bordado).

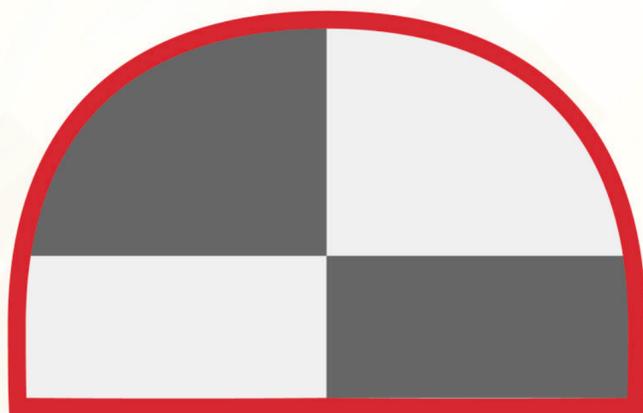
No se deberán portar dos o más arcos en ningún caso.

f. EMBLEMA C1: TRIÁNGULO DE CONQUISTADORES

Ver página 76.

g. EMBLEMA DE UNIÓN

Este emblema o logotipo identifica a la Unión a la que el club pertenece. El emblema será bordado, con el diseño y los bordes establecidos por la Unión. Será producido en los tamaños: chico (9 cm x 5.5 cm) y grande (11 cm x 6.5cm).



Uso

Se usa en la manga izquierda de la camisa/blusa.

Nota

Queda a criterio de la Unión si permite un espacio en este emblema para que cada campo local coloque su nombre.

h. EMBLEMA C2: MUNDO DE CONQUISTADORES

Ver página 76.

i. ESTRELLA DE GUÍA MAYOR

Representa la investidura de la clase de Guía Mayor. Bordado en tela, de forma cuadrada, en una medida de 4.5 cm por cada lado. El fondo y los bordes de color verde olivo, con una estrella amarilla de cinco puntas en el centro.

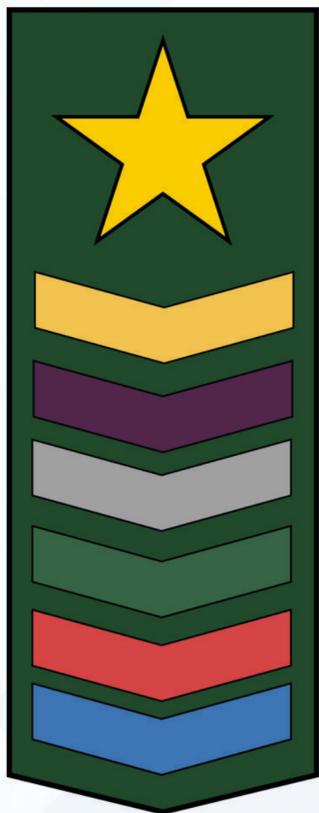


Uso

Una vez que el Guía Mayor sea investido de la clase, la estrella deberá usarse en la manga izquierda de la camisa/blusa, debajo del emblema C2.

Nota

El Guía Mayor que esté investido de cinco clases de Conquistadores o menos, usará esta estrella junto con los galones correspondientes a las clases investidas.



j. GALONERA DE GUÍA MAYOR

Representa las investiduras de la clase de Guía Mayor y las seis clases del currículo del Club de Conquistadores.

Bordado en tela, de forma rectangular, en una medida de 4.5 cm x 8.5 cm. El fondo será verde olivo y los bordes color negro.

En la parte superior lleva una estrella amarilla de cinco puntas.

Debajo se ubicarán los seis galones de las clases de Conquistadores, que medirán 3 cm de ancho x 5 mm de alto cada uno.

El espacio entre galones será de 2 mm.

Uso

Una vez que el Guía Mayor sea investido de la clase, así como de las seis clases de Conquistadores, la galonera deberá usarse en la manga izquierda de la camisa/blusa, debajo del emblema C2.

Nota

El Guía Mayor que esté investido de cinco clases de Conquistadores o menos, no deberá usar la galonera.

k. CINTA DE NOMBRE

La cinta de nombre identifica a la persona. Es de forma rectangular con una medida de 8 cm de ancho x 2 cm de alto. El fondo de la insignia es de color blanco con borde color verde olivo. El nombre de la persona se centra en la cinta y se borda con letras mayúsculas en color negro, utilizando fuente Arial Black.

Deberá incluir en la parte inferior derecha el grupo sanguíneo y el factor RH (tipo de sangre).



Uso

Se usa centrada sobre la tapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa. En la banda se ubica debajo de la bandera del país.

Nota

En caso de que la persona tenga más de un nombre o si en el mismo club hay dos o más personas que se llaman igual, se podrán colocar en la cinta hasta dos nombres en un solo renglón o el nombre y la inicial del primer apellido.

No está permitido el uso de sobrenombres en la cinta. Tampoco se debe portar la cinta en blanco (sin nombre bordado).

No se deberán portar dos o más cintas de nombre en ningún caso.

Deberá incluir en la parte inferior derecha el grupo sanguíneo y el factor RH (tipo de sangre).

I. CINTA DE CLASE

Esta cinta identifica la clase en curso y se usa desde el momento en que el Guía Mayor forma parte de ella.



Es de forma rectangular con una medida de 8 cm de ancho por 2 cm de alto. El fondo de la insignia es de color rojo con borde color amarillo. El nombre de la clase se centra en la cinta y se borda con letras mayúsculas en color amarillo, utilizando la fuente Arial Black.

Uso

Se usa centrada sobre la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.

Nota

No se debe portar más de una cinta en ningún caso.

m. PLACAS DE CARGO O FUNCIÓN EN LA UNIDAD

Esta placa identifica la función de liderazgo que el Guía Mayor ocupa dentro de la unidad. Las funciones son Capitán y Secretario.

Cada placa será producida en metal o acrílico, de forma rectangular, con medidas de 5.5 x 1.5 cm. El fondo es de color rojo, conteniendo el emblema G5 y el nombre de la función en letras mayúsculas en color blanco, utilizando la fuente Arial Black.



Uso

La placa deberá usarse centrada en la parte superior de la cinta de nombre. El Guía Mayor la usará durante el período de tiempo que la directiva del club determine. Una vez que ya no se ocupe la función asignada, la placa deberá retirarse del uniforme.

Nota

No se debe portar más de una placa en ningún caso.

Las placas de cargo son propiedad de la Iglesia. En caso de que un Guía Mayor desee tener un recuerdo de la función que desempeñó, deberá devolver la placa al club y adquirir una para colocarla en el chaleco.



n. BOTÓN DE CLASE

Representa la investidura de la clase de Guía Mayor.

El botón será producido en metal, con forma octagonal en una medida de 1 x 1 cm.

Uso

Una vez que el Guía Mayor sea investido de la clase, el botón deberá usarse en la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.

Por ser el botón de mayor grado, se usará centrado por encima de los botones de las clases de los Conquistadores.

Nota

En caso de extravío de alguno(s) de los botones, se podrá(n) adquirir de nuevo en las oficinas de la Asociación/Misión, presentando su certificado de investidura y cubriendo el costo correspondiente.

ñ. BARRA DE EXCELENCIA

Representa el alto nivel de excelencia al que puede aspirar un Guía Mayor. La barra será producida en metal o en tela, con el centro amarillo y en los extremos franjas con los colores del club: rojo, blanco y azul.

Las franjas rojas serán de 1.5 mm c/u, las franjas blancas de 2 mm c/u, las franjas azules de 4 mm c/u y la franja amarilla de 2 cm. El largo total de la insignia es de 3.5 cm x 1 cm de altura.



Uso

Se usará centrada sobre la cinta de clase, arriba del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa, y si hubiera clases avanzadas, se colocará arriba de ellas.

Nota

Sobre los criterios para otorgar la Barra de Excelencia, ver la pág. 179

o. MEDALLÓN DE ORO JA

Esta medalla se concede a jóvenes mayores de 16 años, que hayan demostrado cualidades físicas y mentales excepcionales, así como desarrollo cultural. La medalla será circular y se producirá en metal de color oro, con un diámetro de 3.2 cm.

En el exergo irá la inscripción en inglés "AY GOLD AWARD FOR PHYSICAL AND CULTURAL EXCELLENCE", con letras mayúsculas en relieve. En el centro de la medalla tiene un antebrazo derecho con una antorcha en la mano, así como unos rayos de luz en el fondo.

El listón es de forma pentagonal y se encuentra dividido en tres franjas verticales: dos franjas amarillas de 1.7 cm de ancho en los extremos y una franja azul de 6 mm de ancho en el centro.



Uso

Después de la investidura, el medallón podrá usarse centrado debajo de la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa o también podrá colocarse en la banda.

El medallón de mayor grado se usará siempre a la izquierda del otro, colocando el anterior hacia el lado derecho y manteniendo el alineamiento centralizado.

Nota

En caso de extravío del medallón, se podrá adquirir de nuevo en las oficinas de la Asociación/Misión, presentando su certificado de investidura y cubriendo el costo correspondiente.

p. BOTÓN DE BAUTISMO

El botón de bautismo identifica a todo miembro bautizado de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, y es entregado al final de la ceremonia bautismal, cuando el nuevo miembro es presentado a la congregación. Tendrá la forma de un escudo o triángulo redondeado, con bordes dorados, fondo negro y el logo de la Iglesia Adventista del Séptimo Día en el centro, en color dorado.

Producido en metal, en un tamaño de 1.6 x 1.7 cm

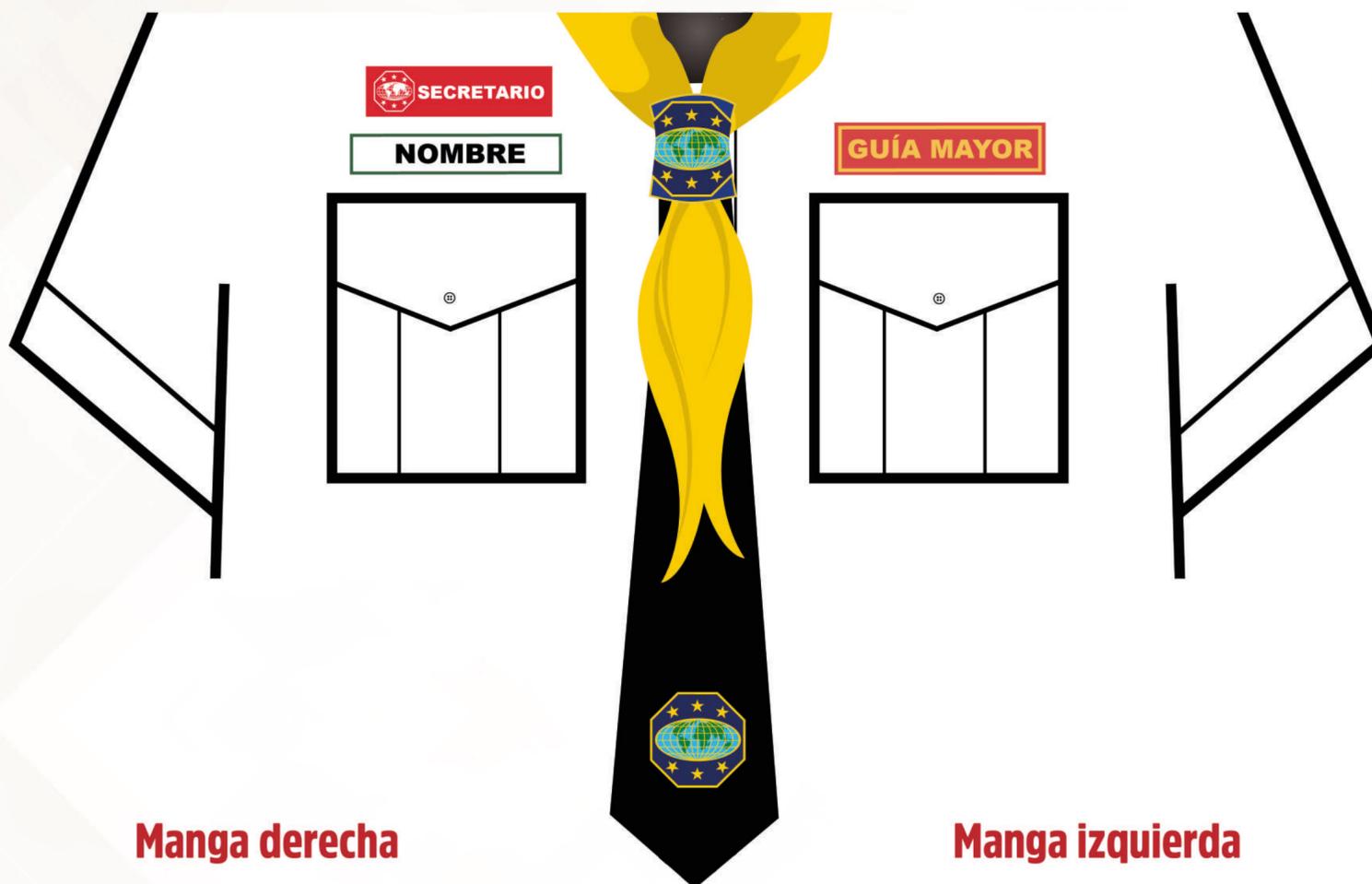


Uso

Una vez recibido, se usa de manera permanente en la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.

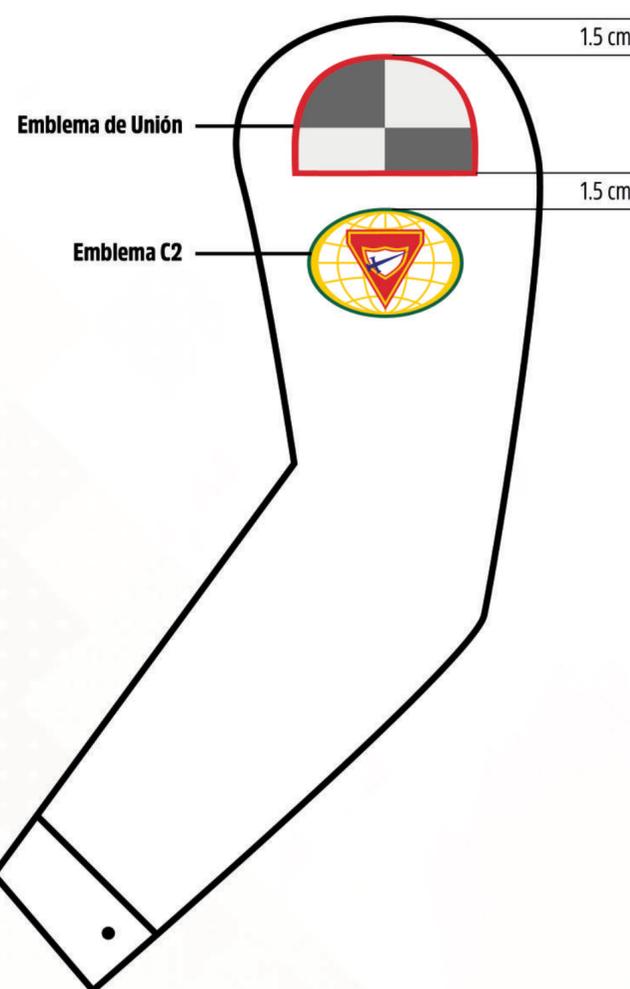
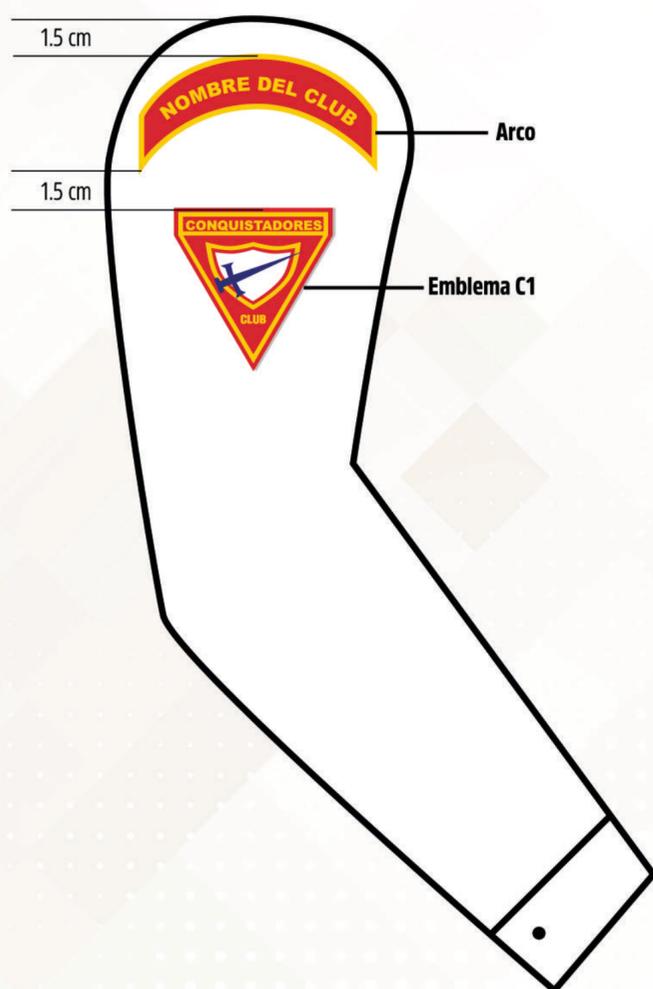
q. POSICIÓN DE LOS EMBLEMAS, INSIGNIAS, CINTAS Y BOTONES

Aspirante a Guía Mayor

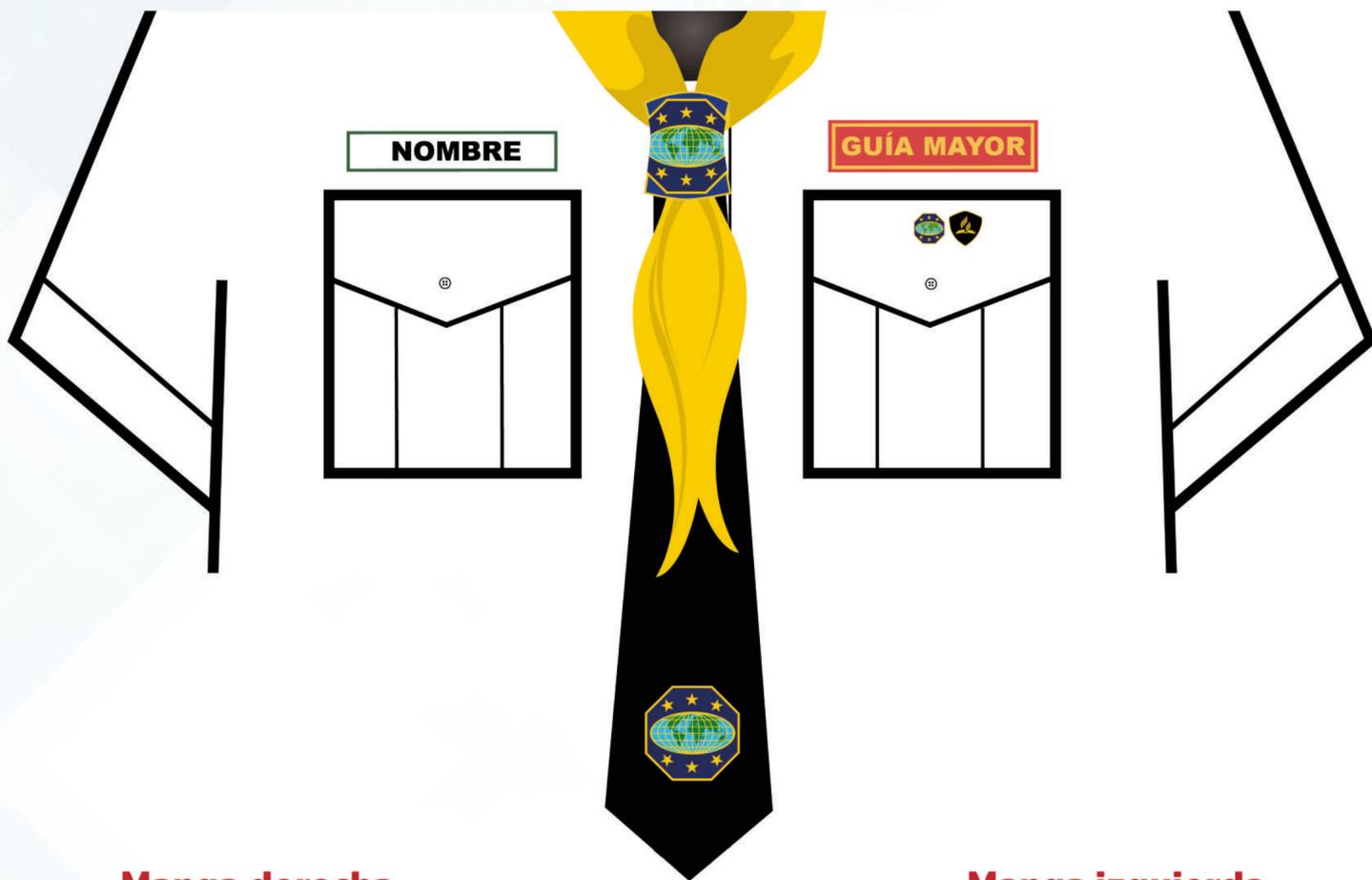


Manga derecha

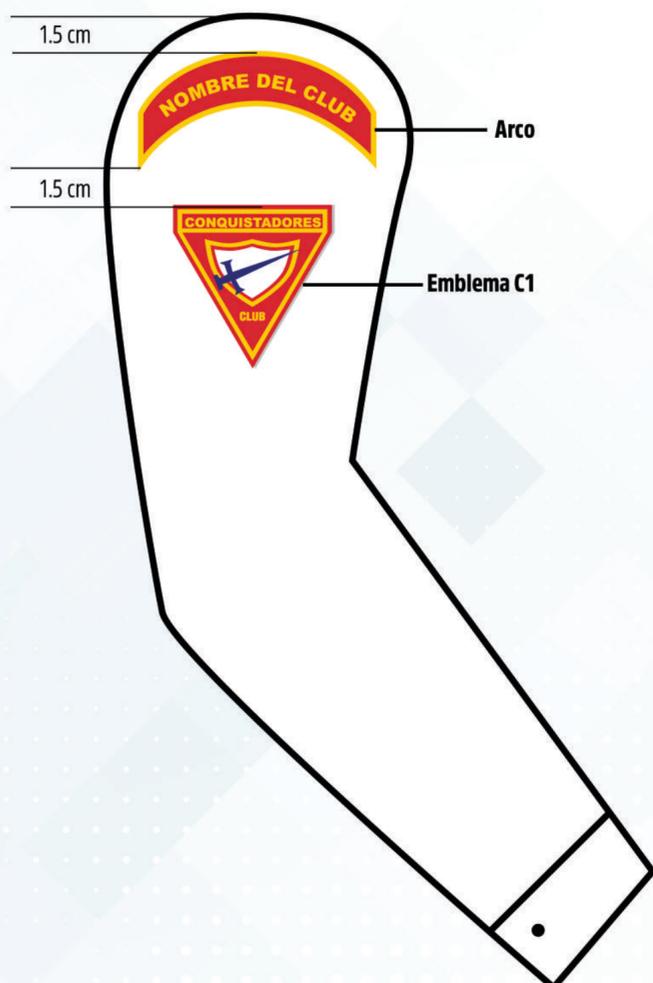
Manga izquierda



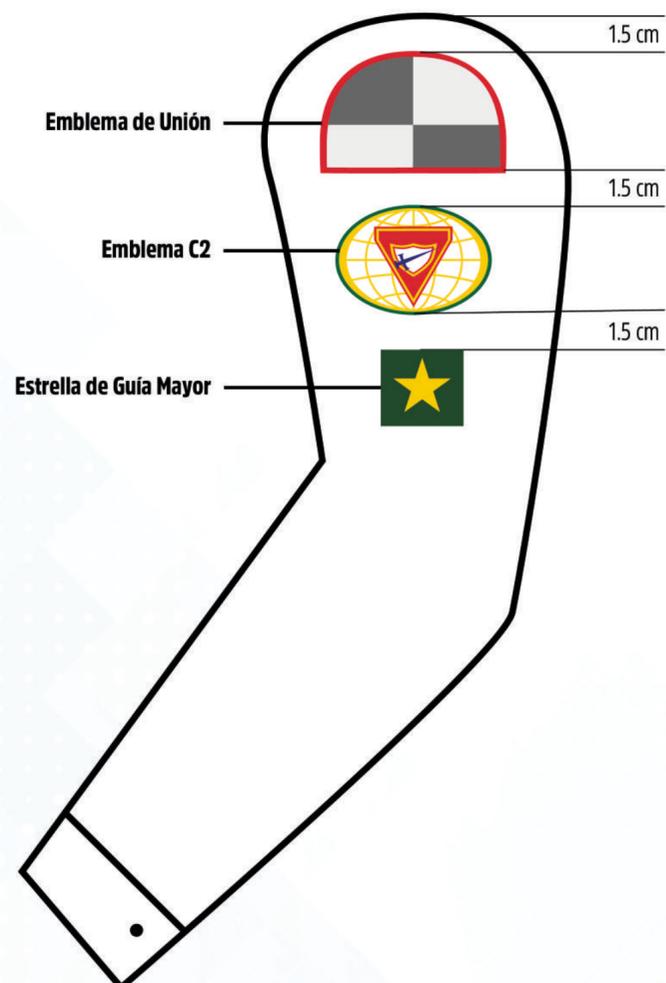
Guía Mayor Investido (sin clases de Conquistadores)



Manga derecha



Manga izquierda

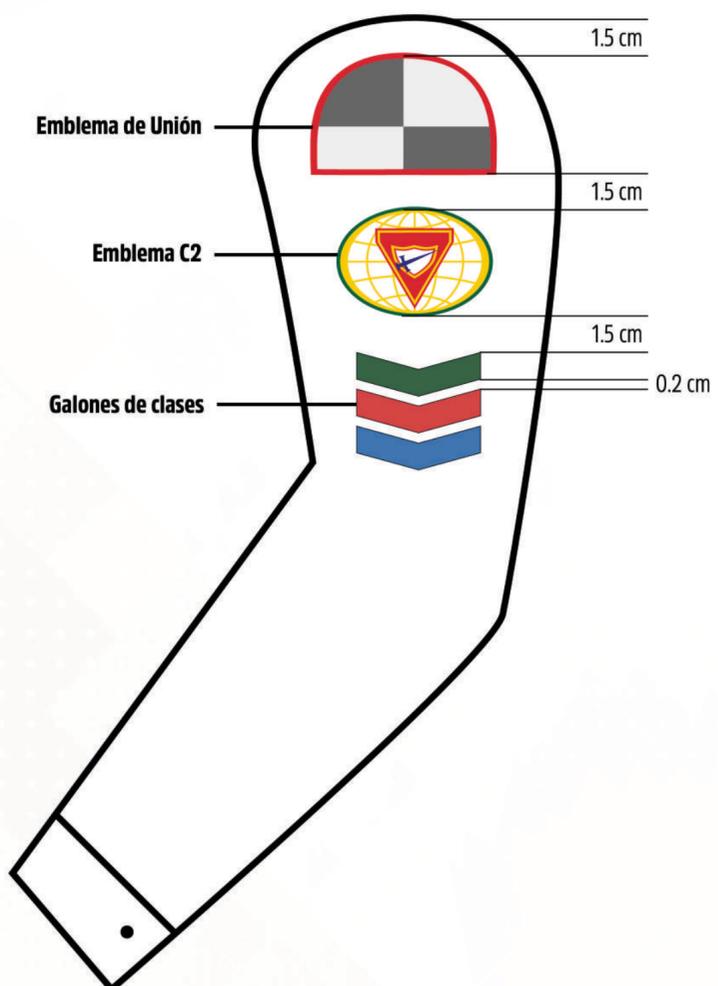
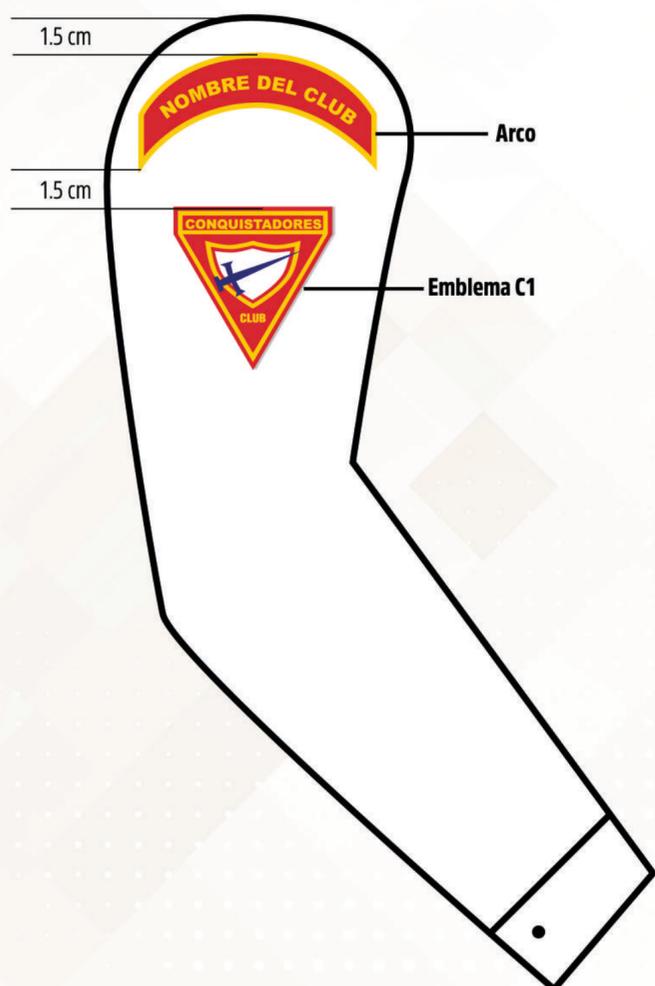


Aspirante a Guía Mayor que fue investido de clases de Conquistadores

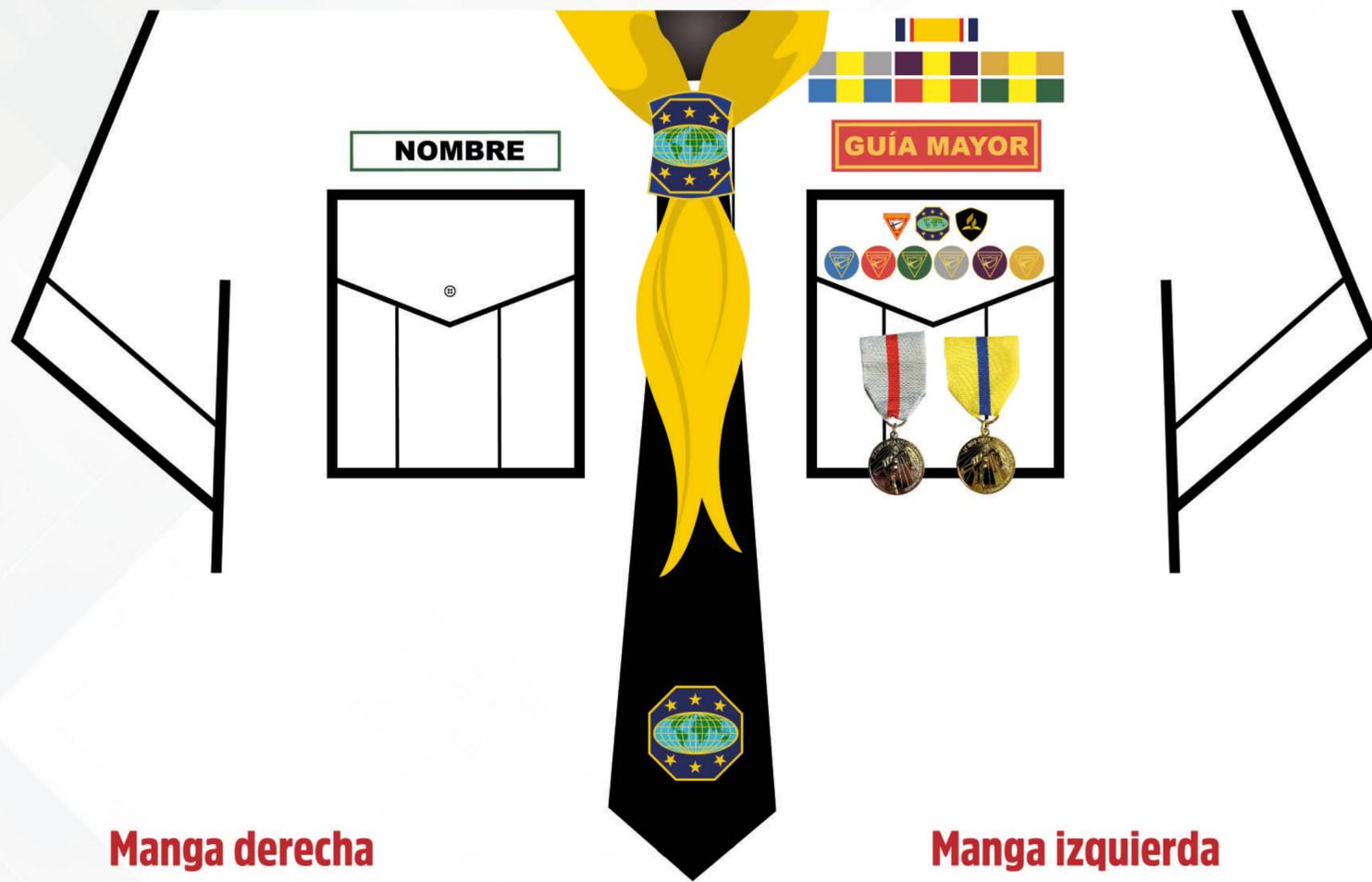


Manga derecha

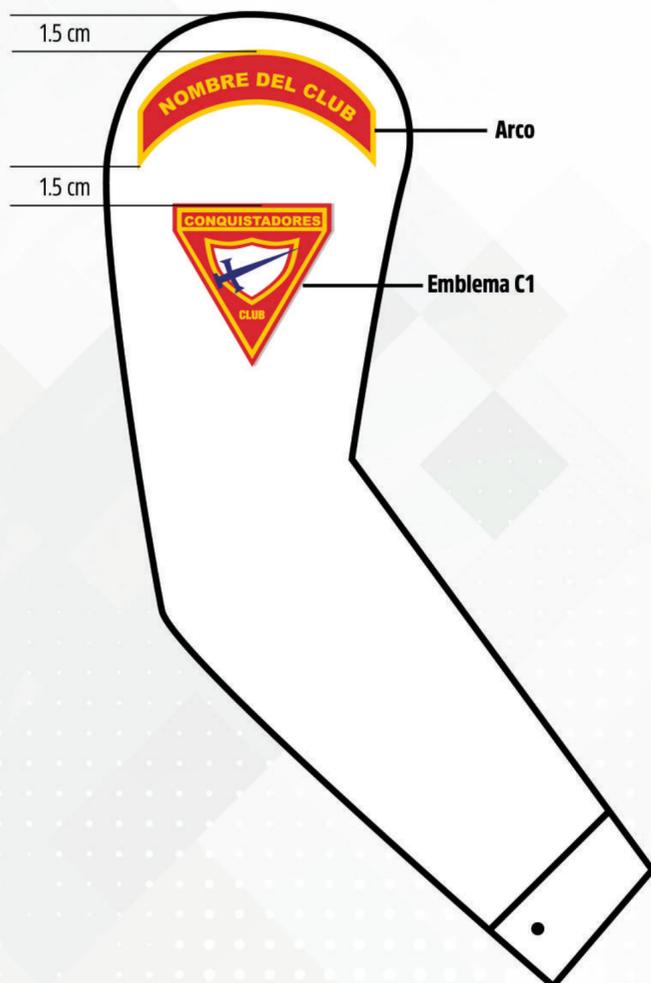
Manga izquierda



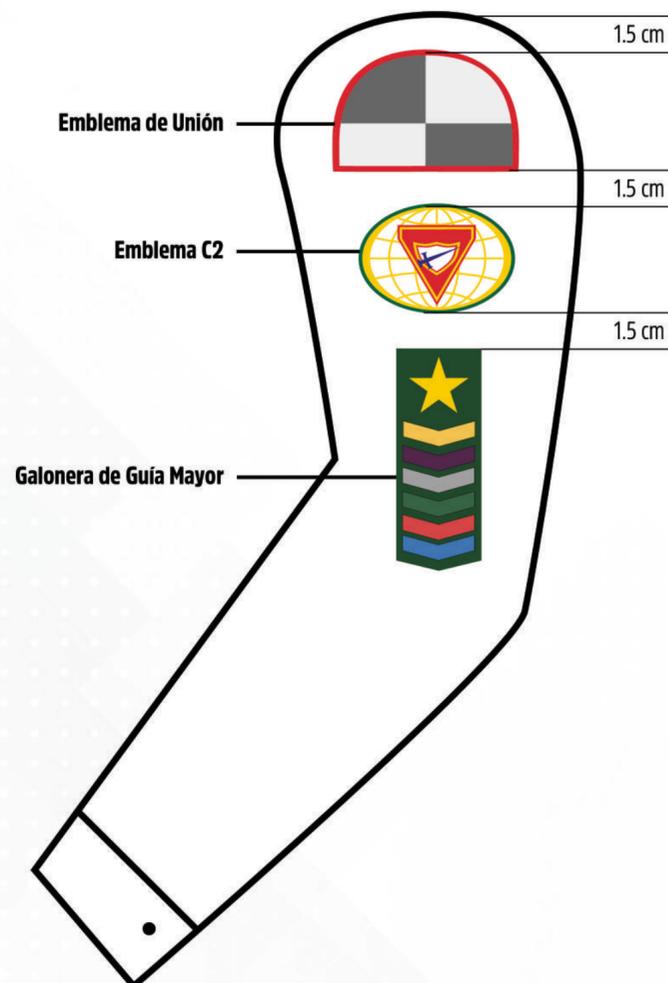
Guía Mayor Investido (con clases de Conquistadores)



Manga derecha



Manga izquierda



5. UNIFORME DE ACTIVIDADES

El uniforme de actividades, también conocido como uniforme deportivo, se usará para la identificación visual del Club o de la Asociación/Misión, siempre que sea necesario.

a. UNIFORME DEL CLUB

El uniforme de actividades o deportivo es definido por el club. Estará compuesto por:

- Camiseta con identificación del club y el emblema G1.
- Pantalón deportivo o de mezclilla.
- Pañoleta oficial de Guías Mayores.

Nota

No está permitido el uso de otra pañoleta que no sea la oficial del Club de Guías Mayores. Las pañoletas alternativas serán exclusivamente para colección.

En muchos países el uso de camuflaje denota militarismo o subversión. Para proteger la organización de la iglesia y su existencia en esos países, la ropa militar o de camuflaje no es apropiada. Cualquier cosa que pueda ser interpretada por el gobierno como un indicador de organización paramilitar, no debe ser utilizada.

b. UNIFORME DE LA ASOCIACIÓN/MISIÓN

El uniforme de actividades o deportivo es definido por la Asociación/Misión. Estará compuesto por:

- Camiseta con identificación del campo y el emblema G1.
- Pantalón deportivo o de mezclilla.
- Pañoleta oficial de Guías Mayores.

Nota

La Asociación/Misión deberá usar solo las pañoletas oficiales del Club de Guías Mayores (color vino y color amarillo). Las pañoletas alternativas serán exclusivamente para colección.

c. ELEMENTOS OPCIONALES

De manera opcional, el uniforme de actividades del Club o de la Asociación/Misión puede incluir:

Gorra

De color verde olivo.*
Regulador y borde interno en el mismo color.
El emblema G1, con sus colores originales, se ubicará en la parte de enfrente, con medidas de 5.5 x 5.5 cm.



Nota

*En Colombia se usará color gris.

Chaleco

De color verde olivo*, abierto, sin botones y con el emblema G4 bordado en el lado izquierdo a la altura del pecho, con medidas de 8.5 x 11.5 cm. Puede ir con dos bolsillos frontales en la parte inferior o sin ellos.

En este chaleco se podrán colocar parches, pines y botones de eventos de División, Unión, Asociación/Misión y clubes locales en los cuales se haya participado.

Las insignias de las especialidades, los botones y las barras de investidura, no deben colocarse en él.

Uso

Se puede usar con el uniforme de actividades o con ropa del diario, siempre y cuando se sigan los principios de la modestia cristiana.

El chaleco no debe usarse con el uniforme de gala.

Nota

*En Colombia se usará color gris.



Sujeta-pañoleta

De tela azul, con el contorno en color amarillo y el emblema G1 en los colores originales. Se producirá en una medida de 9 x 9 cm, con 3 orificios de 1.7 cm de diámetro cada uno.



Nota

El sujeta-pañoleta de tela no se podrá usar con el uniforme de gala.

No está permitido el uso de tubos o sujeta-pañoletas que no sean los tubos oficiales del Club de Guías Mayores o el presentado en esta sección.

Chamarra

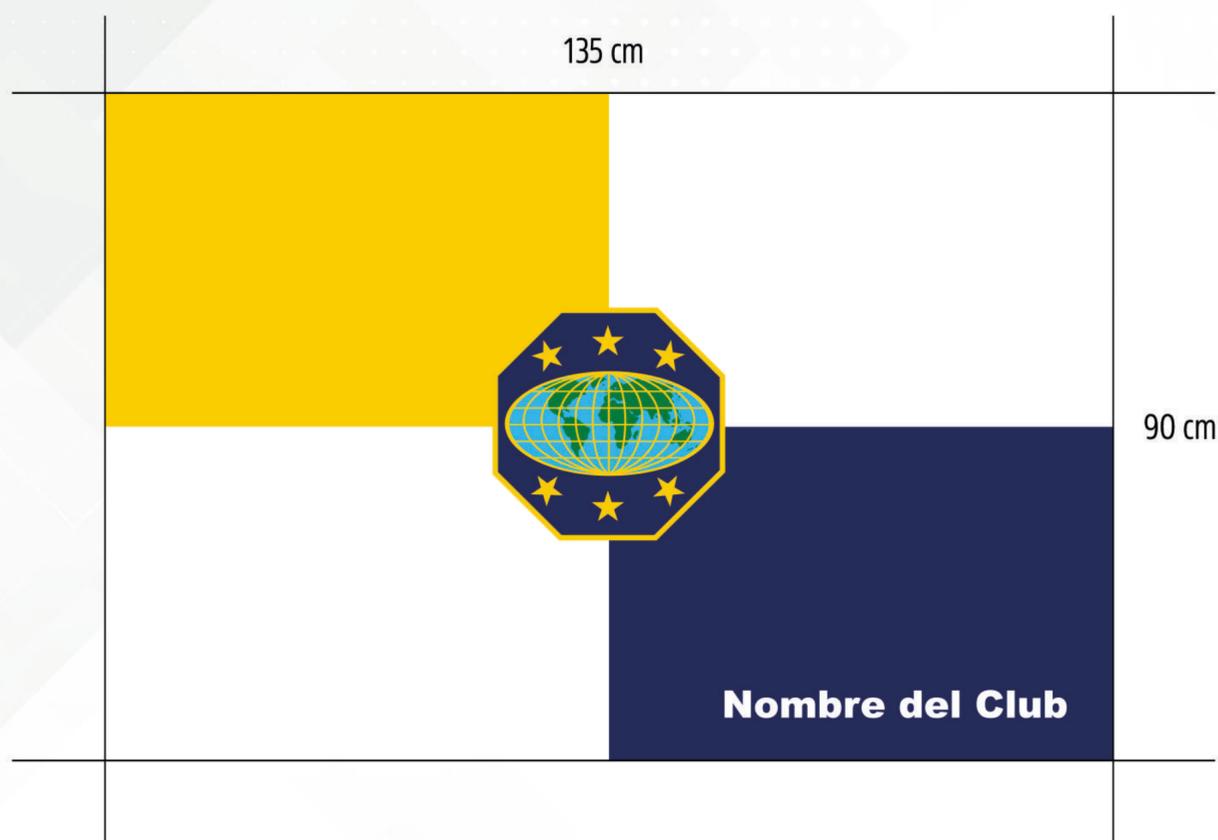
Los colores de la chamarra, abrigo o chaqueta, son definidos por el club. Debe llevar el emblema G1.

Queda a criterio de cada directiva definir si usará el logo que identifica a su Club.



6. BANDERA

Esta bandera identifica al club de Guías Mayores.



Medirá 135 cm x 90 cm y estará dividida en cuatro partes iguales: la superior izquierda en color amarillo, la inferior derecha en color azul y las otras dos partes en color blanco.

Con el emblema G1 en el centro, de 30 x 30 cm, en los colores originales.

El nombre del club deberá ser bordado o impreso en color blanco en la esquina inferior derecha, utilizando la fuente Arial Black. El nombre medirá 50 cm de largo x 8 cm de alto, como máximo.

La bandera tendrá doble cara y será producida en dos tipos:

- Exterior: en tela de trabajo (resistente y durable).
- Interior: en tela de gala con fleco en color dorado.

La bandera se colocará en un mástil / portabandera de 2 metros de altura y 3.5 cm de grosor.

7. BANDERÍN

Este banderín identifica a cada unidad del club de Guías Mayores.



Se confeccionará con los colores amarillo y blanco. Debe tener 55 cm de largo, 35 cm de altura del lado del asta y 25 cm al otro extremo. Al lado izquierdo se colocará una franja de tela amarilla de 10 cm de largo x 35 cm de alto.

El emblema G1, de 10.5 cm x 10.5 cm, será colocado a 5 cm por debajo del extremo superior del banderín, entre la tela amarilla y la blanca.

En la franja amarilla se colocará el nombre del club de abajo hacia arriba. El logotipo y el nombre de la unidad estarán en el centro de la parte blanca, en un tamaño de 12.5 x 12.5 cm.

El banderín deberá ser colocado en un mástil de 1.70 metros de altura y 2.5 cm de grosor.



DIRIGENTES DE
AVENTUREROS

1. UNIFORME DE GALA

El liderazgo de los Guías Mayores puede enfocarse en el Club de Aventureros, el Club de Conquistadores y/o el Club de Guías de Mayores. El involucrarse en estos liderazgos, implica tener dos uniformes diferentes.

A continuación, se presenta el uniforme de los dirigentes del Club de Aventureros:

a. FEMENINO

Falda

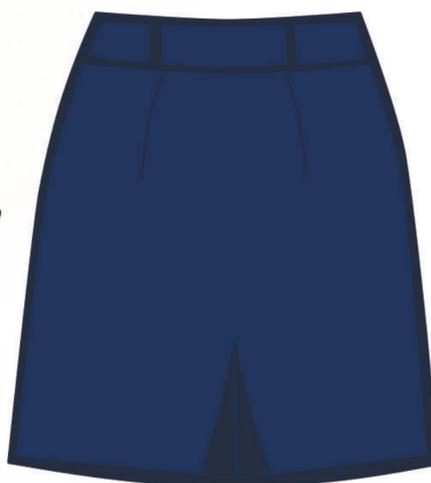
Color azul marino, mezcla de poliéster y algodón.

La falda debe ser en línea A, con un tablón, paletón o plisado al frente.

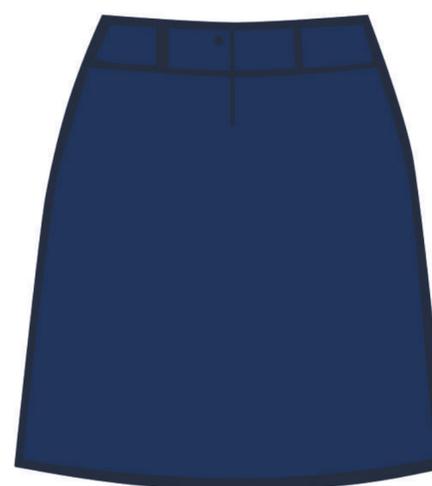
Con pretina regular, presillas para el cinturón, dos pinzas al frente y dos atrás. Cierra en la parte de atrás con un cierre y un botón.

La falda deberá cubrir la rodilla.

FRENTE

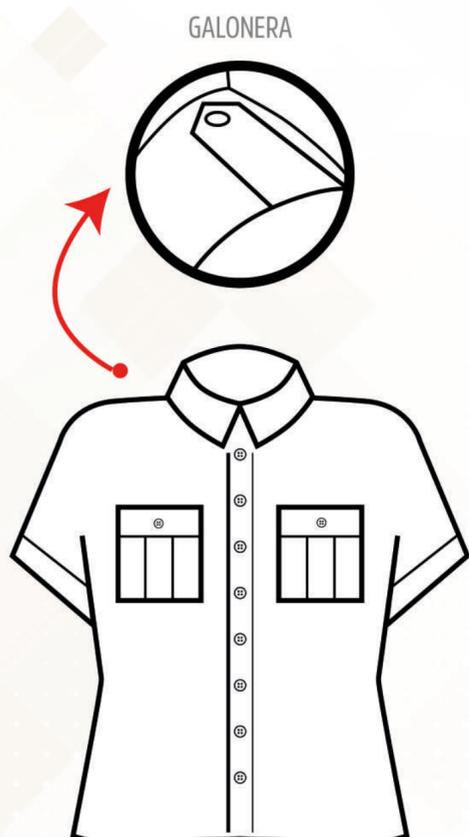


REVERSO



Opcional

El uso de bolsillos internos ocultos en la costura lateral.



Blusa

Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.

Estilo militar, con botones transparentes.

Sobre cada hombro tendrá una galonera cosida en un extremo y abotonada en el otro.

Tendrá dos bolsillos con tapas. Las tapas serán abotonadas.

En manga corta o larga. Podrá ser ajustada en la cintura, teniendo dos pinzas en frente y dos atrás.

Nota

Se considerará que el Club está debidamente uniformado cuando todas las damas usen la blusa con manga corta o todas usen manga larga.

b. MASCULINO

Pantalón

Color azul marino, mezcla de poliéster y algodón.

Con dobladillo liso y presillas para el cinturón.

Con dos bolsillos traseros internos, sin tapa y sin botón, y con dos bolsillos internos delanteros a los costados.



Camisa

Color blanco, mezcla de poliéster y algodón.

Estilo militar, con botones transparentes.

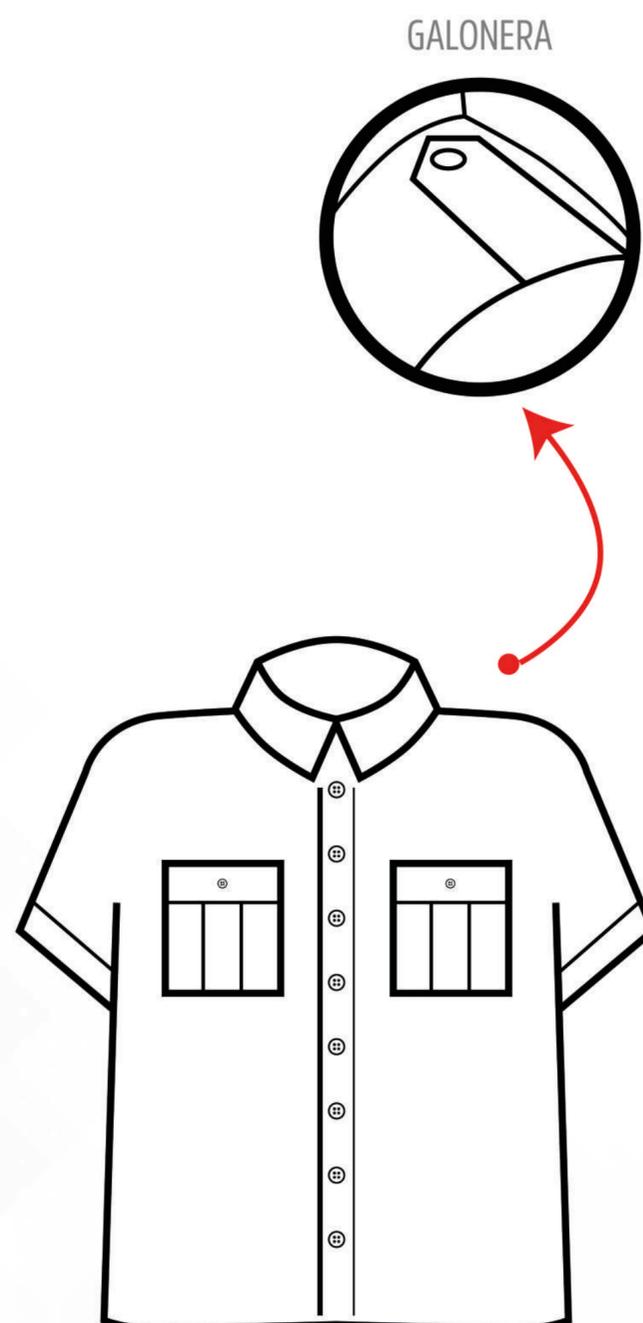
Sobre cada hombro tendrá una galonera cosida en un extremo y abotonada en el otro.

Tendrá dos bolsillos con tapas. Las tapas serán abotonadas.

En manga corta o larga.

Nota

Se considerará que el Club está debidamente uniformado cuando todos los varones usen la camisa con manga corta o todos usen manga larga.



c. BOINA

De color negro con el logo G1 al frente.

La insignia de la boina debe quedar alineada por encima del ojo izquierdo, y la caída deberá ser hacia el lado derecho de la cabeza.

Nota

En recintos cerrados, el miembro del club se descubrirá y guardará su boina por debajo de la galonera de su hombro izquierdo. Una alternativa es que sea sujeta a una de las presillas delanteras de la falda o pantalón.



d. CORBATA / CORBATÍN

Corbata para varones, en color negro, con el logo G1.

Corbatín para damas, en color negro, con el logo G1.



e. PAÑOLETA

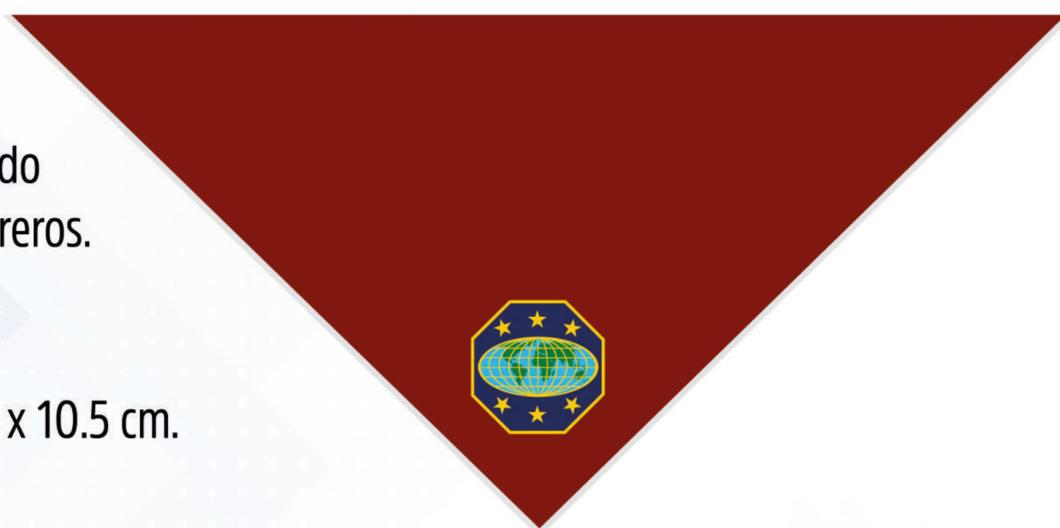
Existen 2 pañoletas oficiales para el uniforme de los dirigentes del Club de Aventureros.

Pañoleta sin clases

Esta pañoleta la usarán los Guías Mayores que no se han investido de las seis clases del Club de Aventureros.

De color vino con borde blanco y el emblema G1 en una medida de 10.5 x 10.5 cm.

Disponible en tres tamaños: chica (100 cm), mediana (115 cm) y grande (130 cm).



Pañoleta con clases

Esta pañoleta la pueden usar únicamente los Guías Mayores que se han investido de las seis clases del Club de Aventureros.

De color vino y borde blanco, con franjas bordadas correspondientes a las seis clases de Aventureros y el emblema G1 en una medida de 10.5 x 10.5 cm.



Disponible en tres tamaños: chica (100 cm), mediana (115 cm) y grande (130 cm).

Nota

El Guía Mayor que esté investido de 5 clases de Aventureros o menos, no podrá portar esta pañoleta.

La pañoleta podrá ser utilizada con el uniforme oficial, con el uniforme de actividades o con ropa del diario, siempre y cuando se sigan los principios de la modestia cristiana y no se haga referencia a marcas comerciales, partidos políticos, clubes deportivos o instituciones militares.

No está permitido el uso de pañoletas que no sean las oficiales para los Guías Mayores (color vino para el uniforme de esta sección y color amarillo para los aspirantes y los dirigentes de Conquistadores y GM). La creación de pañoletas alternativas será exclusivamente para colección.

f. TUBO DE PAÑOLETA

Existen 3 tubos/sujeta-pañoletas oficiales para el uniforme de los dirigentes del Club de Aventureros.



Tubo de tela

De color azul con borde amarillo, en una medida de 3.5 cm x 4.5 cm, con el emblema G1.



Tubo de metal

De color dorado, en una medida de 1.8 cm x 4 cm, con el emblema G1.



Sujeta-pañoleta de metal

Con el emblema G1 y tres argollas (anillos) en la parte de atrás.

Nota

Se considerará que el Club está debidamente uniformado cuando todos los miembros usen el mismo tipo de tubo o sujeta-pañoleta.

No está permitido el uso de otros tubos o sujeta-pañoletas que no sean los oficiales del Club de Guías Mayores. La creación de tubos o sujeta-pañoletas alternativos será exclusivamente para colección.

g. BANDA DE ESPECIALIDADES

De color azul marino, con el logo G1, el cual, deberá ser colocado en la parte inferior de la banda.

Usada de derecha a izquierda, apoyada bajo la galonera del hombro derecho y con caída hacia la cadera izquierda.

Puede ponerse un ojal en la parte superior para que se enganche en la galonera.

Disponible en las siguientes medidas:
Chica (85 cm de largo x 16 cm de ancho)
Mediana (90 cm de largo x 16 cm de ancho)
Grande (97 cm de largo x 16 cm de ancho)
Extra Grande (102 cm de largo x 16 cm de ancho)

En caso de que algún Guía Mayor necesite una medida especial, se pueden hacer los arreglos correspondientes con los proveedores, cuidando que el vértice interno de la banda coincida con la altura del cinturón.

Nota

La banda es parte del uniforme de gala y podrá portarse hasta por quienes todavía no hayan obtenido especialidades.

No se deberán portar dos o más bandas en ningún caso.

Para saber qué se puede colocar en la banda, ver la pág. 177.



h. CINTURÓN

De color negro, con hebilla dorada y el emblema G1 en relieve, con los colores originales.

La hebilla medirá 5 cm x 3.5 cm.



i. CALCETINES

Varones:
Calcetines* azul marino.

* medias (término usado en algunos países)

Damas:
Calcetas azul marino $\frac{3}{4}$
(para reuniones regulares y campamentos).

Nota

En eventos de gala y/o cultos en la Iglesia, las damas de la directiva podrán usar medias finas de color azul marino, siempre y cuando todas las utilicen.

j. ZAPATOS

De vestir, cerrados, en color negro (zapatos clásicos).



2. INSIGNIAS

a. ARCO

Ver página 54.

b. CINTA DE CARGO

La cinta de cargo es una insignia obligatoria del uniforme para todos los directivos del Ministerio de Clubes e identifica el cargo o responsabilidad que ocupa el Guía Mayor. Las cintas disponibles son: director, subdirector, secretario, tesorero, capellán, consejero e instructor.

La cinta de cargo es de forma rectangular, con medidas de 8 cm de ancho x 2 cm de alto. El fondo de la insignia es de color blanco con borde color vino. El nombre del cargo se centra en la cinta y se borda con letras mayúsculas en color azul marino, utilizando la fuente Arial Black.

Uso

La cinta de cargo se debe usar en la manga derecha de la camisa/blusa, a 1 cm por debajo del arco y a 1 cm por encima del emblema A1.

En caso de tener más de una responsabilidad dentro del liderazgo del club, solo se portará la cinta de mayor rango.

Nota

Una vez que el Guía Mayor ya no ocupe un cargo o responsabilidad, la cinta de dicho cargo deberá retirarse del uniforme y podrá colocarse en el chaleco, si así se desea.



DIRECTOR

SUBDIRECTOR

SECRETARIO

TESORERO

CAPELLÁN

CONSEJERO

INSTRUCTOR

c. EMBLEMA A1: LOGO DE AVENTUREROS

Ver página 52.



d. ESTRELLA DE SERVICIO

Representa los años de servicio de un Guía Mayor como directivo en el Ministerio de Clubes. Esta insignia se entrega anualmente, con su certificado correspondiente, en ocasión de la investidura del Club.

La estrella tiene cinco puntas y es bordada en tela, en una medida de 3 cm x 3 cm. El fondo de la insignia es blanco, con borde color vino. El número se ubica en el centro de la estrella, bordado en color azul marino, utilizando la fuente Arial Black.

Años de servicio disponibles: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70 y 75.



Uso

La estrella deberá usarse en la manga derecha de la camisa/blusa, debajo del emblema A1.

Nota

Todo dirigente del Club debe usar la estrella de servicio en su uniforme, con excepción del Guía Mayor que esté en su primer año como miembro de una directiva del Ministerio de Clubes.

Las estrellas de servicio son otorgadas por el Club.

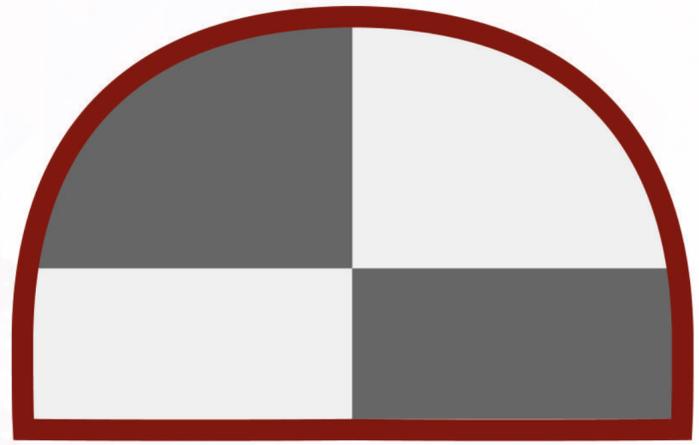
No se debe portar más de una estrella en ningún caso.



Manga Derecha

e. EMBLEMA DE UNIÓN

Ver página 54.

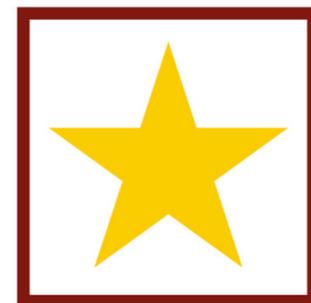


f. EMBLEMA A2: MUNDO DE AVENTUREROS

Ver página 52.

g. ESTRELLA DE GUÍA MAYOR

Representa la investidura de la clase de Guía Mayor. Bordado en tela, de forma cuadrada, en una medida de 4.5 cm por cada lado. Lleva fondo blanco, borde color vino y una estrella amarilla de cinco puntas en el centro.



Uso

Una vez que el Guía Mayor sea investido, la estrella deberá usarse en la manga izquierda de la camisa/blusa, debajo del emblema A2.

Nota

El Guía Mayor que esté investido de cinco clases de Aventureros o menos, usará esta estrella y los galones correspondientes a las clases investidas.



h. GALONERA DE GUÍA MAYOR

Representa las investiduras de la clase de Guía Mayor y las seis clases del currículo del Club de Aventureros.

Bordado en tela, de forma rectangular, en una medida de 4.5 cm x 8.5 cm. Lleva fondo blanco y borde color vino.

En la parte superior lleva una estrella amarilla de cinco puntas. Debajo se ubicarán los seis galones de las clases de Aventureros, que medirán 3 cm de ancho x 5 mm de alto cada uno. El espacio entre galones será de 2 mm.

Uso

Una vez que el Guía Mayor sea investido de la clase, así como de las seis clases de Aventureros, la galonera deberá usarse en la manga izquierda de la camisa/blusa, debajo del emblema A2.

Nota

El Guía Mayor que esté investido de cinco clases de Aventureros o menos, no deberá usar la galonera.

i. CINTA DE NOMBRE

Ver página 55.

j. CINTA DE CLASE

Esta cinta identifica la clase en curso y se usa desde el momento en que el Guía Mayor forma parte de ella.

GUÍA MAYOR

Es de forma rectangular con una medida de 8 cm x 2 cm de alto. El fondo de la insignia es de color blanco, con borde color vino.

El nombre de la clase se ubica centrado en la cinta, bordado con letras mayúsculas en color azul marino, utilizando la fuente Arial Black.

Uso

Se usa centrada sobre la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.

Nota

No se debe portar más de una cinta en ningún caso.



j. BOTÓN DE CLASE

Representa la investidura de la clase de Guía Mayor.

El botón será producido en metal, con forma octagonal, con medidas de 1 x 1 cm.

Uso

Una vez que el Guía Mayor sea investido de la clase, el botón deberá usarse en la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.

Por ser el botón de mayor rango, se usará centrado por encima de los botones de las clases de los Aventureros.

Nota

En caso de extravío del botón, se podrá adquirir de nuevo en las oficinas de la Asociación/Misión, presentando su certificado de investidura y cubriendo el costo correspondiente.

k. BOTÓN DE BAUTISMO

Ver página 57.

I. GALÓN DE LIDERAZGO

Identifica al Director del Club de Aventureros.

Los galones serán de forma rectangular, con medidas de 8 cm x 5.5 cm, con fondo azul marino y el emblema A5 bordado en color plata.



Uso

Se usan dos, uno en cada galonera de la camisa/blusa.

Nota

Los galones de director son propiedad de la iglesia local. Una vez que el director finalice su período de liderazgo, deberá retirar los galones de su uniforme y entregarlos al sucesor en una de las ceremonias del club.

m. CORDÓN DE MANDO

El cordón de mando con los colores vino y blanco identifica al Director del Club de Aventureros.

Uso

Se usa en el hombro izquierdo, bajo la galonera de la camisa/blusa.

Nota

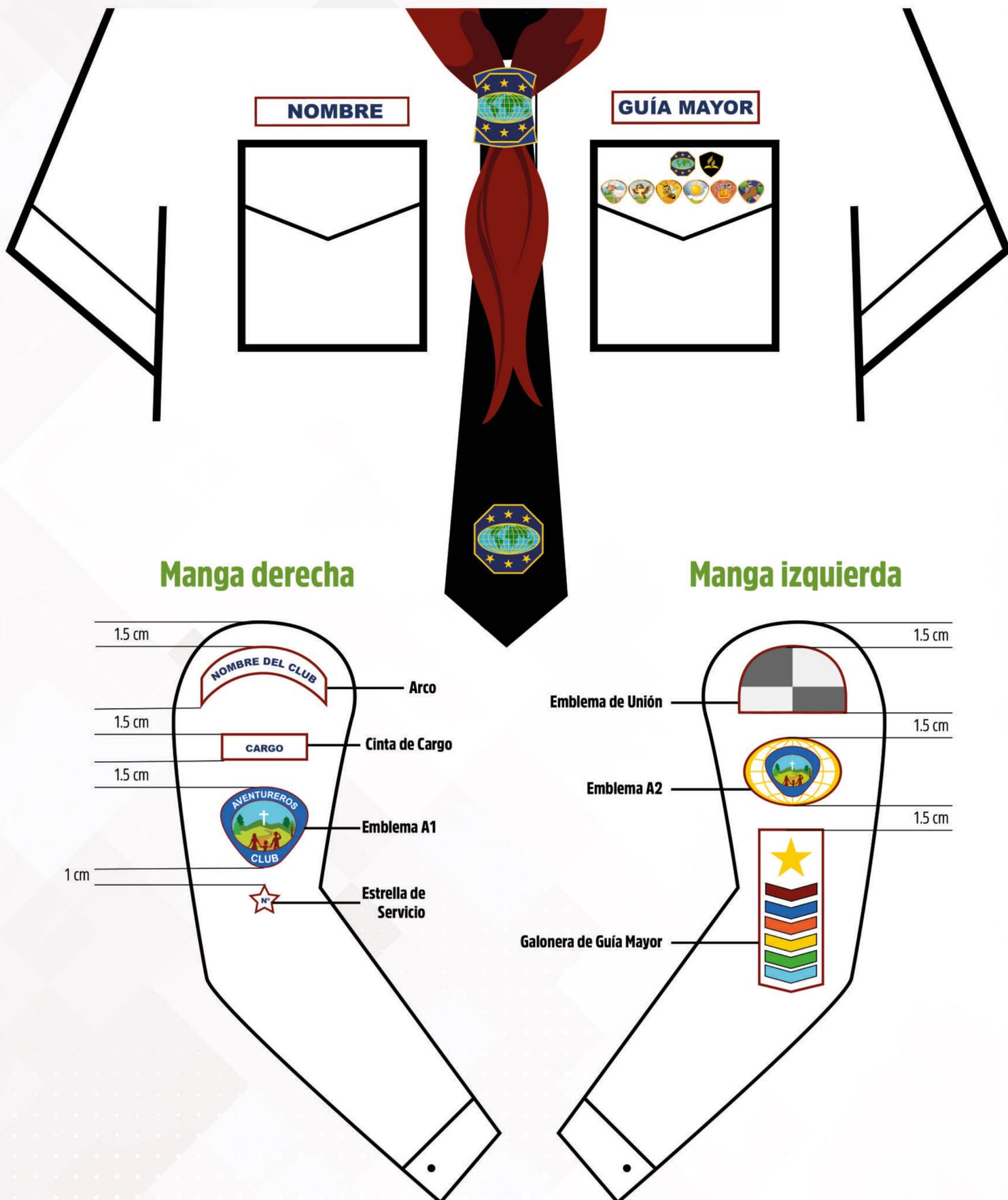
El cordón de mando es propiedad de la iglesia local. Una vez que el director finalice su período de liderazgo, deberá retirar el cordón de su uniforme y entregarlo al sucesor en una de las ceremonias del club.

No se debe portar doble cordón de mando en ningún caso.

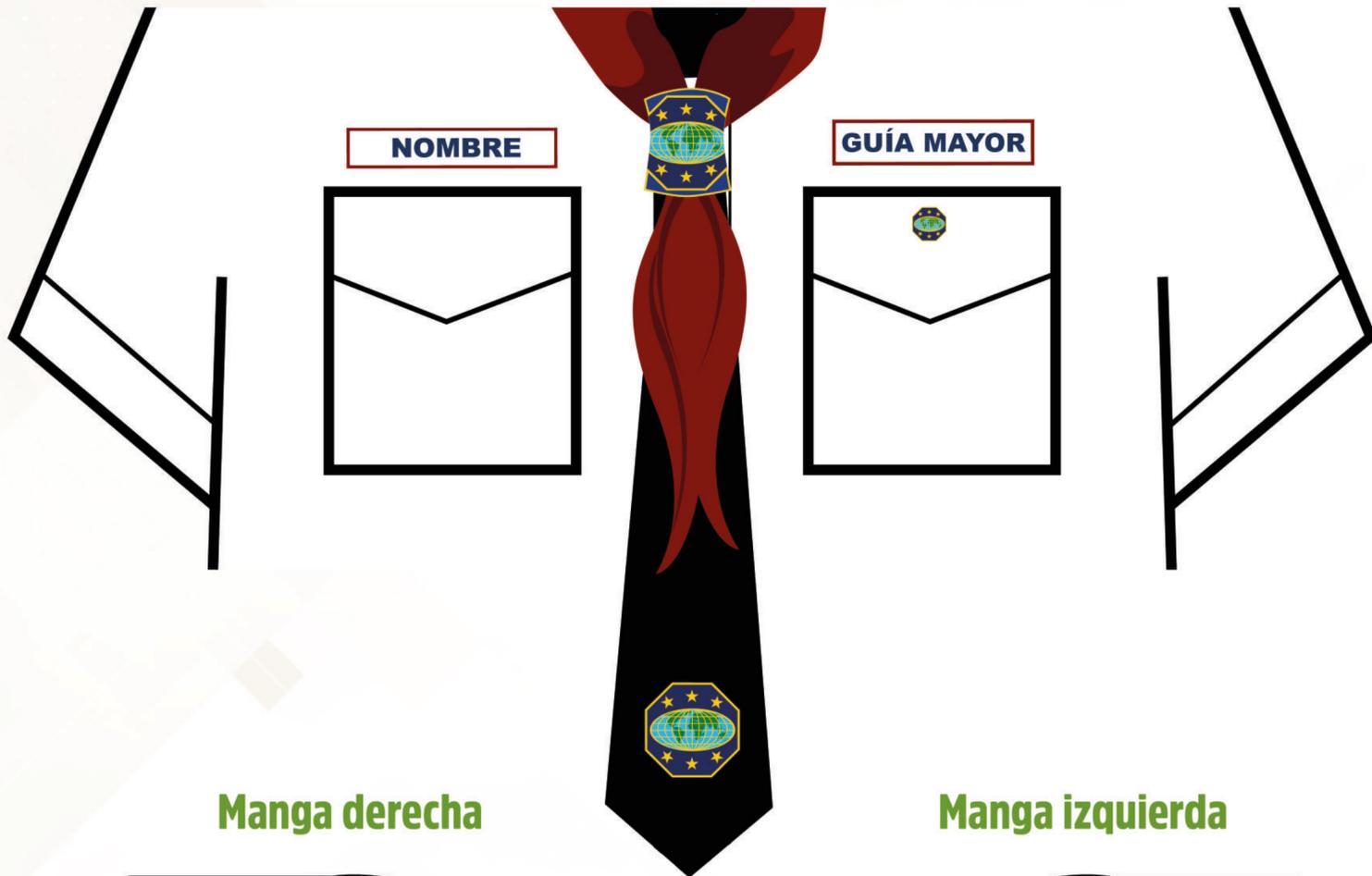


n. POSICIÓN DE LOS EMBLEMAS, INSIGNIAS, CINTAS Y BOTONES

Guía Mayor Investido con Clases de Aventureros



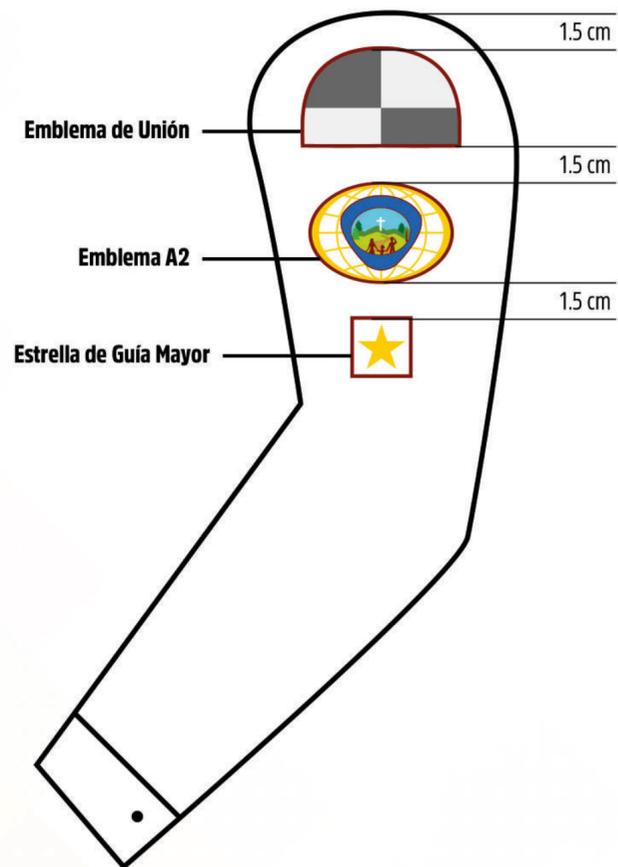
Guía Mayor Investido



Manga derecha



Manga izquierda



3. UNIFORME DE ACTIVIDADES

El uniforme de actividades, también conocido como uniforme deportivo, se usará para la identificación visual del Club o de la Asociación/Misión, siempre que sea necesario.

a. UNIFORME DEL CLUB

El uniforme de actividades o deportivo es definido por el club. Estará compuesto por:

- Camiseta con identificación del club y el emblema G1.
- Pantalón deportivo o de mezclilla/blue jeans.
- Pañoleta oficial de Guías Mayores (color vino).

Nota

No está permitido el uso de otra pañoleta que no sea la oficial del Club de Guías Mayores.

La creación de pañoletas alternativas será exclusivamente para colección.

b. UNIFORME DE LA ASOCIACIÓN/MISIÓN

El uniforme de actividades o deportivo es definido por la Asociación/Misión. Estará compuesto por:

- Camiseta con identificación de la Asociación/Misión y el emblema G1.
- Pantalón deportivo o de mezclilla/blue jeans.
- Pañoleta oficial de Guías Mayores (color vino).

Nota

La Asociación/Misión no podrá usar otra pañoleta con el uniforme de actividades, que no sea la pañoleta oficial del Club de Guías Mayores.

La creación de pañoletas alternativas será exclusivamente para colección.

c. ELEMENTOS OPCIONALES

De manera opcional, el uniforme de actividades del Club o de la Asociación/Misión puede incluir:

Gorra

De color azul marino.
Regulador y borde interno en el mismo color.
En la parte delantera lleva el emblema G1 con los colores originales, con medidas de 5.5 cm x 5.5 cm.



Sujeta-pañoleta

De tela azul marino, con el contorno amarillo y el emblema G1 en los colores originales.

Se producirá en una medida de 9 x 9 cm, con 3 orificios con 1.7 cm de diámetro cada uno.



Nota

El sujeta-pañoletas de tela no se podrá usar con el uniforme de gala.

No está permitido el uso de tubos o sujeta-pañoletas que no sean los tubos oficiales del Club de Guías Mayores o el presentado en esta sección.

Chaleco

De color azul marino, abierto, sin botones y con el emblema G4 bordado en el lado izquierdo, a la altura del pecho, con medidas de 8.5 cm x 11.5 cm.

Puede ir con dos bolsillos frontales en la parte inferior o sin ellos.

En este chaleco se podrán colocar parches, pines y botones de eventos de División, Unión, Asociación/Misión y club local en los que se haya participado.

Las insignias de las especialidades, los botones y las barras de investidura, no deben colocarse en él.



Opcional

Si la persona cambia de club, el arco con el nombre del club anterior deberá retirarse del uniforme y podrá colocarse en el chaleco, si así se desea.

Uso

Se puede usar con el uniforme de actividades o con ropa del diario, siempre y cuando se sigan los principios de la modestia cristiana.

El chaleco no debe usarse con el uniforme de gala en ningún caso.

Chamarra

Los colores de la chamarra, abrigo o chaqueta, son definidos por el club. Debe llevar el emblema G1.

Queda a criterio de cada directiva definir si usará el logo o diseño que identifica a su Club.





**DIRIGENTES DE
CONQUISTADORES
Y GUÍAS MAYORES**

1. UNIFORME DE GALA

El liderazgo de los Guías Mayores puede enfocarse en el Club de Aventureros, el Club de Conquistadores y/o el Club de Guías Mayores. El involucrarse en estos liderazgos implica tener dos uniformes diferentes.

A continuación se presenta el uniforme de los dirigentes de Conquistadores y/o Guías Mayores. Dicho uniforme, es el mismo utilizado por los miembros del Club de Guías Mayores, mencionado en las páginas 96 - 116.

2. INSIGNIAS

Además de las insignias mencionadas en las página 105 - 116, el dirigente de Conquistadores y/o Guías Mayores deberá utilizar las siguientes insignias:

a. CINTA DE CARGO

La cinta de cargo es una insignia obligatoria en el uniforme de todos los directivos del Ministerio de Clubes e identifica el cargo o responsabilidad que ocupa el Guía Mayor.

Las cintas disponibles son: Director, Subdirector, Secretario, Tesorero, Capellán, Consejero e Instructor.

La cinta de cargo es de forma rectangular con medidas de 8 cm de ancho x 2 cm de alto.

El fondo de la insignia es de color rojo con borde amarillo. El nombre del cargo se coloca centrado en la cinta, bordado con letras mayúsculas en color amarillo, utilizando la fuente Arial Black.



Manga Derecha

Uso

La cinta de cargo se debe usar en la manga derecha de la camisa/blusa, 1 cm por debajo del arco y 1 cm por encima del emblema C1.

En caso de tener más de una responsabilidad dentro del liderazgo del club, solo se portará la cinta de mayor rango.



Nota

Una vez que el Guía Mayor finalice su período de liderazgo, deberá cambiar la cinta de cargo por la de su nueva responsabilidad. La cinta anterior podrá ser colocada en el chaleco, si así se desea.

No se debe portar más de una cinta en ningún caso.

b. ESTRELLA DE SERVICIO

Representa los años de servicio de un Guía Mayor como directivo del Ministerio de Clubes. Esta insignia se entrega anualmente en ocasión de la investidura del Club, junto con su certificado correspondiente.

Estrella de cinco puntas bordada en tela, con medidas de 3 cm x 3 cm. El fondo de la insignia es de color rojo y borde amarillo. El número se coloca centrado en la estrella, bordado en color amarillo, utilizando la fuente Arial Black.

Años de servicio disponibles: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70 y 75.

Uso

La estrella deberá usarse en la manga derecha de la camisa/blusa, debajo del emblema C1.



Nota

Todo dirigente del club debe usar la estrella de servicio en su uniforme, a excepción de los Guías Mayores que estén en su primer año como miembros de alguna directiva del Ministerio de Clubes.

Las estrellas de servicio son otorgadas por el club.

No se debe portar más de una estrella en ningún caso.

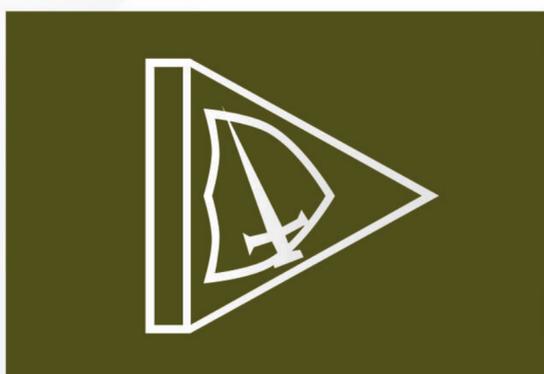
c. GALÓN DE LIDERAZGO

Identifica al Director del Club de Conquistadores y al Director del Club de Guías Mayores.

Los galones serán de forma rectangular, con medidas de 8 cm x 5.5 cm.

Director de Conquistadores

En fondo verde olivo* con el emblema C5 bordado en color plata.



Director de Guías Mayores

En fondo verde olivo* con el emblema G5 bordado en color plata.



Uso

Se usan dos, uno en cada galonera de la camisa/blusa.

Nota

Los galones de director son propiedad de la iglesia local. Una vez que el director finalice su período de liderazgo, deberá retirar los galones de su uniforme y entregarlos al sucesor durante una de las ceremonias del club.

* Excepto en Colombia, donde se usará color gris.

d. CORDÓN DE MANDO

Identifica al Director del Club de Conquistadores y al Director del Club de Guías Mayores.

Director de Conquistadores

Cordón azul y blanco.



Director de Guías Mayores

Cordón verde* y blanco.



Uso

Se usa en el hombro izquierdo, bajo la galonera de la camisa/blusa.

Nota

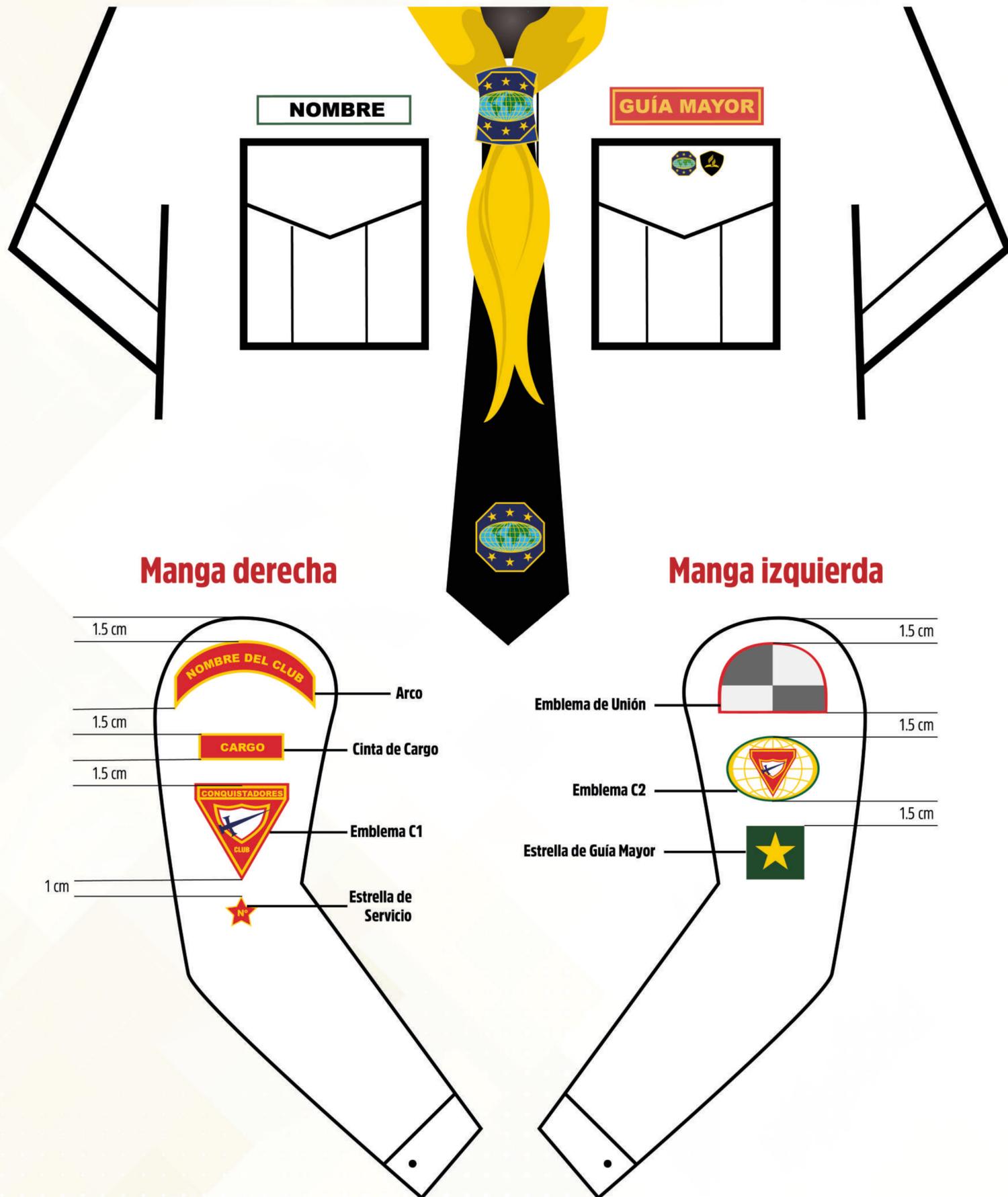
El cordón de mando es propiedad de la iglesia local. Una vez que el director finalice su período de liderazgo, deberá retirar el cordón de su uniforme y entregarlo al sucesor durante una de las ceremonias del club.

No se debe portar doble cordón de mando en ningún caso.

* Excepto en Colombia, donde el cordón será gris y blanco.

Posición de los emblemas, insignias, cintas y botones

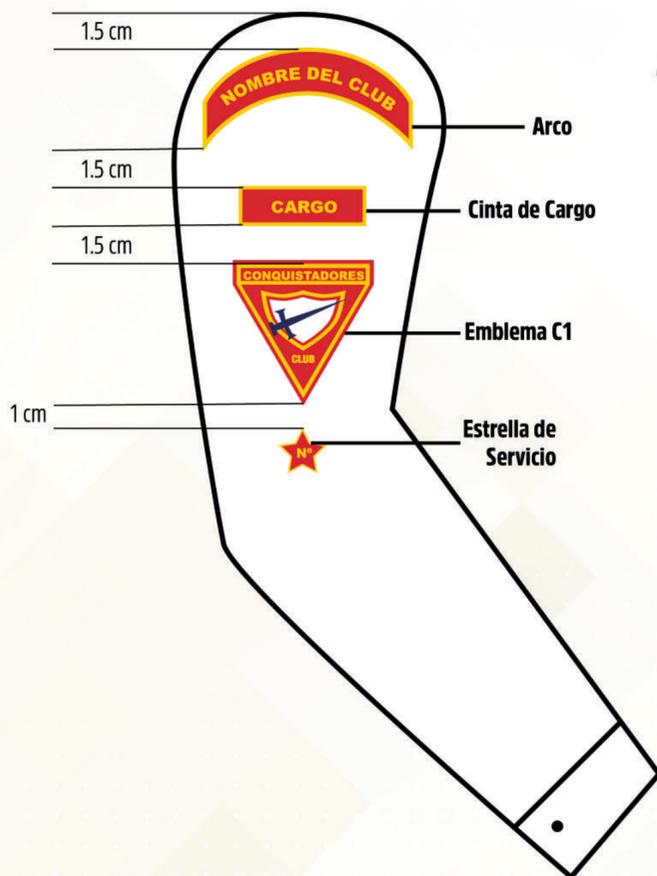
Guía Mayor investido



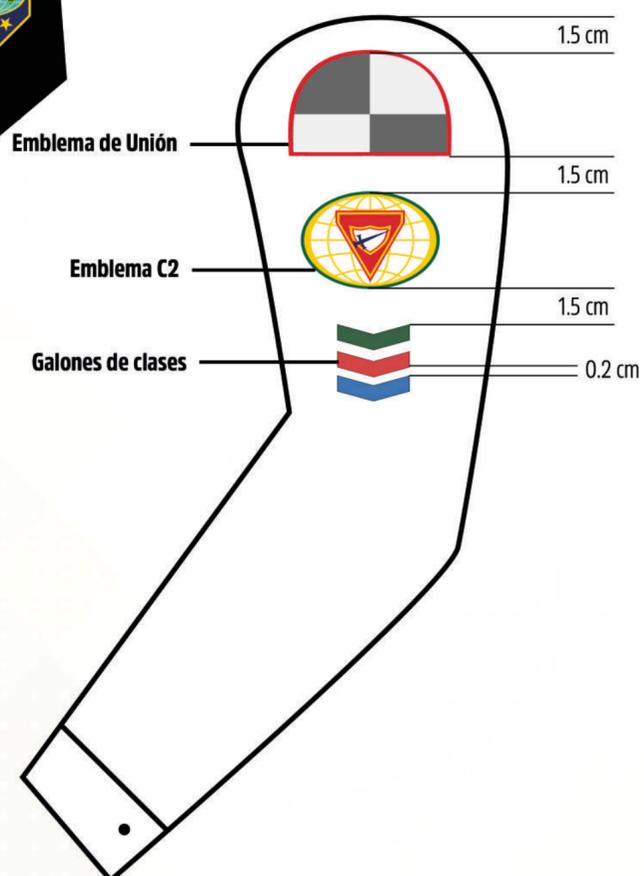
Guía Mayor investido, con algunas clases de Conquistadores



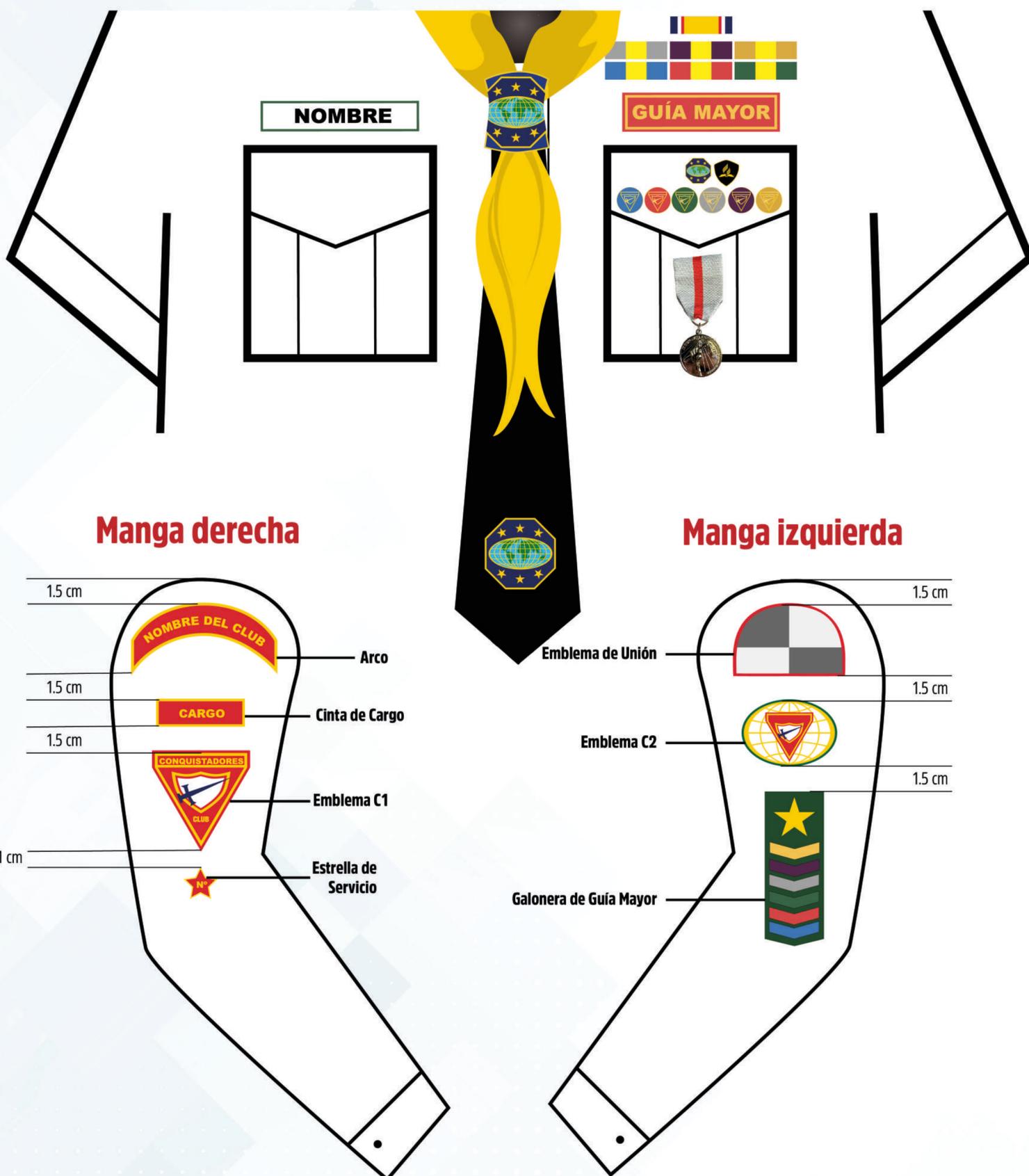
Manga derecha



Manga izquierda



Guía Mayor investido, con todas las clases de Conquistadores





PASTORES

1. UNIFORME DE GALA: AVENTUREROS

Al apoyar el Ministerio del Club de Aventureros, el Pastor deberá portar el uniforme mencionado en las páginas 122 - 137. Solo se cambiarían o agregarían las siguientes insignias:

a. Arco

El arco identifica a la Asociación/Misión, Unión o División a la que pertenece el Pastor. Es curvado, fabricado en tela blanca, con el contorno color vino. El nombre de la Asociación/Misión, Unión o División se coloca centrado en el arco y se borda con letras mayúsculas en color azul marino, utilizando la fuente Arial Black.

Será producido en dos tamaños: chico (8 cm x 2.5 cm) y grande (10 cm x 3 cm).



Uso

Se usa en la manga derecha de la camisa.

Cuando el Pastor sea cambiado a otro campo local, deberá retirar de su uniforme el arco con el nombre de la Asociación/Misión a la que perteneció, y podrá colocarlo en el chaleco, si así lo desea.

Los pastores que son oficiales de la División o de alguna de las Uniones, deberán colocar en el arco el nombre de la organización en la que prestan sus servicios.

Nota

El nombre de la Asociación/Misión, Unión o División se bordará en una sola línea. Si se considera necesario, el nombre puede abreviarse.

No se debe usar doble arco en ningún caso.

b. CINTA DE CARGO

PASTOR

Identifica la responsabilidad que desempeña el Pastor.

La cinta de cargo es de forma rectangular, con medidas de 8 cm de ancho x 2 cm de alto. El fondo de la insignia es blanco, con borde color vino. El nombre del cargo se coloca centrado en la cinta, bordado con letras mayúsculas en color azul marino, utilizando la fuente Arial Black.

La cinta de Pastor deberá ser utilizada por todos los pastores de distrito y por los que son departamentales o administradores en el campo local, la Unión o la División. Los únicos pastores que utilizarán otra cinta, son aquellos que fungen como Departamentales de Ministerios Juveniles de cualquier nivel (cinta de Director) y los que han sido designados por el campo local como Coordinadores de Área (cinta de Coordinador).

Uso

La cinta de cargo se debe usar en la manga derecha de la camisa, 1 cm por debajo del arco y 1 cm por encima del emblema A1.

Nota

No se debe portar más de una cinta en ningún caso.

c. PLACA DE IDENTIFICACIÓN

Esta placa identifica a la persona y a la Asociación/Misión, Unión o División a la que pertenece. Es de metal o acrílico negro, en forma rectangular, con medidas de 9 cm de ancho x 2 cm de alto. Contiene el emblema G1 a la izquierda. En el centro, en la primera línea se coloca el nombre completo con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 16.

En la segunda línea se ubica el nombre de la Asociación/Misión, Unión o División con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 12.



En la parte inferior derecha deberá incluir el grupo sanguíneo y el factor RH (tipo de sangre).

Uso

Se usa centrada sobre la tapa del bolsillo derecho de la camisa. En la banda se coloca debajo de la bandera del país.

Nota

No está permitido el uso de sobrenombres en la placa de identificación. No se deben portar dos o más placas de identificación en ningún caso.

d. GALÓN DE LIDERAZGO

Identifica al Pastor. Se fabrica con tela azul marino, en forma rectangular, con medidas de 8 cm x 5.5 cm y el logo de la Iglesia Adventista del Séptimo Día bordado en color dorado.



Uso

Se usan dos, uno en cada galonera de la camisa.

Nota

Este galón deberá ser utilizado por todos los pastores de distrito y por los que son departamentales o administradores en el campo local, la Unión o la División. Los únicos pastores que utilizarán otro galón, son aquellos que fungen como Departamentales de Ministerios Juveniles de cualquier nivel y los que han sido designados por el campo local como Coordinadores de Área.

e. CORDÓN DE MANDO

El cordón negro identifica al Pastor.

Uso

Se usa en el hombro izquierdo, bajo la galonera de la camisa.

Nota

El cordón negro deberá ser utilizado por todos los pastores de distrito y por los que son departamentales o administradores en el campo local, la Unión o la División. Los únicos pastores que utilizarán otro cordón, son los Departamentales y los ex Departamentales de Ministerios Juveniles de cualquier nivel, y los que han sido designados por el campo local como Coordinadores de Área.



2. UNIFORME DE GALA: CONQUISTADORES Y GUÍAS MAYORES

Al apoyar el Ministerio del Club de Conquistadores y/o el Club de Guías Mayores, el Pastor deberá portar el uniforme mencionado en las páginas 141 - 148. Solo se cambiarían o agregarían las siguientes insignias:

a. Arco

El arco identifica a la Asociación/Misión, Unión o División a la que pertenece el Pastor.

Es curvado, fabricado en tela roja, con el contorno color amarillo. El nombre de la Asociación/Misión, Unión o División se coloca centrado en el arco y se borda con letras mayúsculas en color amarillo, utilizando la fuente Arial Black.

Será producido en dos tamaños: chico (8 cm x 2.5 cm) y grande (10 cm x 3 cm).

Uso

Se usa en la manga derecha de la camisa.

Cuando el Pastor sea cambiado a otro campo local, deberá retirar de su uniforme el arco con el nombre de la Asociación/Misión a la que perteneció, y podrá colocarlo en el chaleco, si así lo desea.

Los pastores que son oficiales de la División o de alguna de las Uniones, deberán colocar en el arco el nombre de la organización en la que prestan sus servicios.

Nota

El nombre de la Asociación/Misión, Unión o División se bordará en una sola línea. Si se considera necesario, el nombre puede abreviarse.

No se debe usar doble arco en ningún caso.



b. CINTA DE CARGO

PASTOR

Identifica la responsabilidad que desempeña el Pastor.

La cinta de cargo es de forma rectangular, con medidas de 8 cm de ancho x 2 cm de alto. El fondo de la insignia es rojo, con borde color amarillo. El nombre del cargo se coloca centrado en la cinta, bordado con letras mayúsculas en color amarillo, utilizando la fuente Arial Black.

La cinta de Pastor deberá ser utilizada por todos los pastores de distrito y por los que son departamentales o administradores en el campo local, la Unión o la División. Los únicos pastores que utilizarán otra cinta, son aquellos que fungen como Departamentales de Ministerios Juveniles de cualquier nivel (cinta de Director) y los que han sido designados por el campo local como Coordinadores de Área (cinta de Coordinador).

Uso

La cinta de cargo se debe usar en la manga derecha de la camisa, 1 cm por debajo del arco y 1 cm por encima del emblema C1.

Nota

No se debe portar más de una cinta en ningún caso.

c. PLACA DE IDENTIFICACIÓN

Esta placa identifica a la persona y a la Asociación/Misión, Unión o División a la que pertenece. Es de metal o acrílico negro, en forma rectangular, con medidas de 9 cm de ancho x 2 cm de alto. Contiene el emblema G1 a la izquierda. En el centro, en la primera línea se coloca el nombre completo con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 16.

En la segunda línea se ubica el nombre de la Asociación/Misión, Unión o División con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 12.



En la parte inferior derecha deberá incluir el grupo sanguíneo y el factor RH (tipo de sangre).

Uso

Se usa centrada sobre la tapa del bolsillo derecho de la camisa. En la banda se coloca debajo de la bandera del país.

Nota

No está permitido el uso de sobrenombres en la placa de identificación. No se deben portar dos o más placas de identificación en ningún caso.

d. GALÓN DE LIDERAZGO

Identifica al Pastor. Se fabrica con tela verde olivo, en forma rectangular, con medidas de 8 cm x 5.5 cm y el logo de la Iglesia Adventista del Séptimo Día bordado en color dorado.



Uso

Se usan dos, uno en cada galonera de la camisa/blusa.

Nota

Este galón deberá ser utilizado por todos los pastores de distrito y por los que son departamentales o administradores en el campo local, la Unión o la División. Los únicos pastores que utilizarán otro galón, son aquellos que fungen como Departamentales de Ministerios Juveniles de cualquier nivel y los que han sido designados por el campo local como Coordinadores de Área.

* En Colombia, donde por reglamentación de la Policía Nacional no se puede usar color verde olivo, se usará gris.

e. CORDÓN DE MANDO

El cordón negro identifica al Pastor.

Nota

No se debe portar doble cordón de mando en ningún caso.

El cordón negro deberá ser utilizado por todos los pastores de distrito y por los que son departamentales o administradores en el campo local, la Unión o la División.

Los únicos pastores que utilizarán otro cordón, son los Departamentales y los ex Departamentales de Ministerios Juveniles de cualquier nivel, y los que han sido designados por el campo local como Coordinadores de Área.





COORDINADORES

1. UNIFORME DE GALA: AVENTUREROS

Al apoyar el Ministerio del Club de Aventureros, el Coordinador de Área, el Regional y el Distrital deberán portar el uniforme mencionado en las páginas 122 - 137. Solo se cambiarían o agregarían las siguientes insignias:

a. Arco

El arco identifica a la Asociación/Misión a la que pertenece el Coordinador.

Es curvado, fabricado en tela blanca, con el contorno color vino. El nombre de la Asociación/Misión se coloca centrado en el arco y se borda con letras mayúsculas en color azul marino, utilizando la fuente Arial Black.

Será producido en dos tamaños: chico (8 cm x 2.5 cm) y grande (10 cm x 3 cm).



Uso

Se usa en la manga derecha de la camisa.

Cuando el Coordinador de Área, el Regional o el Distrital finalice su período en la coordinación, deberá retirar de su uniforme el arco con el nombre de la Asociación/Misión, y podrá colocarlo en el chaleco, si así lo desea.

Nota

El nombre de la Asociación o Misión se bordará en una sola línea y, si se considera necesario, puede abreviarse.

No se debe usar doble arco en ningún caso.

b. CINTA DE CARGO

La cinta de cargo identifica la responsabilidad que ocupa el Guía Mayor. En este caso: Coordinador de Área, Regional o Distrital.

La cinta de cargo es de forma rectangular, con medidas de 8 cm de ancho x 2 cm de alto. El fondo de la insignia es de color blanco, con borde color vino. El nombre del cargo se coloca centrado en la cinta, bordado con letras mayúsculas en color azul marino, utilizando la fuente Arial Black.

COORD. ÁREA

REGIONAL

DISTRITAL

Uso

La cinta de cargo se debe usar en la manga derecha de la camisa/blusa, 1 cm por debajo del arco y 1 cm por encima del emblema A1.

Nota

No se debe portar más de una cinta en ningún caso.

c. PLACA DE IDENTIFICACIÓN

Esta placa identifica a la persona y a la Asociación/Misión a la que pertenece. Es de metal o acrílico negro, en forma rectangular, con medidas de 9 cm de ancho x 2 cm de alto. Contiene el emblema G1 a la izquierda. En el centro, en la primera línea se coloca el nombre completo con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 16.

En la segunda línea se ubica el nombre de la Asociación/Misión con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 12.

En la parte inferior derecha deberá incluir el grupo sanguíneo y el factor RH (tipo de sangre).

Uso

Se usa centrada sobre la tapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa. En la banda se coloca debajo de la bandera del país.



Nota

No está permitido el uso de sobrenombres en la placa de identificación. No se deberán portar dos o más placas de identificación en ningún caso.

d. GALÓN DE LIDERAZGO

Identifica al Coordinador de Área, al Regional y al Distrital. Se fabricará en tela azul marino, de forma rectangular, con medidas de 8 cm x 5.5 cm. Las franjas medirán 8 mm de ancho, con espacio de 4 mm entre ellas.



Distrital:
una franja plateada.



Regional:
dos franjas plateadas.



Coordinador de Área:
una franja dorada.

Uso

Se usan dos, uno en cada galonera de la camisa/blusa.

Nota

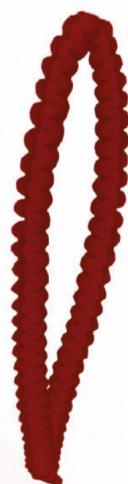
Los galones de Coordinador son propiedad del campo local. Una vez que el Coordinador finalice su período de liderazgo, deberá retirar los galones de su uniforme y entregarlos al Departamental de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión.

e. CORDÓN DE MANDO

Identifica al Coordinador de Área, al Regional y al Distrital.



Distrital
Cordón gris.



Regional
Cordón vino.



Coordinador de Área
Cordón blanco.

Uso

Se usa en el hombro izquierdo, bajo la galonera de la camisa.

Nota

Los cordones de mando de los Coordinadores son propiedad del campo local. Una vez que el Coordinador finalice su período de liderazgo, deberá retirar el cordón de su uniforme y entregarlo al Departamental de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión.

No se debe portar doble cordón de mando en ningún caso.

2. UNIFORME DE GALA: CONQUISTADORES Y GUÍAS MAYORES

Al apoyar el Ministerio del Club de Conquistadores y/o el Club de Guías Mayores, el Coordinador de Área, el Regional y el Distrital deberán portar el uniforme mencionado en las páginas 141 - 148. Solo se cambiarían o agregarían las siguientes elementos:

a. Arco

El arco identifica a la Asociación o Misión a la que pertenece el Coordinador. Es curvado, fabricado en tela roja, con el contorno color amarillo. El nombre de la Asociación/Misión se coloca centrado en el arco y se borda con letras mayúsculas en color amarillo, utilizando la fuente Arial Black

Será producido en dos tamaños: chico (8 x 2.5 cm) y grande (10 x 3 cm).

Uso

Se usa en la manga derecha de la camisa/blusa.



Cuando el Coordinador de Área, el Regional o el Distrital finalice su período en la coordinación, deberá retirar de su uniforme el arco con el nombre de la Asociación/Misión, y podrá colocarlo en el chaleco, si así lo desea.

Nota

El nombre de la Asociación/Misión se bordará en una sola línea y, si se considera necesario, puede abreviarse.

No se debe usar doble arco en ningún caso.

b. CINTA DE CARGO

La cinta de cargo identifica la responsabilidad que ocupa el Guía Mayor. En este caso: Coordinador de Área, Regional o Distrital.

La cinta de cargo es de forma rectangular, con medidas de 8 cm de ancho x 2 cm de alto. El fondo de la insignia es de color rojo, con borde color amarillo. El nombre del cargo se coloca centrado en la cinta, bordado con letras mayúsculas en color amarillo, utilizando la fuente Arial Black.

Uso

La cinta de cargo se debe usar en la manga derecha de la camisa/blusa, 1 cm por debajo del arco y 1 cm por encima del emblema C1.

c. PLACA DE IDENTIFICACIÓN

Esta placa identifica a la persona y a la Asociación/Misión a la que pertenece. Es de metal o acrílico negro, en forma rectangular, con medidas de 9 cm de ancho x 2 cm de alto. Contiene el emblema G1 a la izquierda. En el centro, en la primera línea se coloca el nombre completo con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 16.

En la segunda línea se ubica el nombre de la Asociación/Misión con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 12.

En la parte inferior derecha deberá incluir el grupo sanguíneo y el factor RH (tipo de sangre).

Uso

Se usa centrada sobre la tapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa. En la banda se coloca debajo de la bandera del país.

Nota

No está permitido el uso de sobrenombres en la placa de identificación. No se deberán portar dos o más placas de identificación en ningún caso.

COORD. DE ÁREA

REGIONAL

DISTRITAL

Nota

No se debe portar más de una cinta en ningún caso.



Uso

Se usa centrada sobre la tapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa. En la banda se coloca debajo de la bandera del país.

Nota

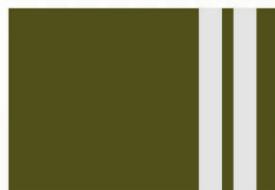
No está permitido el uso de sobrenombres en la placa de identificación. No se deberán portar dos o más placas de identificación en ningún caso.

d. GALÓN DE LIDERAZGO

Identifica al Coordinador de Área, al Regional y al Distrital. Se fabricará en tela verde olivo*, de forma rectangular, con medidas de 8 cm x 5.5 cm. Las franjas medirán 8 mm de ancho, con espacio de 4 mm entre ellas.



Distrital:
una franja plateada.



Regional:
dos franjas plateadas.



Coordinador de Área:
una franja dorada.

Uso

Se usan dos, uno en cada galonera de la camisa/blusa.

Nota

Los galones de Coordinador son propiedad del campo local. Una vez que el Coordinador finalice su período de liderazgo, deberá retirar los galones de su uniforme y entregarlos al Departamental de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión.

* En Colombia, donde por reglamentación de la Policía Nacional no se puede usar color verde olivo, se usará gris. Para los Distritales y Regionales, las franjas serán en color negro.

e. CORDÓN DE MANDO

Identifica al Coordinador de Área, al Regional y al Distrital.



Distrital
Cordón gris.



Regional
Cordón vino.



Coordinador de Área
Cordón blanco.

Uso

Se usa en el hombro izquierdo, bajo la galonera de la camisa.

Nota

Los cordones de mando de los Coordinadores son propiedad del campo local. Una vez que el Coordinador finalice su período de liderazgo, deberá retirar el cordón de su uniforme y entregarlo al Departamental de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión.



DEPARTAMENTALES

1. UNIFORME DE GALA: AVENTUREROS

Al liderar el Ministerio del Club de Aventureros, el Departamental de la Asociación/Misión, Unión o División, además de usar el uniforme mencionado en las páginas 122 - 137, deberá portar un saco azul marino abotonado, con las mismas insignias que se utilizan en la camisa. Solo se cambiarían o agregarían los siguientes elementos:

a. Saco



Manga Derecha



Manga izquierda

Nota

El saco azul marino utilizará botones dorados en dos tamaños.

Este traje de gala también podrá ser utilizado por ex Departamentales de Ministerios Juveniles y Pastores de distrito que estén involucrados activamente en el liderazgo juvenil como Coordinadores de Área, Regionales o Distritales. Los casos especiales deberán consultarse con la División.

b. Arco

El arco identifica a la Asociación/Misión, Unión o División a la que pertenece el Departamental. Es curvado, fabricado en tela blanca, con el contorno color vino. El nombre de la Asociación/Misión, Unión o División se coloca centrado en el arco y se borda con letras mayúsculas en color azul marino, utilizando la fuente Arial Black.

Será producido en dos tamaños: chico (8 x 2.5 cm) y grande (10 x 3 cm).



Uso

Se usa en la manga derecha de la camisa o saco.

Si el Departamental cambia de campo, el arco anterior deberá retirarse del uniforme y podrá colocarse en el chaleco, si así se desea.

Nota

El nombre de la Asociación/Misión, Unión o División se bordará en una sola línea y, si se considera necesario, puede abreviarse.

No se debe usar doble arco en ningún caso.

c. CINTA DE CARGO

Identifica la responsabilidad que ocupa el Departamental de Ministerios Juveniles.

La cinta de cargo es de forma rectangular, con medidas de 8 cm de ancho x 2 cm de alto. El fondo de la insignia es de color blanco con borde color vino. El nombre del cargo se coloca centrado en la cinta, bordado con letras mayúsculas en color azul marino, utilizando la fuente Arial Black.

Uso

La cinta de cargo se debe usar en la manga derecha de la camisa, 1 cm por debajo del arco y 1 cm por encima del emblema A1.

Nota

No se debe portar más de una cinta en ningún caso.



DIRECTOR

d. PLACA DE IDENTIFICACIÓN

Esta placa identifica a la persona y a la Asociación/Misión, Unión o División a la que pertenece. Es de metal o acrílico negro, en forma rectangular, con medidas de 9 cm de ancho x 2 cm de alto. Contiene el emblema G1 a la izquierda. En el centro, en la primera línea se coloca el nombre completo con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 16.

En la segunda línea se ubica el nombre de la Asociación/Misión, Unión o División con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 12.

En la parte inferior derecha deberá incluir el grupo sanguíneo y el factor RH (tipo de sangre).

Uso



Se usa centrada sobre la tapa del bolsillo derecho de la camisa. En la banda se coloca debajo de la bandera del país.

Nota

No está permitido el uso de sobrenombres en la placa de identificación. No se deben portar dos o más placas de identificación en ningún caso.

e. GALÓN DE LIDERAZGO

Identifica al Departamental de Asociación/Misión, Unión o División. Se fabricará en tela azul marino, de forma rectangular, con medidas de 8 cm x 5.5 cm. Las franjas medirán 8 mm de ancho, con espacio de 4 mm entre ellas.



Departamental de Asociación / Misión:
dos franjas doradas.



Departamental de Unión:
tres franjas doradas.



Departamental de División:
cuatro franjas doradas.

Uso

Se usan dos, uno en cada galonera de la camisa o saco.

f. CORDÓN DE MANDO

Identifica al Departamental de Asociación/Misión, Unión o División.



Departamental de Asociación/Misión:
Cordón azul.



Departamental de Unión
Cordón rojo.



Departamental de División
Cordón amarillo.

Uso

Se usa en el hombro izquierdo, bajo la galonera de la camisa.

g. BANDA

El uso de la banda por parte de los Departamentales de Ministerios Juveniles será opcional.

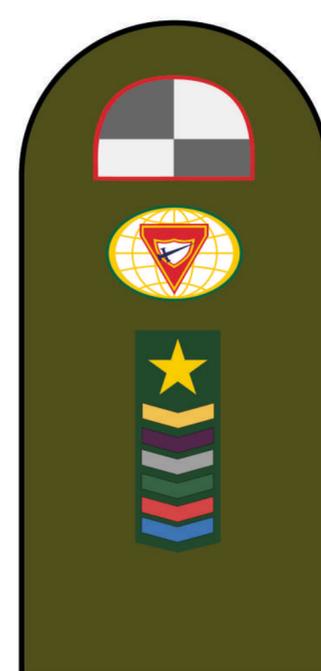
2. UNIFORME DE GALA: CONQUISTADORES Y GUÍAS MAYORES

Al liderar el Ministerio del Club de Conquistadores y/o Guías Mayores, el Departamental de la Asociación/Misión, Unión o División, además de portar el uniforme mencionado en las páginas 141 - 148, deberá portar un saco verde olivo* abotonado, con las mismas insignias que se portan en la camisa. Solo se cambiarían o agregarían los siguientes elementos:

a. Saco



Manga Derecha



Manga Izquierda

Nota

El saco verde olivo utilizará botones dorados en dos tamaños.

Este traje de gala también podrá ser utilizado por ex Departamentales de Ministerios Juveniles y Pastores de distrito que estén involucrados activamente en el liderazgo juvenil como Coordinadores de Área, Regionales o Distritales. Los casos especiales deberán consultarse con la División.

* En Colombia, donde por reglamentación de la Policía Nacional no se puede usar color verde olivo, se usará gris.

b. Arco

El arco identifica a la Asociación/Misión, Unión o División a la que pertenece el Departamental. Es curvado, fabricado en tela roja, con el contorno color amarillo. El nombre de la Asociación/Misión, Unión o División se coloca centrado en el arco y se borda con letras mayúsculas en color amarillo, utilizando la fuente Arial Black

Será producido en dos tamaños: chico (8 cm x 2.5 cm) y grande (10 cm x 3 cm).

Uso

Se usa en la manga derecha de la camisa o saco.



Si el Departamental cambia de campo, el arco anterior deberá retirarse del uniforme y podrá colocarse en el chaleco, si así se desea.

Nota

El nombre de la Asociación/Misión, Unión o División se bordará en una sola línea y, si se considera necesario, puede abreviarse.

No se debe usar doble arco en ningún caso.

c. CINTA DE CARGO

Identifica la responsabilidad que ocupa el Departamental de Ministerios Juveniles.

La cinta de cargo es de forma rectangular, con medidas de 8 cm de ancho x 2 cm de alto. El fondo de la insignia es de color rojo con borde color amarillo. El nombre del cargo se coloca centrado en la cinta, bordado con letras mayúsculas en color amarillo, utilizando la fuente Arial Black.

Uso

La cinta de cargo se debe usar en la manga derecha de la camisa, 1 cm por debajo del arco y 1 cm por encima del emblema C1.

DIRECTOR

Nota

No se debe portar más de una cinta en ningún caso.

d. PLACA DE IDENTIFICACIÓN

Esta placa identifica a la persona y a la Asociación/Misión, Unión o División a la que pertenece. Es de metal o acrílico negro, en forma rectangular, con medidas de 9 cm de ancho x 2 cm de alto. Contiene el emblema G1 a la izquierda. En el centro, en la primera línea se coloca el nombre completo con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 16.

En la segunda línea se ubica el nombre de la Asociación/Misión, Unión o División con letras mayúsculas en color dorado, utilizando la fuente Arial Black, tamaño 12.

En la parte inferior derecha deberá incluir el grupo sanguíneo y el factor RH (tipo de sangre).



Uso

Se usa centrada sobre la tapa del bolsillo derecho de la camisa. En la banda se coloca debajo de la bandera del país.

Nota

No está permitido el uso de sobrenombres en la placa de identificación. No se deben portar dos o más placas de identificación en ningún caso.

e. GALÓN DE LIDERAZGO

Identifica al Departamental de Asociación/Misión, Unión o División.

Se fabricará en tela verde olivo*, de forma rectangular, con medidas de 8 cm x 5.5 cm. Las franjas medirán 8 mm de ancho, con espacio de 4 mm entre ellas.



Departamental de Asociación/Misión:
dos franjas doradas.



Departamental de Unión:
tres franjas doradas.



Departamental de División:
cuatro franjas doradas.

Uso

Se usan dos, uno en cada galonera de la camisa o saco.

Nota

* En Colombia, donde por reglamentación de la Policía Nacional no se puede usar color verde olivo, se usará gris.

f. CORDÓN DE MANDO

Identifica al Departamental de Asociación/Misión, Unión o División.



Departamental de Asociación/Misión
Cordón azul.



Departamental de Unión
Cordón rojo.



Departamental de División
Cordón amarillo.

Uso

Se usa en el hombro izquierdo, bajo la galonera de la camisa.

g. BANDA

El uso de la banda por parte de lo Departamentales de Ministerios Juveniles será opcional.

4. EXDEPARTAMENTALES

1. Saco

El saco podrá ser utilizado por ex Departamentales de Ministerios Juveniles.

2. Arco

Si el Departamental cambia de cargo pero sigue trabajando en el mismo campo o institución, podrá seguir utilizando el mismo arco, pero deberá cambiarlo cuando sea asignado a otro campo local o institución. El arco anterior deberá retirarse del uniforme y podrá colocarse en el chaleco, si así se desea.

3. Cinta de cargo

Utilizará la cinta de cargo de Pastor.

4. Galón de liderazgo

Utilizará el galón de liderazgo de Pastor.

5. Cordón de mando

Utilizará uno de los siguientes cordones de mando:



Exdepartamental de Asociación/Misión
Cordón negro y azul.



Exdepartamental de Unión
Cordón negro y rojo.



Exdepartamental de División
Cordón negro y amarillo.

3. UNIFORME DE GALA: LÍDERES JUVENILES

Al liderar el Ministerio de los Embajadores, Líderes Juveniles y Jóvenes Adultos, el Departamental de la Asociación/Misión, Unión o División, portará el uniforme mencionado en las páginas 29 - 36.



BODA RENOVACIÓN DE VOTOS

1. UNIFORME DE GALA

El Guía Mayor investido que desee usar un uniforme especial del Ministerio de Clubes durante su boda y/o durante una ceremonia de renovación de votos matrimoniales, deberá seguir las siguientes pautas:

1. Estar activo en los Ministerios Juveniles de la iglesia local o de la Asociación/Misión.
2. Solicitar autorización por escrito a través del pastor del distrito.
3. El pastor enviará la solicitud al Departamento de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión, por lo menos 60 días antes de la ceremonia.
4. De ser aprobada la solicitud, el interesado mandará confeccionar el saco a su medida.

UNIFORME DE GALA: DIRIGENTES DE AVENTUREROS

Además de utilizar el uniforme mencionado en las páginas 122 - 137, el Guía Mayor deberá portar un saco blanco, con botones dorados y los mismos emblemas, insignias y botones de la camisa, colocados en la misma posición, según su investidura y el nivel de liderazgo que ejerce.

Nota

El pantalón es el mismo del uniforme de gala (azul marino). No se usa la banda de especialidades.

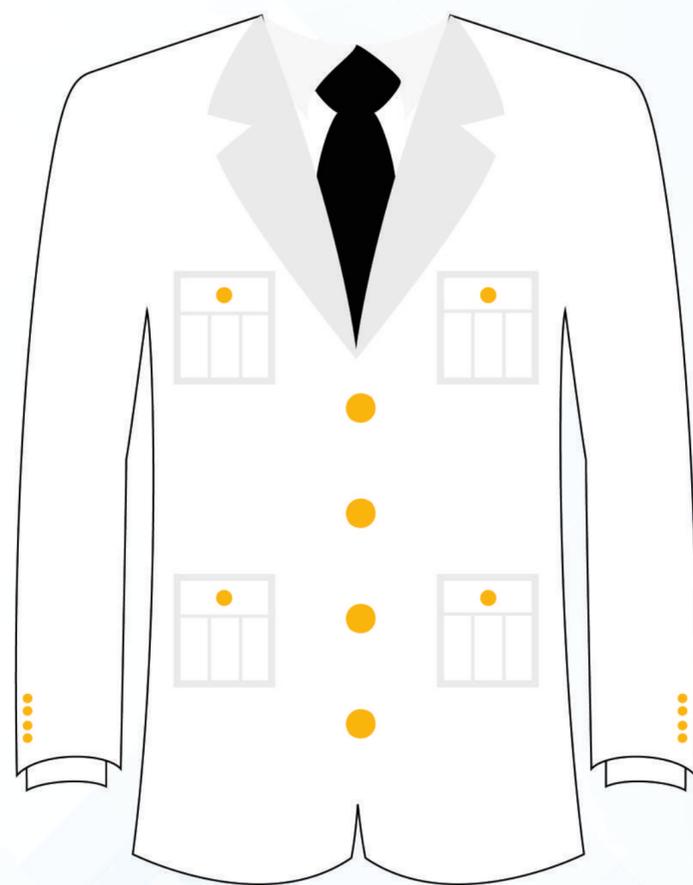
UNIFORME DE GALA: DIRIGENTES DE CONQUISTADORES Y GUÍAS MAYORES

Además de utilizar el uniforme mencionado en las páginas 141 - 148, el Guía Mayor deberá portar un saco blanco, con botones dorados y los mismos emblemas, insignias y botones de la camisa, colocados en la misma posición, según su investidura y el nivel de liderazgo que ejerce.

Nota:

El pantalón es el mismo del uniforme de gala (verde olivo*). No se usa la banda de especialidades.

* En Colombia se utilizará pantalón gris.





ANEXOS

ANEXO A: BANDA

En la banda se colocará lo siguiente:

Enfrente:

1. Bandera

Bandera del país bordada con sus colores oficiales, con medidas de 8 cm x 5 cm. Se ubicará centrada, a 4 cm debajo de la costura del hombro.

El color del borde de la bandera será de acuerdo a la reglamentación del país.

2. Cinta de nombre

Cinta o placa con el nombre del miembro del Club, 1 cm debajo de la bandera del país.

3. Botones de EMC

En el caso de los Guías Mayores, debajo del nombre se colocarán los pines o botones de las certificaciones que se obtengan en el Entrenamiento para el Ministerio de Clubes.

4. Cintas de clases

Las cintas de las clases concluidas e investidas, colocadas en orden ascendente.

Enfrente / atrás:

5. Parches de especialidades

Preferiblemente agrupadas por áreas y conforme al color de fondo, encabezadas por el parche de la maestría (si aplica).



Observaciones:

En la banda de Conquistadores y Guías Mayores no deberán colocarse insignias del Club de Aventureros y viceversa.

Los parches, pines y botones de eventos de División, Unión, Asociación/Misión y locales deberán colocarse solo en el chaleco.

ANEXO B: RECUERDOS DE EVENTOS

Los recuerdos oficiales de eventos de División, Unión, Asociación/Misión y clubes locales, tales como parches, pines y botones, deben incluir el nombre del evento, la fecha, el lugar, y el organizador.

Por otro lado, los recuerdos (parches, pines y/o botones) de las delegaciones oficiales asistentes a un evento de División, Unión o Asociación/Misión, además del logotipo del evento al que se asiste, deberán incluir la identificación del club o la institución a la que representan.

La elaboración de estos recuerdos es de competencia exclusiva de quienes representan oficialmente a las diferentes instituciones.

Nota

Las iniciativas personales de quienes no representan oficialmente a las diferentes instituciones, deberán contar con la autorización correspondiente.

Los parches, pines y botones de eventos de División, Unión, Asociación/Misión y clubes locales en los cuales se haya participado, deberán colocarse solo en el chaleco.

Ejemplo



ANEXO C: BARRA DE EXCELENCIA

Criterios para otorgar la Barra de Excelencia

Al finalizar el ciclo eclesial, la Directiva del Club hará la selección de aquellos que están en condiciones de recibir la Barra de Excelencia. Se deberá tomar en cuenta la puntuación adquirida y que ha sido debidamente registrada en la hoja de evaluación semanal y mensual de la unidad.



Requisitos:

- Ser miembro activo del club.
- Tener completos los uniformes de gala y de actividades.
- Puntualidad en las reuniones.
- Participar activamente en los proyectos de la unidad.
- Creer y vivir los ideales de los Conquistadores y defenderlos con sagrada honra.
- Aceptar voluntariamente las responsabilidades que le son designadas y demostrar iniciativa y liderazgo en su cumplimiento individual o grupal.
- Mantener en buenas condiciones su tarjeta de registro y el cuadernillo.
- Relacionarse con todos de una forma cristiana y positiva.
- Concluir la clase regular y la clase avanzada correspondiente.
- Completar las especialidades ofrecidas durante el año.
- Para definir quiénes recibirán la Barra de Excelencia, la junta de la iglesia analizará y autorizará los nombres de los candidatos propuestos por la directiva del club.

Otorgado y aprobado por: la iglesia local

Autoridad mínima para investir: Asociación/Misión (o quien el departamental designe).

Lugar de entrega: Ceremonia del Ministerio de Clubes de la iglesia local o Asociación/Misión.

Nota

Si la persona muestra una conducta contraria a los ideales de los Conquistadores, le será retirada la Barra de Excelencia.

No se debe portar más de una Barra de Excelencia en ningún caso.

ANEXO D: BOTONES DE CERTIFICACIÓN (EMC)

El Entrenamiento para el Ministerio de Clubes (EMC) es un marco curricular que provee entrenamiento especializado para el personal del club en funciones específicas. Con excepción del Entrenamiento Básico para Dirigentes, cada una de las certificaciones está diseñada para completarse en un año. No son niveles de investidura como Rayos de Sol, Amigo o Guía Mayor, sino oportunidades para que las personas aprendan más sobre cómo ser un eficiente director, instructor, consejero, etc. Las certificaciones se obtienen asistiendo a talleres, trabajando con un mentor, haciendo trabajo de campo y preparando un portafolio que contenga documentos y evidencias del cumplimiento de los requisitos.

Notas

1. Las certificaciones del EMC están reemplazando los programas de Guía Mayor Avanzado y Guía Mayor Instructor.
2. Recibir un pin EMC no se considera una investidura, sino una certificación. La investidura más alta en el Ministerio de Clubes sigue siendo Guía Mayor.
3. Las certificaciones del Entrenamiento en el Ministerio de Clubes están conectadas a un rol, cargo o responsabilidad, lo que significa que para obtenerlas hay que estar participando en algún área del liderazgo de los clubes en la iglesia local o en la Asociación/Misión.
4. Al finalizar los requisitos de la certificación, los pines o botones correspondientes se colocarán en la banda.



ANEXO E: INSIGNIAS DE GUÍA MAYOR AVANZADO Y GUÍA MAYOR INSTRUCTOR

Aunque los programas de Guía Mayor Avanzado y Guía Mayor Instructor han dejado de promoverse, quienes fueron investidos de una o ambas clases podrán seguir usando las insignias y botones correspondientes en la banda, entre los botones de EMC y las cintas de clase.



GUÍA MAYOR AVANZADO



GUÍA MAYOR INSTRUCTOR

Nota

Cualquier otro parche, pañoleta, tubo o accesorios relacionados con el programa de Guía Mayor Avanzado y Guía Mayor Instructor, están restringidos.

El uso de estos emblemas y botones de investidura en otro lugar que no sea la banda, está restringido.

ANEXO F: MEDALLAS DE SERVICIO

Es importante reconocer el trabajo, el tiempo y el esfuerzo de quienes han dado lo mejor de sí mismos. A continuación, se presentan algunas medallas que tienen este fin.

Medalla: Luther W. Warren Servicio Distinguido



Luther W. Warren y Harry Fenner organizaron la primera Sociedad de Jóvenes de los Adventistas del Séptimo Día. Más tarde, Luther se convirtió en ministro y dedicó la mayor parte de su ministerio a trabajar en favor de la juventud.

El listón será de forma pentagonal y se dividirá en franjas verticales. En los extremos se colocarán franjas azules de 1.1 cm de ancho, seguidas por dos franjas blancas de 6 mm de ancho. En el centro se ubicará una franja roja, de 6 mm de ancho.

La medalla será producida en metal de color oro, de forma circular, con un diámetro de 3.5 cm. El perfil de Luther W. Warren se ubicará en el centro. Llevará en la parte superior la inscripción: "Medalla Luther W. Warren", y en la parte inferior la inscripción: "Servicio Distinguido".

Disponible para:

- **Dirigentes del Club de Aventureros**
- **Dirigentes del Club de Conquistadores**
- **Dirigentes del Club de Guías Mayores**

Calificaciones: 25 años o más de servicio como dirigente del Ministerio de Clubes.

Solicitud de nominación: Mediante una carta de recomendación del Director del Club dirigida al Departamental de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión.

Otorgado y aprobado por: la Asociación/Misión.

Lugar de entrega: Ceremonia local de investidura o evento de Asociación/Misión.

Reglas de uso: En la banda o centrado debajo de la tapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa.

Medalla John N. Andrews Servicio Misionero



John N. Andrews fue el primer misionero oficial que la Iglesia Adventista del Séptimo Día envió al extranjero.

El listón será de forma pentagonal y se dividirá en franjas verticales. En los extremos se colocarán franjas anaranjadas de 1.1 cm de ancho, seguidas por dos franjas blancas de 6 mm de ancho. En el centro se ubicará una franja azul marino, de 6 mm de ancho.

La medalla será producida en metal de color oro, de forma circular, con un diámetro de 3.5 cm. El perfil de John N. Andrews se ubicará en el centro. Llevará en la parte superior la inscripción: "Medalla John N. Andrews", y en la parte inferior la inscripción: "Servicio Misionero".

Disponible para:

- **Guías Mayores y dirigentes de clubes**

Calificaciones: Dos años o más de servicio como misionero de tiempo completo o plantación de una congregación que llegue, por lo menos, al estatus de Escuela Sabática organizada.

Solicitud de nominación: Mediante una carta de recomendación del Pastor del Distrito dirigida al Departamental de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión.

Otorgado y aprobado por: la Asociación/Misión.

Lugar de entrega: Ceremonia local de investidura o evento de Asociación/Misión.

Reglas de uso: En la banda o centrado debajo de la tapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa.

Medalla: Desmond T. Doss Servicio Heroico



Desmond T. Doss salvó más de 75 vidas bajo fuego enemigo durante la batalla de Okinawa en la Segunda Guerra Mundial.

El listón será de forma pentagonal y se dividirá en franjas verticales. En los extremos se colocarán franjas blancas de 1.1 cm de ancho, seguidas por dos franjas moradas de 6 mm de ancho. En el centro se ubicará una franja dorada, de 6 mm de ancho.

La medalla será producida en metal de color oro, de forma circular con un diámetro de 3.5 cm. El perfil de Desmond T. Doss se ubicará en el centro. Llevará en la parte superior la inscripción: "Medalla Desmond T. Doss", y en la parte inferior la inscripción: "Servicio Heroico".

Disponible para:

- **Miembros y dirigentes del Club de Aventureros**
- **Miembros y dirigentes del Club de Conquistadores**
- **Miembros y dirigentes del Club de Guías Mayores**

Calificaciones: Salvar una vida.

Solicitud de nominación: Mediante una carta de recomendación del Director del Club dirigida al Departamental de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión.

Otorgado y aprobado por: la Asociación/Misión o la Unión.

Lugar de entrega: Ceremonia local de investidura o evento de Asociación/Misión.

Reglas de uso: En la banda o centrado debajo de la tapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa.

Medalla: Medalla Charles Fitch Servicio Excepcional



Charles Fitch, como avivador y pionero del movimiento Adventista, predicaba del segundo advenimiento de Jesús y bautizaba, aún en los meses más fríos del año. Debido a una serie de bautismos en agua helada, muere el 14 de octubre de 1844, a la edad de 39 años.

El listón será de forma pentagonal y se dividirá en franjas verticales. En los extremos se colocarán franjas amarillas de 1.1 cm de ancho, seguidas por dos franjas azul marino de 6 mm de ancho. En el centro se ubicará una franja blanca, de 6 mm de ancho.

La medalla será producida en metal de color oro, de forma circular con un diámetro de 3.5 cm. El perfil de Charles Fitch se ubicará en el centro. Llevará en la parte superior la inscripción: "Medalla Charles Fitch", y en la parte inferior la inscripción: "Servicio Excepcional".

Se entrega como memorial a los familiares de:

- **Dirigentes del Ministerio de Clubes que murieron en el cumplimiento de su deber.**
- **Dirigentes del Ministerio de Clubes que, estando en servicio activo, descansaron en el Señor.**

Calificaciones: Una vida entregada al servicio de la juventud adventista.

Solicitud de nominación: Mediante una carta de recomendación del Director del Club dirigida al Departamental de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión.

Otorgado y aprobado por: la Asociación/Misión o la Unión.

Lugar de entrega: Ceremonia local de investidura o evento de Asociación/Misión.



Iglesia Adventista
del Séptimo Día®

DIVISIÓN INTERAMERICANA
MINISTERIOS JUVENILES

