

Reglamento de

Uniformes

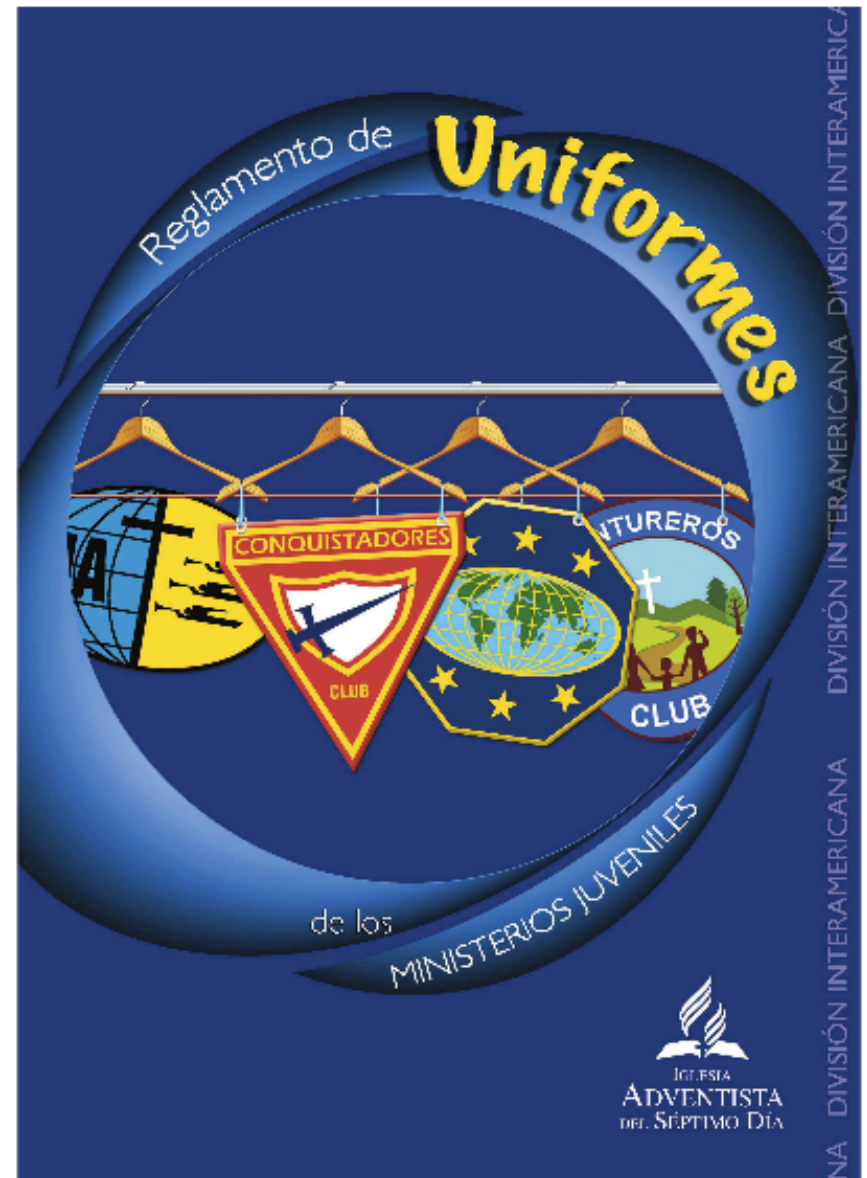


de los

MINISTERIOS JUVENILES


IGLESIA
ADVENTISTA
DEL SÉPTIMO DÍA

**REGLAMENTO DE
UNIFORMES**
DE LOS MINISTERIOS JUVENILES



Ministerios Juveniles
División Interamericana
8100 SW 117th Avenue
Miami, Florida 33183

Copyright © 2017 de esta edición electrónica
Ministerios Juveniles de la División Interamericana
Inter-American Division Publishing Association®

Diseño y portada
Kathy Hernández de Polanco

Diagramación
Kathy Hernández de Polanco, M. E. Monsalve
Elías Peiró, Elías Castillo, Gerald Thomas

División Interamericana
Ministerios Juveniles
Al Powell, *Director*
Louise Nocandy, *Directora Asociada*
Wendy Tejada, *Asistente*

Agradecimiento especial al comisión responsable de la revisión 2017 del MANUAL DE UNIFORMES,
y al equipo de directores de uniones involucrados en esta tarea:

Comisión:

Esaie Auguste, *Presidente*
Armando Balán
Dane Fletcher
Louise Nocandy
Mauricio Buitrago
Yannuel García
Zamir Sarmiento

Directores uniones:

Anthony Hall
Carlos Rilio
Carlos Saldaña
Daniel Guzmán
Daniel Pino

David Sebastián

Emilio Perche
Eric Clarke
Estuardo Guerra
Francisco Brígido
Gelder Gamboa
Joel Hernández
Luis Aguillón
Moisés Prieto
Oscar González Corona
Oscar Rivera
Richner Fleury Auguste
Surrandy Selassa
Wilfredo Ruiz

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 permite modificaciones
al documento.

ISBN: 978-1-61161-753-5

2ª edición revisada: febrero de 2017

Procedencia de las ilustraciones:
Kathy Hernández de Polanco, ©123RF

CONTENIDO

Página
INTRODUCCIÓN 7

1	IDEALES 8		Ministerios Juveniles Líderes Juveniles Orientaciones Aventureros Conquistadores Guías Mayores
2	CREACIÓN, CONFECCIÓN Y USO DE LOS UNIFORMES 16		Artículos Aventureros Conquistadores Guías Mayores Líderes Juveniles
3	UNIFORME DE AVENTUREROS 20		Emblemas Insignias Cintas Botones Galones Banderas
4	UNIFORME DE CONQUISTADORES Y GUÍAS MAYORES 48		Emblemas Insignias Cintas Botones Galones Banderas
5	UNIFORME DE LÍDER JUVENIL 90		Emblemas Insignias Botones Banderas
APÉNDICE 103			

Introducción

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 se goce en el servicio a Dios y a la humanidad.

El deseo de todos los líderes que han colaborado para que este manual llegue a sus manos, es que tengamos directrices claras respecto a la confección y al uso en todo lo referente a colores, insignias y emblemas de nuestros uniformes para Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores y Líderes Juveniles.

El Espíritu de Dios ha permitido que se llegara a acuerdos y consensos sobre los detalles de este material en una División que está formada por más de treinta países con diferentes idiomas y culturas. Agradecemos a los directores de Jóvenes de las Uniones por la voluntad que tuvieron de sacar adelante este trabajo, que será de provecho para los Ministerios Juveniles en Interamérica.

También agradecemos a IADPA por el diseño y la edición de este valioso material.

Gracias al equipo del Departamento de los Ministerios Juveniles de la División Interamericana y al Instituto de Ministerios Juveniles de Montemorelos por colaborar tan estrechamente con nosotros en cada detalle del proceso de esta obra.

Departamento de los Ministerios Juveniles
División Interamericana

Sección 1

Ideales

Sección 1 – Ideales



BLANCO

«El mensaje del advenimiento
a todo el mundo en mi generación».

LEMA

«El amor de Cristo
nos motiva».

VOTO

«Por amor al Señor Jesús,
prometo tomar parte activa
en la obra de la Sociedad de Jóvenes Adventistas,
haciendo cuanto pueda para ayudar a otros,
y para terminar la obra del evangelio
en todo el mundo».



VOTO A LA BIBLIA

«Prometo lealtad a la Biblia, la Santa Palabra de Dios.

Haré de ella una lámpara a mis pies y una luz a mi camino.

Y guardaré sus palabras en mi corazón para no pecar contra Dios».

LEGIÓN DE HONOR

Por la gracia y el poder de Dios, me uno voluntariamente a la Legión de Honor de los Jóvenes Adventistas, prometiendo:

Honar a Cristo en lo que escoja VER.

Honar a Cristo en lo que escoja OÍR.

Honar a Cristo en los lugares donde escoja IR.

Honar a Cristo en la selección de mis COMPAÑEROS.

Honar a Cristo en la selección de mis PALABRAS Y PENSAMIENTOS.

Honar a Cristo en el cuidado esmerado del TEMPLO DE MI CUERPO.



VOTO

«Por amor a Jesús,
siempre haré lo mejor».

LEY

«La ley del Aventurero me manda:

Ser obediente, ser puro, ser leal, ser bondadoso
ser respetuoso, ser atento, ser útil, ser alegre,
ser considerado, 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.



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 mirada 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.



VOTO

«Por amor al Señor Jesús, prometo tomar
parte activa en la obra de la Sociedad de Jóvenes 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 nos 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.

Posición para Voto de Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores y Jóvenes Adventistas: La mano derecha abierta se coloca a la altura del corazón.



Himno nacional: Se cantará en las reuniones especiales y oficiales y en los camporees. Conforme al protocolo de cada país.

Posición de banderas: Respecto a las banderas en ceremonias oficiales, se hará conforme al protocolo de cada nación.

Posición para el Voto a la Biblia: La persona que recita el voto toma con la mano izquierda una Biblia cerrada y coloca la mano derecha sobre ella. Los demás participantes colocan su mano derecha abierta a la altura del corazón, en señal de promesa, con el cuerpo en dirección

a la Biblia: «Para repetir el voto a la Biblia, Saludo». Después de repetirlo, la orden es: «Firmes».

El voto a la Biblia y a la Legión de Honor: Se usarán durante la ceremonia de investidura de los Guías Mayores y Líderes Juveniles.

Sección 2

Creación, confección y uso de los uniformes

Sección 2 – Creación, confección y uso de los uniformes



1. Todas las normas y directrices que se dan en este MANUAL están sometidas a los lineamientos establecidos por la Asociación General de los Adventistas del Séptimo Día.
2. Las instrucciones contenidas en este MANUAL deben ser aplicadas en todas las Uniones y países que componen el territorio de la División Interamericana.
3. Es su objetivo reglamentar la creación, confección y uso de los uniformes de Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores y Líderes Juveniles.
4. Usar correctamente cada uno de estos 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.
5. Los uniformes deben estar en armonía con lo estipulado en este MANUAL.
6. Los uniformes descritos en este MANUAL son de uso exclusivo para los Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores y Líderes Juveniles de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Por tanto, 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 MANUAL.
7. Ni la Unión, ni la Asociación, ni la Misión, ni la iglesia local pueden alterar las estipulaciones prescritas en este MANUAL. Nadie está

autorizado a agregarle al uniforme ninguna pieza, insignia o botón que no haya sido prescrito en este MANUAL.

8. Cuando se usa el uniforme, se espera de cada persona un comportamiento que esté a la altura de los emblemas que representa dicho uniforme.
9. El uniforme puede ser usado en las siguientes ocasiones:
 - a. En desfiles, investiduras, convenciones, cursos, congresos y reuniones especiales de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.
 - b. En las campañas de evangelización y de ayuda social patrocinadas por la Iglesia Adventista del Séptimo Día.
 - c. Cuando así lo requiera la directiva del organismo correspondiente.
 - d. En otras actividades oficialmente convocadas.
10. El uniforme no deberá ser usado:
 - a. Cuando una persona no es miembro del Club.
 - b. Cuando las actividades tienen como objetivo obtener beneficios personales, ajenos a los ideales del Club.
 - c. Si no está completo.
 - d. En actividades que no estén relacionadas con la labor del Club.
 - e. En ninguna actividad que pueda poner en duda la dignidad de los Ministerios Juveniles Adventistas.
11. En una actividad, ya sea un campamento o una excursión, que haya sido convocada debidamente y que haya obtenido la aprobación de la Junta de la iglesia local, y se haya pagado la cuota correspondiente al seguro de cada participante, es de obligado cumplimiento que el Club esté apropiadamente identificado mediante el uso de un uniforme de campo o deportivo, con la pañoleta que corresponda.
12. La División Interamericana es propietaria exclusiva de los logotipos de los Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores y Líderes

Juveniles; así como también de las insignias, emblemas, botones, galones, cintas, banderas y especialidades.

13. La División Interamericana se reserva el derecho de autorizar la fabricación y distribución de los artículos mencionados en el inciso 11.
14. Ningún material (ya sea camiseta, manuales, mochilas, llaveros, o souvenir) podrá llevar impresos los emblemas: A1, A2, A3, C1, C2, C3, C5, G1, G2, G3, LJ1, salvo que sean autorizados por la División Interamericana. Sí podrán usarse los A4, C4 y G4.
15. Cualquier producto distribuido por las Uniones, Asociaciones o Misiones, deberá ser fabricado en armonía con las ordenanzas prescritas en este MANUAL.
16. Quienes sean autorizados a fabricar los materiales de los Ministerios Juveniles, deben hacerlo en conformidad con las ordenanzas prescritas en este MANUAL. Los líderes de Uniones y Campos locales podrán otorgarles el permiso para exhibir sus productos en las actividades de los Ministerios Juveniles. El Departamento entregará un certificado autorizado por un tiempo limitado, y llevará la siguiente inscripción: Producto Oficial. Ello permitirá identificar apropiadamente a quienes hayan recibido la respectiva autorización.
17. Cualquier otra situación relacionada con los uniformes de los Ministerios Juveniles deberá ser consultada con la División Interamericana.
18. En la página oficial del Departamento de los Ministerios Juveniles de la División Interamericana serán publicados los cambios introducidos en este MANUAL: <http://jovenes.interamerica.org>

Sección 3

Uniforme de Aventureros

Sección 3 – Uniforme de Aventureros



El Club de Aventureros se creó para ayudar a los padres en la importante responsabilidad de ser los primeros maestros y evangelistas. El programa tiene el propósito de reforzar la relación padre/hijo y de avanzar el desarrollo en las áreas espiritual, física, mental y social. A través del Club de Aventureros, pueden trabajar la iglesia, el hogar y la escuela para desarrollar un niño/a maduro y feliz.





Símbolo:
La familia

El Club
de Aventureros
está diseñado para

FORTALECER LA FAMILIA

Un recorrido en el que padres e hijos,
juntos, siguen a Jesús activamente.



Símbolo:
La cruz

En el Club
de Aventureros

JESÚS ES EL CENTRO

La cruz en el centro significa que
Jesús debe ser el centro
de la vida de los Aventureros.



Símbolo:
La naturaleza

El Club
de Aventureros
reconoce a Dios

A TRAVÉS DE SU CREACIÓN

Padres e hijos aprenden más de Jesús
a través de la naturaleza.

Clases de Aventureros



4
años

CORDERITOS

CASTORCITOS

5
años

6
años

ABEJITAS
INDUSTRIOSAS

RAYITOS
DE SOL

7
años

8
años

CONSTRUCTORES

MANOS
AYUDADORAS

9
años

Sección 3 – Uniforme de Aventureros



1. Emblema: Logo de

Aventureros (A1). Es el
símbolo que representa al Club de
Aventureros. Debe llevar la
inscripción AVENTUREROS
CLUB. Se usará en la pañoleta, en
la manga derecha y en la banda de
especialidades. Todos los emblemas
de A1 hasta A4 tendrán el contorno
bordado en vino. Será producido
en los tamaños: infantil (6 cm x 6.5
cm) y adulto (7 cm x 7.5 cm).



A1

2. Emblema: Mundo de

Aventureros. Representa la
organización mundial de los
Aventureros. Se usará en la manga
izquierda de la camisa o blusa y en
la banda. Será producido en dos
tamaños: infantil (6.5 cm x 4.5 cm)
y adulto (7.5 cm x 5.5 cm), y en la
banda de especialidades el tamaño
será de 10.5 cm x 7.5 cm.



A2



A3

3. Emblema: Aventureros sin nombre. Se usará en el tubo de la pañoleta, en la hebilla del cinturón, en la boina y en la gorra. Es semejante al emblema A1, pero no contiene el nombre de AVENTUREROS CLUB. Su tamaño debe ser 5 cm x 5 cm.

4. Emblema: Logo de Aventureros con el Mundo. Es el emblema A1 en perspectiva sobre un globo con el mapa de Interamérica. Debe ser usado en gorra deportiva, camiseta (franela) o chaleco. También puede ser usado para fines promocionales.



A4

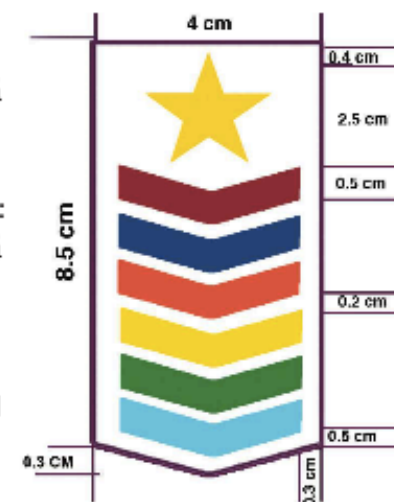
5. Botones de clases.

Representan las seis clases del currículum del Club de Aventureros. Los colores serán: Corderitos, celeste; Castorcitos, verde; Abejas Industriosas, amarillo; Rayos de Sol, naranja; Constructores, azul marino; Manos ayudadoras, vino. Cada botón medirá 1.7 cm de diámetro y será usado en la tapa del bolsillo izquierdo de



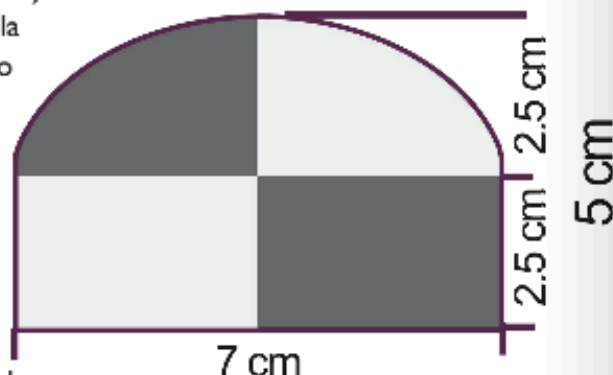
la camisa del uniforme, después de la investidura. En el bolsillo izquierdo también va el botón de bautismo. El Aventurero usará el botón de mayor grado siempre a la derecha de los demás, colocando los anteriores hacia el lado izquierdo y manteniendo el alineamiento centralizado. (Ver imagen p. 38.)

6. Galonera de líder. Debe tener la estrella de Guía Mayor y debajo de esta, los galones de cada clase. Tendrá el contorno bordado en color vino y fondo blanco. Deberá usarse en la manga izquierda, debajo del emblema: Líder de Aventureros. Su medida será 7.7 cm x 4.5 cm. Esta galonera completa la pueden usar únicamente los líderes que se han investido de las cuatro clases de Aventureros. Si el Líder de Aventureros no es Guía Mayor investido, no podrá usar esta galonera.



7. Emblema de Unión

Bordado. Los bordes y diseño son establecidos por la Unión. Será producido en dos tamaños, el menor de 7 cm x 5 cm, y el mayor de 11 cm x 6.5 cm. Queda a criterio de la Unión si permite un espacio en este emblema para que cada Campo local coloque su nombre.



8. Cinta con el nombre del

Aventurero. En tela con un solo nombre y en el borde inferior hay que incluir el factor RH (tipo de sangre). Su uso es centrado sobre la tapa del bolsillo derecho y en la banda va debajo de la bandera del país. La medida será de 8 cm x 2 cm. La letra en Arial Black y el color blanco de fondo, bordes vino y letras azules.



9. Cinta/Arco con el nombre del Club.

Se colocará en la manga derecha de la camisa o blusa a 1.5 cm debajo de la costura del hombro. Mide 10 cm por 4 cm. La curvatura de los extremos superiores e inferiores tendrá 5 cm. Letras en azul marino y bordado en color vino, sobre fondo blanco. En el caso de los Departamentales, Pastores y Coordinadores Distritales, Regionales (Zona), usarán la cinta con el nombre del Campo o Unión. No se debe usar doble arco en ningún caso.



10. Cinta con cargo.

Directores, Directores Asociados, Consejeros, Instructores, Capellanes, Secretarios, Tesoreros, Coordinadores Distritales/ Regionales (zona), Pastores, Departamentales, usarán una cinta en la que se especifica su respectiva función. Deberá

ser usada en la manga derecha, 1 cm encima del emblema A1. Letras en color azul marino y borde en color vino, sobre fondo blanco. Mide 8 cm x 2 cm.



11. Estrella de tiempo de servicio. Representa los años de servicios prestados en los Ministerios Juveniles. Será otorgada por el Campo, a partir del final del segundo año. Su medida es 3 cm x 3 cm. El número será bordado

en color azul marino, el borde en vino, sobre fondo blanco. La estrella debe tener cinco puntas.



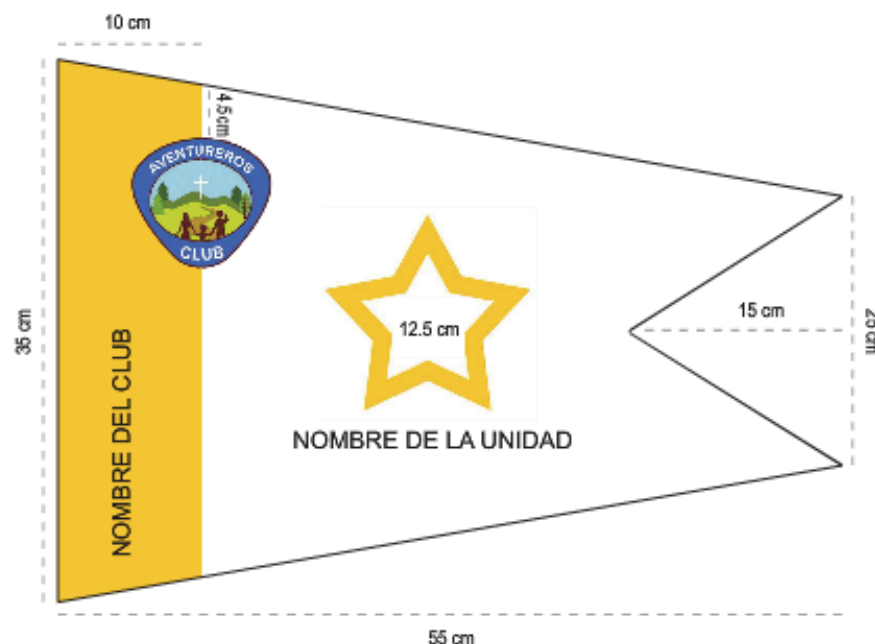
12. Bandera oficial de los Aventureros. En tamaño de 135 cm x 90 cm, está dividida en cuatro partes iguales; la superior izquierda e inferior derecha en color amarillo, y las otras dos partes en color blanco. Con el emblema A1 en el centro, midiendo 29 cm x 29.5 cm en

los colores originales. El nombre del Club deberá ser bordado en azul, en el borde derecho inferior en fuente Arial, midiendo 8 cm de altura y no más de 50 cm de largo. La bandera deberá ser colocada en un mástil/porta bandera con 2 m de altura y 3.5 cm de grosor.



13. Banderín. En los colores amarillo y blanco. Debe tener 55 cm de largo y 35 cm de altura del lado del asta y 25 cm al otro extremo. Una banda de tela amarilla de 10 cm de largo x 35 cm de alto, será colocada al lado izquierdo. El emblema A1 de 9.5 cm x 10 cm será colocado 7.5 cm debajo de la parte superior del banderín, entre la tela

amarilla y blanca. La banda tendrá el nombre del Club de abajo hacia arriba. El símbolo y el nombre de la unidad irán centralizados en la parte blanca, con un tamaño 12.5 cm x 12.5 cm. El banderín deberá ser colocado en un mástil de 1.70 m de altura y 2.5 cm de grosor.





I. Uniforme de Aventureros – Femenino.

- a.** Falda azul marino, mezcla de poliéster y algodón. La falda debe ser en línea A, con un tablón, paletón o plisado al frente y larga hasta la rodilla. Por la edad de las niñas Aventureras, el uso de la

falda-pantalón puede sustituir a la falda aun en reuniones oficiales, pero se considerará que el Club está debidamente uniformado cuando todas las niñas usen la falda-pantalón o la falda línea A.

Frente



Reverso



Tablón, paletón o plisado

Sección 3 – Uniforme de Aventureros

- b.** Blusa blanca estilo militar, mezcla de poliéster y algodón. En manga corta o larga, con galonera (con entretela en los hombros hasta la base de la costura) y

botones transparentes. Se considera que el Club está uniformado cuando todas las niñas usen la blusa en manga corta o todas usen manga larga.

- c.** La tapa y el bolsillo de las camisas quedarán a criterio del Club y del país. Se considera que el Club estará uniformado cuando todos los miembros usen lo mismo.

- d.** En el uniforme de las niñas no se usará corbatín.



Frente



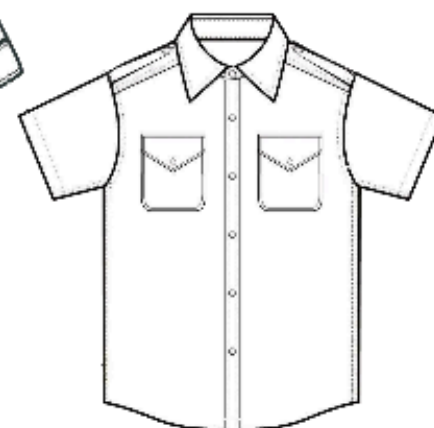
2. Uniforme de Aventureros – Masculino.

- a. Pantalón azul marino en poliéster y algodón, dobladillo liso, presillas o pasa cinto, dos bolsillos traseros internos, sin tapa y sin botón. Dos bolsillos delanteros en diagonal a cada lado del pantalón. Los niños Aventureros también pueden usar pantalones cortos.

Reverso



- b. Camisa blanca de poliéster y algodón. En manga corta o larga, con galonera (con entretela en los hombros hasta la base de la costura) y botones transparentes. Se considera que el Club está uniformado cuando todos los niños usen la camisa en manga corta o todos usen manga larga.



- c. La tapa y el bolsillo de las camisas quedarán a criterio del Club y del país. Se considera que el Club estará uniformado cuando todos los miembros usen lo mismo.
- d. En el uniforme de los niños no se usará corbata.

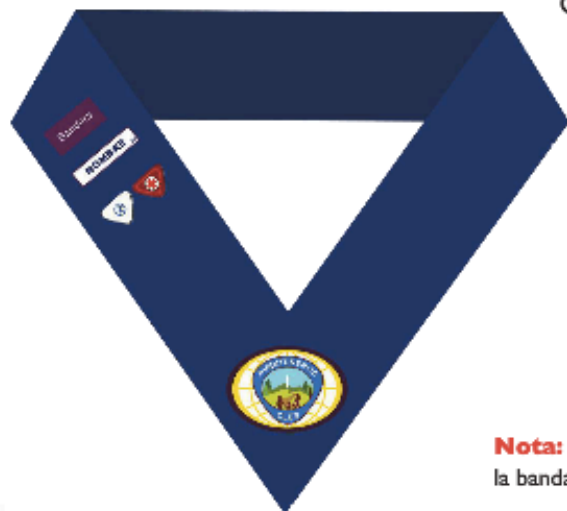
3. Banda de especialidades.

Azul marino en tres tamaños CH, M y G. Debe llevar el emblema A1 para Aventureros y A2 para líderes. El líder que sea Guía Mayor lleva el emblema G1. Las medidas de ancho son 10 cm, 13 cm, 16 cm. El emblema debe ser colocado en la parte inferior, apoyado sobre el hombro izquierdo. El largo de la banda será a la altura del cinturón en su vértice interno. La banda podrá ser usada a partir de la adquisición de la primera



especialidad. Se podrá usar en ceremonias oficiales como: iniciación, investidura, Día del Conquistador; y en eventos especiales como: camporees, campañas, desfiles y recolección.

Nota: Para saber qué se puede colocar en la banda, ver la página 63.



4. Pañoleta de Aventureros. De color vino con borde blanco, debe llevar el emblema A1 bordado o estampado en los colores originales. Disponible en tres tamaños: CH (85 cm), M (100 cm) y G (114 cm). Las medidas son de una punta a la otra punta superior de la pañoleta. Esta pañoleta la usarán Aventureros de todas las clases.



5. Pañoleta de directivos. De color vino con borde blanco de 4 mm. Contiene el emblema A2 bordado o estampado. Disponible en tres tamaños: CH (85 cm), M (100 cm) y G (114 cm). Las medidas son de una a la otra punta superior de la pañoleta. Solo la deben usar líderes de Aventureros no investidos de Guía Mayor.



6. Pañoleta Guías Mayores.

Aquellos que se han investido de Guía Mayor, usarán la pañoleta con las tiras de 4 mm cada una con los colores de las clases de Aventureros, pero con el emblema G1 bordado o estampado.



7. Tubos de pañoleta.

a. Aventureros: Tamaño de 4.5 cm x 2.5 cm, con el emblema A3 sin nombre, bordado en fondo blanco en la medida de 3.5 cm x 4 cm.



b. Tubo de pañoleta de directivos de Aventureros. En

tamaño de 4.5 cm x 2.5 cm con bordado en fondo vino, borde blanco y con el emblema A2 al centro. También existe el modelo en metal plateado con tres anillos, en tamaño de 3.5 cm x 3 cm.

c. Tubo de pañoleta de Guía Mayor directivo de Aventureros. Se usará el tubo bordado o anillado de Guía Mayor con el emblema G1.

8. Boina de Aventureros: Es de color azul marino. El tamaño de la insignia es de 4.5 cm x 4 cm. Se usará el emblema A1 para Aventureros, y el emblema A2 para líderes de Aventureros, bordado en fondo blanco en la medida de 4.5 cm x 3 cm. Para los Guías Mayores dirigentes del Club de Aventureros, se usará la boina negra. (El tamaño de la insignia es estándar para todas las gorras y boinas de los distintos uniformes.)

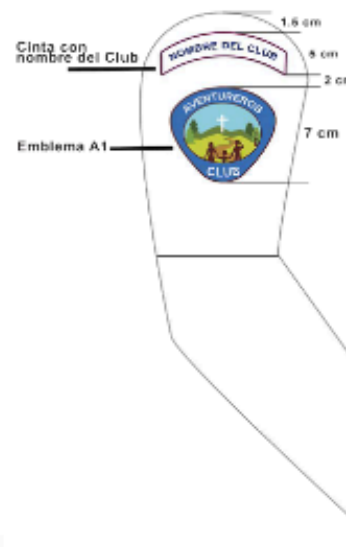


9. Gorra de uso opcional. De color azul marino, con cordón blanco (modelo americano), con el emblema A1. Regulador y borde interno en azul marino. Puede ser usada con el uniforme oficial en desfiles o actividades donde tengan exposición al sol. Se considera que el club está uniformado cuando todos lleven puesta la gorra. No se usa en ceremonias especiales u oficiales.

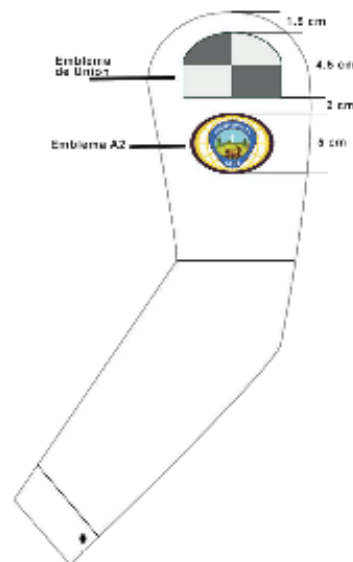


Posición de Insignias en el uniforme de Aventureros Femenino y masculino

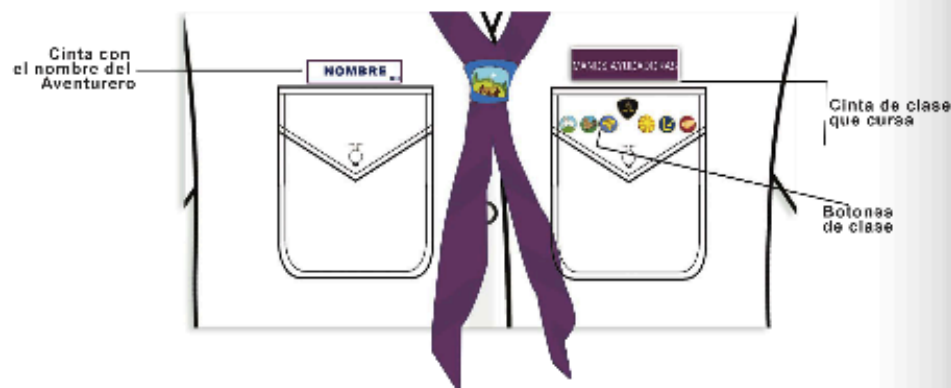
Manga derecha



Manga izquierda



Posición de los emblemas, insignias, cintas y botones

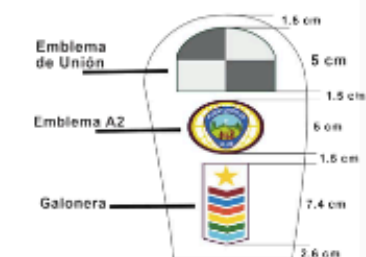


Posición de Insignias en el uniforme de Líder de Aventurero Femenino y masculino

Manga derecha



Manga izquierda



10. Correa o cinturón negro.

Debe tener la hebilla plateada, y el emblema A3 tamaño de 2.6 cm x 2.4 cm en alto relieve, en los colores originales. Hebillas: de Aventurero: 2.6 cm x 4.7 cm; de directiva: 3.6 cm x 5.5 cm. Tamaño de la correa o cinturón para Aventureros: 2.5 cm altura, y para directiva: 3.4 cm altura.



11. Cintas de Guías

Mayores Líderes de Aventureros.

Se colocan en la parte superior del bolsillo izquierdo. Las palabras GUÍA MAYOR en fondo blanco con borde y letras en vino.

GUÍA MAYOR

LIDER DE AVENTUREROS

12. Calzado y medias.

Zapatos negros. Calcetines o medias azules para los niños, medias azul marino 3/4 para las niñas. Para la directiva femenina, usar medias finas del color de la piel y en reuniones

especiales se podrá usar un zapato cerrado con tacón. En actividades regulares y de campo, la directiva femenina puede usar calcetines o medias color azul marino 3/4.

13. Cintas de clases de

Aventureros. Se colocan en la parte superior del bolsillo izquierdo. Se usan desde el momento en que el

Aventurero es miembro de la clase que le corresponde. La medida de las cintas de clases es de 8 cm x 2 cm.

CORDERITOS

CASTORES

ABEJAS

RAYOS

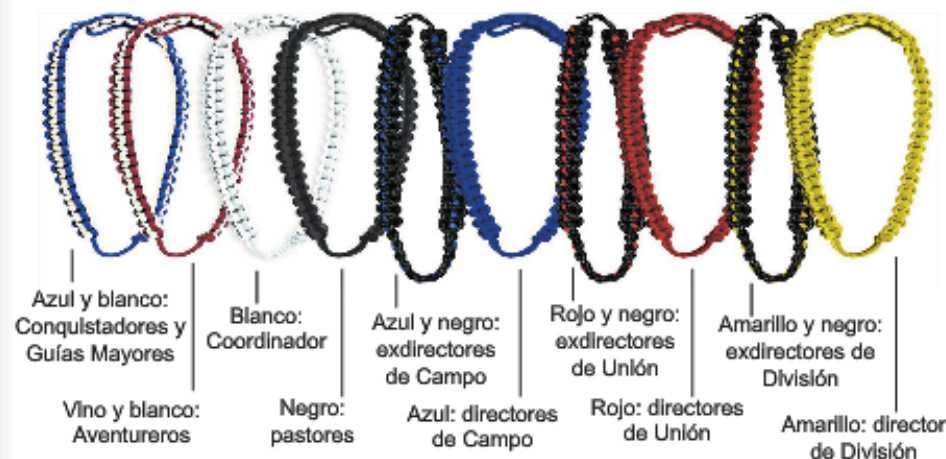
CONSTRUCTOR

MANOS AYUDADORAS

14. Cordones de Mando. Se

usa en el hombro izquierdo. El cordón es trenzado con el nudo plano en la parte superior que envuelve el brazo y el trenzado, con el nudo plano invertido en la prolongación hasta la punta. El cordón azul y blanco es para los Conquistadores y Guías Mayores. El vino y blanco es para los Aventureros. El blanco es para el Coordinador. El negro para los pastores. El azul y negro para exdirectores de Campo. El azul para el director de Campo. El rojo y negro para

exdirectores de Unión. El rojo para director de Unión. El amarillo y negro para exdirectores de División. El amarillo para director de División. Al terminar su período se entrega el cordón de mando a la persona que lo sustituye en el cargo, y usará el cordón correspondiente de acuerdo al MANUAL El Club, la Iglesia, el Campo, la Unión serán los responsables de comprar los cordones y el cordón siempre será de su propiedad. El cordón se debe entregar en una ceremonia formal.



15. Galón de liderazgo. Será de 8.0 cm por 5.5 cm de tamaño y las tiras de 8 mm con espacio de 4 mm entre ellas. Se usará en ambos hombros. Usado por: Directores, Coordinadores Distritales, Regionales (Zona), Pastores y Departamentales. El galón tendrá las siguientes características:

a. Directores. Azul marino con emblema A1 bordado, en color plata, de 3 cm x 3.5 cm de tamaño.

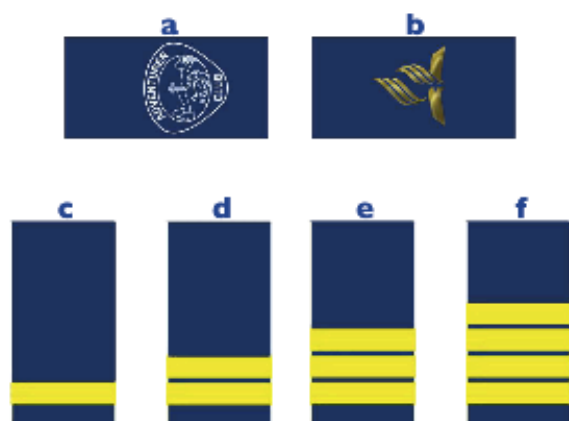
b. Pastores. Azul marino, con el logotipo oficial de la IASD, bordado en color dorado.

c. Coordinadores Distritales y Regionales (Zona). Azul marino, con una tira dorada.

d. Departamentales de Asociación o Misión. Azul marino, con dos tiras doradas.

e. Departamentales de Unión. Azul marino, con tres tiras doradas.

f. Departamental de División. Azul marino, con cuatro tiras doradas.



16. Saco. Conforme al modelo definido por la DIA. Lo podrán usar solo los Departamentales de

Asociación/Misión/Unión/ División. Será color azul marino.

17. Uniformes de Directiva del Club de Aventureros. Usarán el mismo uniforme con los colores de los

Aventureros en ceremonias exclusivas del Club de Aventureros.

18. Placa de identificación. En metal/acrílico negro midiendo 9.0 cm x 2.2 cm, con letras doradas en fuente Arial Rounded MT Bold; debe llevar el emblema A1 a la izquierda. En el centro se colocará en la primera línea el nombre (tamaño 16), en la segunda línea el Campo (tamaño 12) en color dorado y en el borde derecho inferior se debe incluir el factor RH

en color rojo. Será colocada encima de la tapa del bolsillo derecho, centralizado o sobre la banda a la altura del bolsillo derecho. La usarán los líderes, el director del Club, Pastores, Coordinadores Distritales, Regionales (Zona) y Departamentales. La placa se usará en la camisa sin la banda, y en la banda, cuando se use banda.



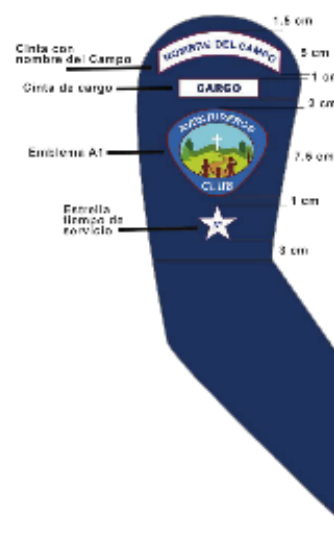


- ✓ Saco azul marino (color y telas definidas por la DIA), modelo americano.
- ✓ Pantalón azul marino.
- ✓ Correa o cinturón negro de Guía Mayor.
- ✓ Camisa blanca, lisa y sin detalles.
- ✓ La corbata negra y lisa con el logo G1 en la parte inferior.
- ✓ Placa de identificación en metal/acrílico negro, conforme la especificación.
- ✓ Pañoleta/tubo de pañoleta.
- ✓ Galones en la misma tela del saco/vestido con tira(s) dorada(s) de acuerdo con su cargo.
- ✓ Cordón con los colores del nivel de responsabilidad que representa.
- ✓ El diseño del traje será de porte militar conforme al país.
- ✓ Podrá usar la banda de especialidades, ya que esto lo identifica con los Aventureros y los motiva.

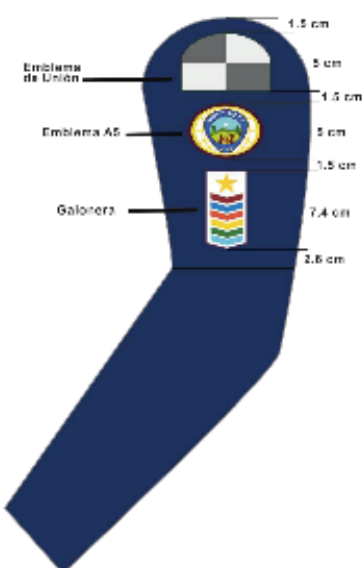
Posición de los emblemas, insignias, cintas, botones y barras



Manga derecha



Manga izquierda





Con el uniforme de actividades se deberá usar la pañoleta oficial. El Club no podrá crear una pañoleta paralela.

1. Uniforme de la Asociación o Misión definido por el Campo local. Compuesto por camiseta con el emblema A4 (opcionales: pantalón, zapatos y gorras).

2. Uniforme del Club.

Definido por el Club.
Compuesto por camiseta con el emblema A4 (opcionales: pantalón, zapatos, abrigo y gorra). El abrigo o chamarra, con colores definidos por el Club, debe llevar el emblema A4. Queda a criterio de cada directiva definir si usará el logo que identifica a su Club.

Sección 4

Uniforme de Conquistadores y Guías Mayores

Sección 4 – Uniforme de Conquistadores y Guías Mayores



Triángulo invertido

Humildad y
espíritu de servicio

Dorado

Excelencia del carácter

Rojo

El sacrificio de Cristo

Tres lados

Perfección mental,
física y espiritual

Blanco

Pureza y justicia de Cristo

Escudo

Protección, escudo de la fe

Azul

Lealtad del Conquistador

Espada

La Biblia, la Palabra de Dios



C1

- 1. Emblema C1.** Este es el símbolo que representa al Club de Conquistadores. Contiene la inscripción CONQUISTADORES en la parte superior y la inscripción CLUB debajo del escudo con la espada. Se usa en la manga derecha de la camisa o blusa en las medidas de 7.5 cm x 7.5 cm. El tamaño del emblema que debe ir en la banda de especialidades es de 10.5 cm x 10.5 cm.

- 2. Emblema C2.** Representa a la organización mundial de los Clubes de Conquistadores. Contiene el emblema C3 sobre fondo en el color de la camisa del uniforme, con borde en verde petróleo y debe llevarse en la pañoleta y en la manga izquierda de la camisa o blusa en el tamaño de 7 cm x 5 cm.



C2



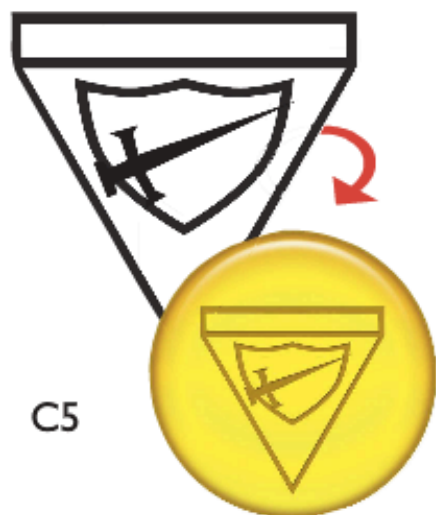
C3

- 3. Emblema C3.** Se lleva en la boina o gorro en tamaño de 5.5 cm x 5.5 cm, en la hebilla del cinturón, y en el tubo de pañoleta en fondo rojo y contorno amarillo. No contiene las palabras CONQUISTADORES y CLUB, y el escudo y la espada quedan en el centro.

- 4. Emblema C4.** Presenta un triángulo en perspectiva sobre un globo con el mapa de Interamérica. En el Globo el fondo es verde y el mapa, blanco. El borde general es amarillo. Debe llevarse en la camiseta, en el gorro del uniforme de actividades y en el chaleco. Se utilizará solo cuando se justifique el uso de una identificación menos formal. Para fines promocionales también podrá utilizarse en un solo color.



C4



C5

5. Emblema C5. Difiere del C3 por poseer un trazo encima del escudo. Se usará en los botones de las clases y en el galón de director.

6. Emblema G1. Octágono que representa el liderazgo de los Guías Mayores. Se lleva en la pañoleta en tamaño de 10.5 cm x 10.5 cm y en el tubo de pañoleta con un tamaño de 5.5 cm x 5.5 cm, y en la banda de especialidades con un tamaño de 10.5 cm x 10.5 cm. Cada uno de los ocho lados posee la misma medida, con el mapamundi al centro, en azul, con las líneas meridionales y cartesianas en color amarillo oro; el fondo, celeste y los



G1

mapas serán de color verde. Está rodeado por seis estrellas doradas, tres arriba y tres abajo, que simbolizan a las clases regulares. El borde general es amarillo oro.

7. Emblema G4. Presenta el octágono de Guía Mayor en perspectiva sobre un globo con el mapa de Interamérica. Debe ser usado por los Guías Mayores en su uniforme de actividades, siempre que se justifique el uso de una identificación menos formal. Para fines promocionales podrá usarse trazado en un solo color.



G4

8. Media luna con el nombre del Club. En una línea. Debe colocarse en la manga derecha de la camisa o blusa y debe medir 8 cm x 2.5 cm. Se coloca a 1.5 cm debajo de la costura del hombro derecho. La curvatura de los extremos superiores e inferiores tendrá 5 cm. Bordado en letras y borde de color amarillo sobre un fondo rojo. En el caso de Departamentales, Coordinadores Distritales,



Regionales (Zona) usarán la cinta con el nombre del Campo, Unión o División.

9. Cinta de Cargo. Directores,

Directores Asociados,
Consejeros, Instructores,
Capellanes, Secretarios,
Tesoreros, Coordinadores
Distritales/Regionales (zona),
Pastores, Departamentales,
usarán una cinta en la que se
especifica su respectiva función.

CARGO

Se usará en la manga derecha a
1.5 cm sobre el emblema C1,
midiendo 8 cm x 2 cm. Letras y
borde en color amarillo sobre
un fondo rojo.

10. Cinta de Clase. Se colocará en la parte superior del bolsillo
izquierdo, indicando la clase en curso. La medida de la cinta de clase
es de 7 cm x 2 cm. Los colores y fondos de las
clases son de la siguiente manera:

AMIGO

Amigo: fondo, azul; letras y borde, amarillo.

COMPAÑERO

Compañero: fondo, rojo; letras y borde,
amarillo.

EXPLORADOR

Explorador: fondo, verde; letras y borde,
amarillo.

ORIENTADOR

Orientador: fondo, negro; letras blancas, y
borde, gris.

VIAJERO

Viajero: fondo, vino; letras blancas y borde,
gris.

GUÍA

Guía: fondo, amarillo; letras y borde, rojo.

GUÍA MAYOR

Guía Mayor: fondo, rojo, letras y borde,
amarillo.

11. Cinta con el nombre del

Conquistador. En tela con
un solo nombre y en el borde
inferior hay que incluir el
factor Rh (tipo de sangre). Su
uso es centrado sobre la tapa
del bolsillo derecho y en la
banda a 8 cm por debajo de la

NOMBRE
RH

costura del hombro. La
medida será de 8 cm x 2 cm.
La letra en Arial Black y el
color blanco de fondo. Bordes
verde olivo y letras negras.

12. Placa de Capitán o Secretario de Unidad.

Letras y emblema C5 en
color blanco, sobre fondo
rojo, midiendo 5.5 cm de
ancho y 1.5 cm de altura. Se

CAPITÁN

usará en la tapa del bolsillo
derecho. Su uso es periódico
de acuerdo a criterios de la
directiva del Club.

**13. Placa de identificación
en metal.** Pueden usarla los
líderes, Conquistadores y
Guías Mayores. En metal o
acrílico negro, midiendo
9.0 cm x 2.2 cm, con letras
doradas en fuente Arial
Rounded MT Bold,
conteniendo el emblema C1 a
la izquierda. En el centro
incluir en la primera línea el
NOMBRE (tamaño 16), en la
segunda línea el CAMPO

(tamaño 12) en color dorado
y en el borde derecho inferior
incluir el factor RH (tipo de
sangre) en color rojo. Se
colocará encima de la tapa del
bolsillo derecho centralizado.
En la banda será colocada
debajo de la bandera del país.
La placa se usará en la camisa
sin la banda, y en la banda
cuando se use.

NOMBRE
CAMPO
FACTOR RH



14. Estrella de tiempo de servicio.

Representa los años de servicio prestados en la directiva del Club o en el liderazgo de los Ministerios Juveniles. La otorga el Campo Local a partir del segundo año de antigüedad. Será bordada en tela en color rojo, con bordes y números en color amarillo, midiendo 3 cm x 3 cm y con 5 puntas. Esta estrella de servicio se entrega en ocasión de la investidura del Club o en alguna ceremonia especial.

15. Botones de clases.

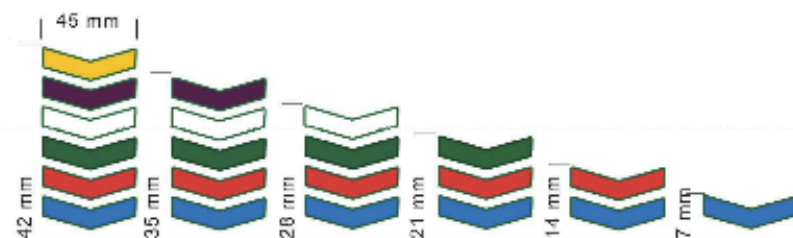
Tienen forma redonda y miden 1.2 cm de diámetro. Son de metal y llevan los colores correspondientes a las clases. Contienen el borde y el emblema C5 al centro, trazado en dorado. Se usarán en el centro de la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa o blusa con espacio entre ellos de 2 mm. El Conquistador usará el botón de mayor grado siempre a la izquierda de los demás botones, corriendo los anteriores hacia

el lado derecho, pero manteniendo la alineación centrada. El Conquistador podrá optar por usar en la camisa solo el botón de la última clase investida. Se podrá optar por utilizar las clases ya concluidas unidas por una barreta soldada atrás entre las mismas. (Ver imagen p. 76.)



16. Galones de clases. Se colocarán en la manga izquierda, después de la respectiva investidura, debajo del emblema C2, en orden

ascendente, bordados en tela en los colores de las clases, en fondo del color de la camisa, y borde verde petróleo.



17. Barras de clases

avanzadas. Se usan separadamente o agrupadas en metal o bordado. Deben colocarse en 2 líneas horizontales, midiendo 3.5 cm x 1.0 cm cada una, dispuestas en orden creciente, de derecha hacia izquierda, y de abajo hacia arriba, centradas a

5 mm sobre la cinta de la clase al lado izquierdo. Tendrán los colores correspondientes a las clases y podrán ser usadas todas unidas en metal con borde de 1 mm, o de la misma forma bordados en una única pieza de tela con borde verde de 2 mm. (Ver imagen p. 76.)



18. Botón de Guía Mayor.

Botón metálico usado por los Guías Mayores investidos, se usará el botón centrado por encima de los botones de las clases de Conquistadores; el botón de máximo honor siempre debe estar a la izquierda de las demás. Su medida es de 1 cm x 1 cm. El botón de Guía Mayor es el de mayor rango en los clubes.



19. Barra de Excelencia.

En metal o bordada. Centro amarillo y rodeado verticalmente por los colores representativos del Club: rojo, blanco y azul real, siendo la parte roja de 1.5 mm c/u, la parte blanca de 2 mm c/u,

y la parte azul de 4 mm c/u y el color central amarillo tendrá 20 mm, el tamaño total de la insignia será de 3.5 cm x 1 cm. La posición de la barra será al centro sobre las barras de avanzado. (Ver imagen p. 76.)



Sección 4 – Uniforme de Conquistadores y Guías Mayores

Criterios para otorgar la Barra de Excelencia

Al finalizar el año, la Directiva del Club hace la selección de aquellos que están en condiciones de recibir la Barra de Excelencia. Se debe tomar en cuenta la puntuación adquirida y que ha sido registrada en la hoja de evaluación semanal y mensual de la unidad.

Requisitos:

- Ser miembro activo del Club.
- Ser ejemplo: uniforme impecable, puntualidad en las reuniones y participar activamente en las actividades de la unidad.
- Crear y vivir los ideales de los Conquistadores y Jóvenes Adventistas y defenderlos con sagrada honra.
- Aceptar voluntariamente las responsabilidades que le son designadas y demostrar iniciativa y liderazgo en su cumplimiento individual o en grupo.

- e. Mantener de la mejor forma posible sus tarjetas de clases y los demás materiales.
- f. Relacionarse con todos de una forma cristiana y positiva.
- g. Concluir la clase regular y avanzada correspondiente y hacer las especialidades ofrecidas al concluir cada año.
- h. La Junta de la Iglesia analizará junto a la directiva del Club quiénes podrán portar la Barra de Excelencia.

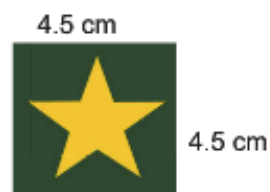
Cuándo se otorga la Barra de Excelencia

La Barra de Excelencia se entrega, preferiblemente, en el programa del Día del Conquistador, en la iglesia o en una ceremonia de investidura o en un evento o Camporee de la Asociación o Misión.

Si la persona muestra una conducta contraria a los ideales de los Conquistadores y Jóvenes Adventistas, le será retirada la Barra de Excelencia.



- 20. Botón de bautismo.** Lo puede usar todo miembro bautizado en la tapa del bolsillo izquierdo, sobre los botones de las clases de Conquistadores y los Guías Mayores al lado izquierdo del botón de Guía Mayor, en tamaño de 1.2 cm x 1.2 cm. Tendrá la forma de un triángulo redondeado en fondo negro y contorno dorado. Contiene el logo oficial de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Se entrega el día del bautismo.

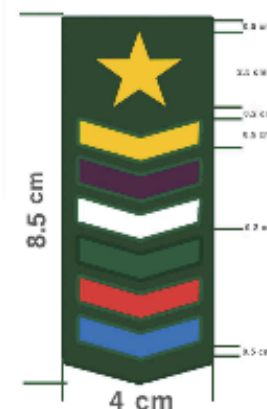


- 21. Estrella de Guía Mayor investido.** La usarán Guías Mayores que no se han investido de las clases de Conquistadores.



- 22. Galones de clases.** Conforme vayan obteniendo clases de Conquistadores, pueden colocar los galones respectivos debajo de la estrella.

- 23. Galonera-Estrella de Guía Mayor investido.** El tamaño será de 7.7 cm x 5 cm sobre fondo verde, con el contorno verde olivo. Arriba llevará una estrella amarilla de 5 puntas y debajo los galones de las clases de Conquistadores en el tamaño de 0.5 cm cada una y cada espacio de 0.2 cm, formando un rayo de 0.5 cm. Se usará en la manga izquierda, debajo del emblema C2, después de la investidura.



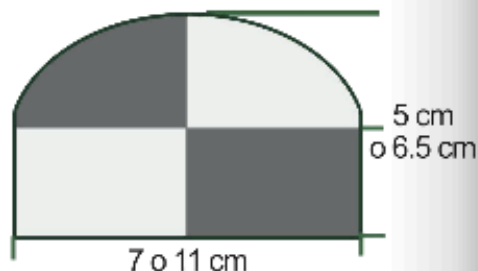
24. Medallones de plata y de oro.

Estos medallones se obtienen después de que los jóvenes hayan alcanzado los requisitos de las cinco categorías en que se divide el programa: físico, habilidades, excursión, proyectos de servicio, y mejoramiento cultural. Las edades propuestas para alcanzarlos son: de 14 a 15 años medallón de plata, y de 16 años en adelante el medallón de oro. Se podrán colocar en la banda.



25. Emblema de Unión.

Los bordes y diseño son establecidos por la Unión. Se hará en dos tamaños, el menor de 7 cm x 5 cm y el mayor de 11 cm x 6.5 cm. Queda a criterio de la Unión si permite un espacio en este emblema para que cada Campo local coloque su nombre.



26. Banda de especialidades.

Usada de derecha hacia izquierda, apoyada en el hombro derecho, bajo la solapa del hombro. Color verde olivo, con anchos de 13 cm y 16 cm. En tamaño de 16 cm puede ponerse un ojal al centro de 8 cm, en la parte superior, para la entrada en la solapa.

Cada Conquistador o Guía Mayor podrá usar solamente una banda. Será utilizada con el uniforme de gala por aquellos que han obtenido por lo menos un honor de especialidad.

El Conquistador utilizará el emblema (C1) en la parte inferior y el Guía Mayor usará el octágono de Guía Mayor (G1).

El largo de la banda deberá coincidir con la altura del cinturón con su vértice interno.





Qué colocar en la banda

- Bandera del país centralizada y bordada, a 4 cm debajo de la costura del hombro.
- Cinta o placa con el nombre del miembro del Club, 10 cm debajo de la costura del hombro. Departamentales usan placa metálica o acrílica.
- Cintas de las clases ya investidas. Se llevarán debajo de la cinta del nombre. El uso de las cintas será opcional.
- Honores de especialidades. Preferiblemente agrupadas por áreas y conforme al color de fondo, encabezadas por el honor de maestría (si aplica).
- Las insignias de medallón de plata y de oro.
- Los parches de eventos de Asociación, Misión, Unión y División en los cuales se haya participado; así como los pines y botones obtenidos en eventos oficiales deberán ser utilizados solo en el chaleco o chaqueta.

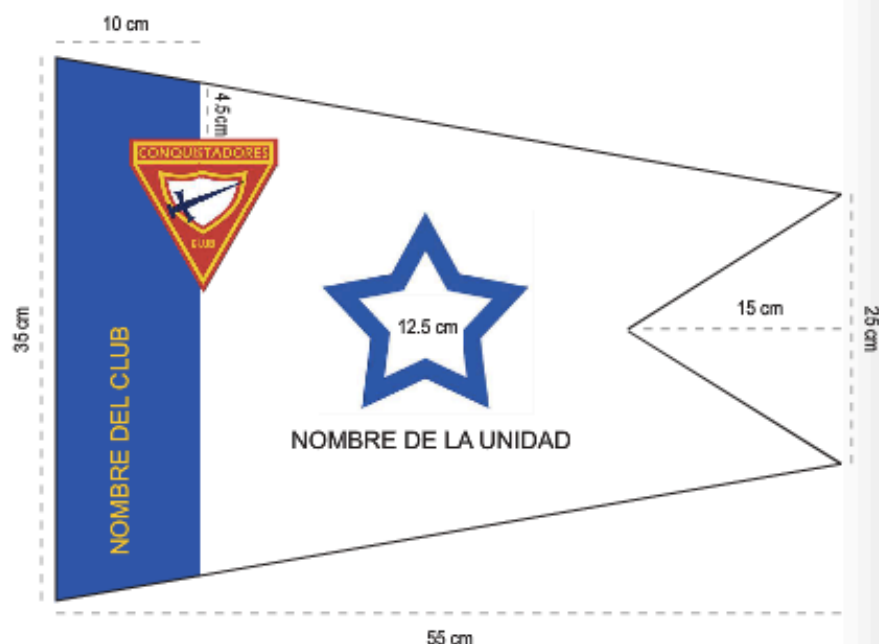
27. Bandera oficial de los Conquistadores. Debe medir 135 cm x 90 cm. El rectángulo superior izquierdo e inferior derecho serán de color azul real. Al centro, el emblema C1 de 30 cm x 30 cm en los colores originales. El nombre del Club deberá ir bordado en blanco en el rectángulo derecho inferior,

en fuente Arial Black y medir 8 cm de altura y como máximo 50 cm de largo. La bandera para uso de escritorio, sede del Club o Iglesia, podrá tener una franja amarilla de 5 cm. La bandera deberá colocarse en un mástil de 2 m de altura y 3.5 cm de grosor. También puede tener un fleco de color dorado.



28. Banderín. Se usa para identificar la unidad y llevará los colores azul real y blanco. Debe tener 55 cm de largo en el lado opuesto del mástil; el efecto de banderín se obtendrá estrechando 35 cm del lado izquierdo y 25 cm del lado derecho. Debe tener una franja de tela azul real de 35 cm x 10 cm, en el lado izquierdo. El emblema C1 de 10 cm x 10 cm se colocará

7.5 cm debajo de la parte superior, entre la tela azul y blanca. El nombre del Club estará en la franja azul vertical bordado en amarillo de abajo hacia arriba. El logo y el nombre de la unidad estarán centralizadas en la parte blanca. El logo tendrá un tamaño 12.5 cm x 12.5 cm. El banderín deberá colocarse en un mástil de 1.7 m de altura y 2.5 cm de grosor.



1. Uniforme del Conquistador – Femenino (10 a 15 años).

- Falda conforme al modelo, en color caqui (poliéster y algodón). *Excepto República Dominicana, donde por reglamentación de la Policía Nacional no se puede usar color caqui, se usará color verde olivo. Llevará un tablón,*

paletón o plisado frontal, cierre trasero, presillas, con dos pinzas delanteras y traseras. La falda debe llegar hasta la altura de la rodilla. El uso de bolsillos internos ocultos en la costura lateral es opcional. (El uso de la falda-pantalón queda a criterio de cada Unión).



- b.** Blusa conforme al modelo, en color blanco (poliéster y algodón), con mangas cortas o largas cuando las circunstancias así lo exijan. Tendrá dos bolsillos con un pliegue vertical superpuesto de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de largo. Esa tapa será abotonada. Sobre cada hombro habrá una galonera, cosida en un extremo del hombro y abotonada en el otro (conforme a la figura) con 4 cm de largo. El dobladillo de la manga, tendrá un



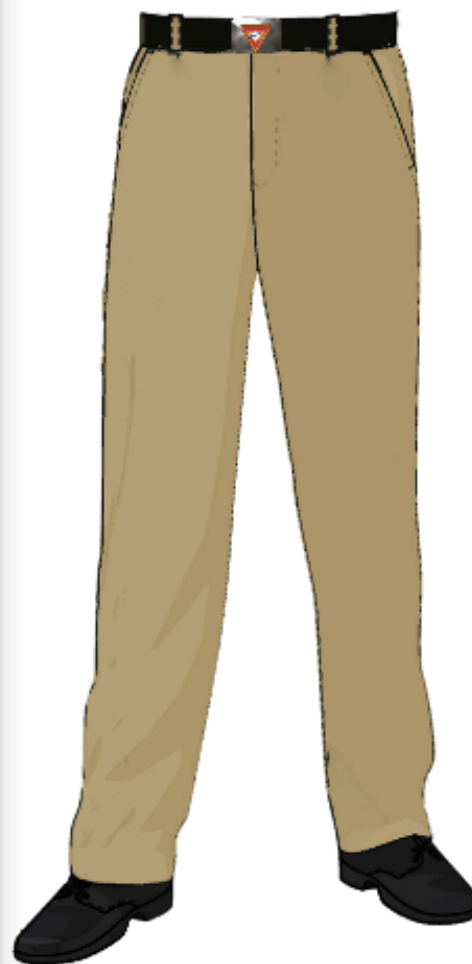
doble de 2.6 cm con costura externa. Los botones deben ser transparentes. Podrá ser ajustada en la cintura, teniendo dos pinzas en el frente y detrás.

- c.** La tapa y el bolsillo de las camisas quedan a criterio del Club y del país. Se considera que el Club estará uniformado cuando todos los miembros usen lo mismo.
- d.** En el uniforme de las niñas no se usará corbatín.
- e.** Se considera que el Club está uniformado cuando todas las niñas usen la camisa en manga corta o todas usen la manga larga.

2. Uniforme del Conquistador – Masculino (10 a 15 años).

- a.** Pantalón formal, en color caqui (poliéster-algodón). Excepto en República Dominicana, donde por reglamentación de la Policía Nacional no se puede usar color caqui, se usará color verde olivo. Con dobladillo liso, presillas o pasa cinto, dos bolsillos traseros internos, sin tapa y sin botón. Dos bolsillos delanteros en diagonal a cada lado del pantalón. Porte liso frontal (sin dobladillo, plises o paletón).

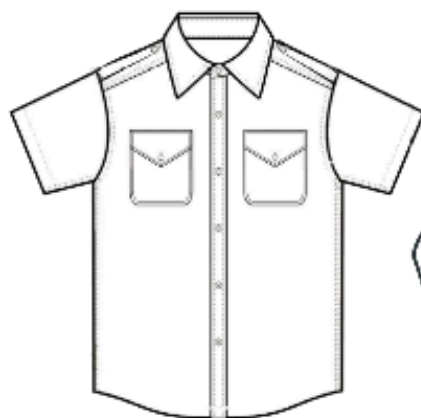
Frente



Reverso



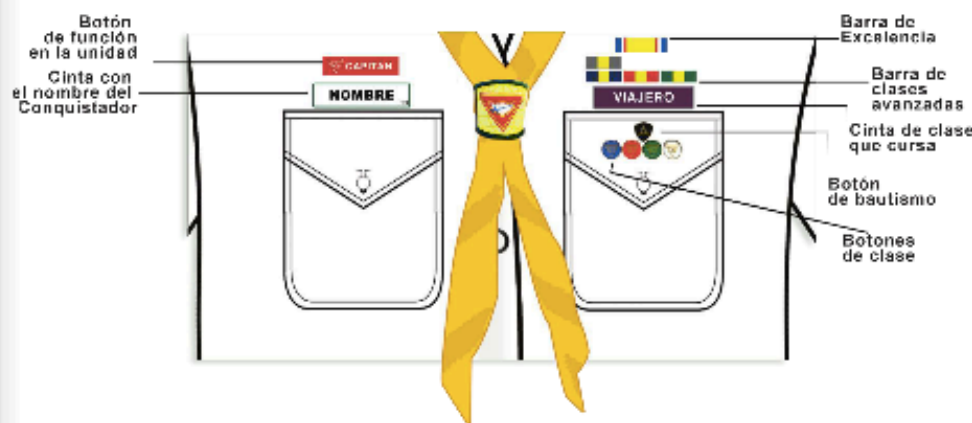
- b.** Camisa conforme al modelo, en color blanco (poliéster-algodón), con mangas cortas o largas. Tendrá dos bolsillos con un pliegue vertical superpuesto de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de largo. Esa tapa será abotonada. Sobre cada hombro habrá una galonera, cosida en un extremo del hombro y abotonada en el otro (conforme a la figura) con 4 cm de largo. El dobladillo de la manga, tendrá un doblez de 2.6 cm con costura externa. Serán usados botones



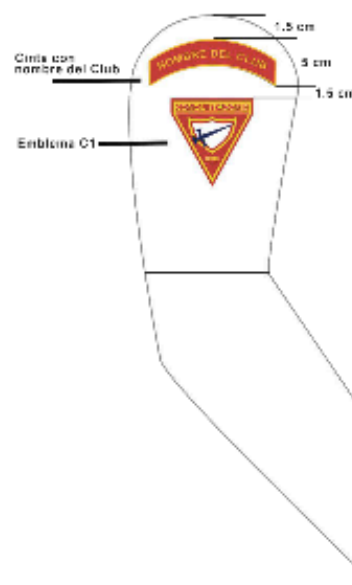
transparentes. El uniforme de campaña o clase B, queda a criterio de cada Unión, usarán solo emblema C4 y pañoleta.

- c.** La tapa y el bolsillo de las camisas quedará a criterio del Club y del país. Se considera que el Club estará uniformado cuando todos los miembros usen lo mismo.
- d.** En el uniforme de los niños no se usará corbata.
- e.** Se considera que el Club está uniformado cuando todos los niños usen la camisa en manga corta o todos usen la manga larga.

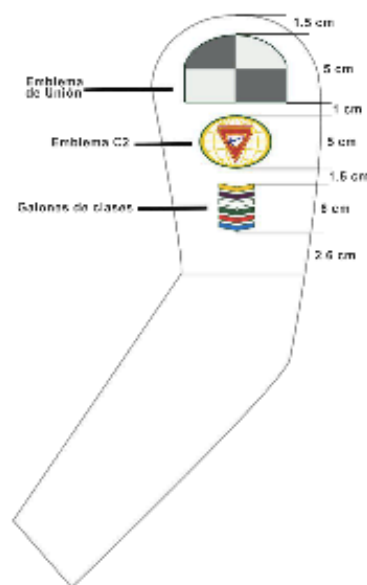
Posición de los emblemas, insignias, cintas y botones



Manga derecha

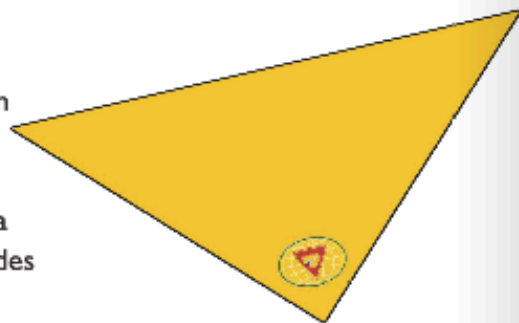


Manga izquierda



- f.** La pañoleta del Conquistador es de color amarillo, con emblema C2. Deberá usarse tanto con el uniforme oficial, como con el de actividades. Cuando sea necesario también puede usarse con otra ropa, siempre que la misma esté en armonía con los principios de los Conquistadores y que la persona que la utilice tenga parte activa en las actividades

del Club. Este artículo es la identificación mundial de los Conquistadores. Disponible en tres tamaños: CH (85 cm), M (100 cm) y G (114 cm).



3. Uniforme de Guía Mayor – Femenino.

- a.** Falda conforme al modelo, en tela de poliéster y algodón, en color verde olivo. Con un tablón, paletón o plisado frontal, cierre trasero, presillas de 4 cm x 1.5 cm, con dos pinzas delanteras y traseras internas (costura), la falda debe llegar hasta la altura de la rodilla. El uso de bolsillos internos ocultos en la costura lateral es opcional.



Frente

Tablón, paletón o plisado

- b.** Blusa conforme al modelo en tela de poliéster y algodón, en color blanco, con mangas cortas o largas. Tendrá dos bolsillos con tapas. Las tapas serán abotonadas. Sobre cada hombro habrá una galonera, cosida en un extremo del hombro y abotonada en el otro (conforme a la figura). El dobladillo de la manga

puede ser con o sin doblez. Llevará botones transparentes. Podrá ser ajustada en la cintura, teniendo dos pinzas en frente y detrás.

- c.** La tapa y el bolsillo de las camisas quedarán a criterio del Club y del país. Se considera que el Club está uniformado cuando todos los miembros usen lo mismo.
- d.** Se considera que el Club está uniformado cuando todas las damas usen la camisa en manga corta o todas usen manga larga.



Frente



4. Uniforme de Guía Mayor – Masculino.

- a. Pantalón Modelo oficial de poliéster y algodón, en color verde olivo, dobladillo liso, presillas o pasa cinto, dos bolsillos traseros internos, sin tapa y sin botón. Dos bolsillos delanteros en diagonal a cada lado del pantalón. Porte liso frontal (sin dobladillo, plises o paletón).

Reverso



- b. Camisa conforme al modelo, en color blanco, en tela de poliéster y algodón, con mangas cortas o largas. Tendrá dos bolsillos con tapas. Las tapas serán abotonadas. Sobre cada hombro habrá una galonera, cosida en un extremo del hombro y abotonada del otro (conforme a la figura).



El dobladillo de la manga puede ser con o sin doblez, los botones serán transparentes.

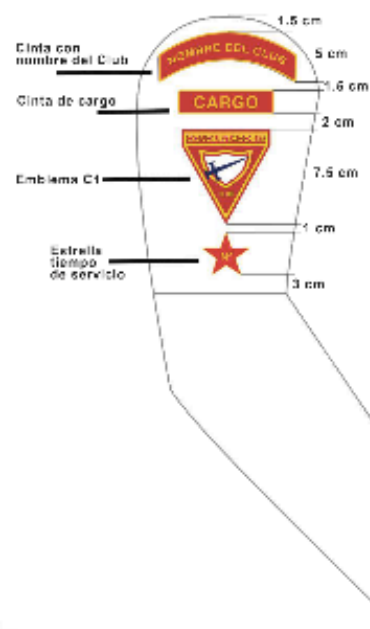
- c. La tapa y el bolsillo de las camisas quedará a criterio del Club y del país. Se considera que el Club está uniformado cuando todos los miembros usen lo mismo.
- d. Se considera que el Club está uniformado cuando todos los varones usen la camisa en manga corta o todos usen la manga larga.



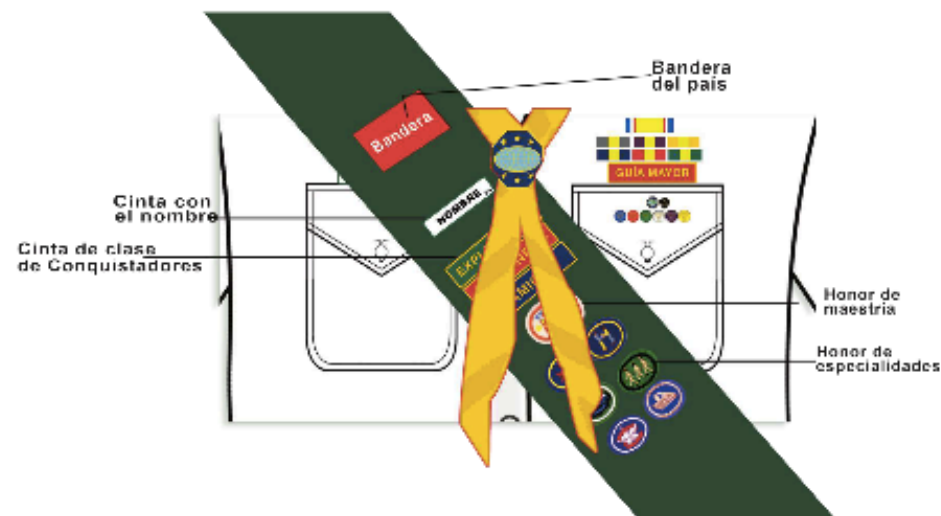
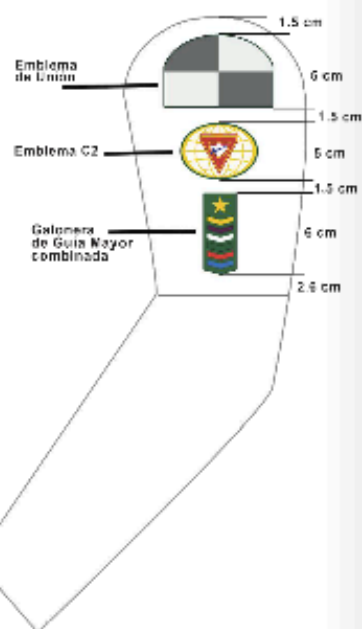
Posición de los emblemas, insignias, cintas y botones



Manga derecha



Manga izquierda



5. Pañoleta de Guía Mayor.

Amarilla con emblema G1 bordado en sus colores originales en el tamaño de 11.5 cm x 8.5 cm. Deberá usarse con el uniforme oficial, y con el de actividades. Cuando sea necesario también puede usarse con otra ropa, siempre que la misma esté en armonía con los principios de los Conquistadores y los Guías Mayores, y que la persona que la utilice tenga parte activa en las actividades del Club. Este

artículo es la identificación mundial de los Guías Mayores; por esto, solamente la pañoleta oficial puede ser utilizada. Disponible en tres tamaños: CH (90 cm), M (100 cm) y G (115 cm). Las medidas son de una a otra punta de la parte superior de la pañoleta.



6. Pañoleta de Guía Mayor con clases de Conquistadores.

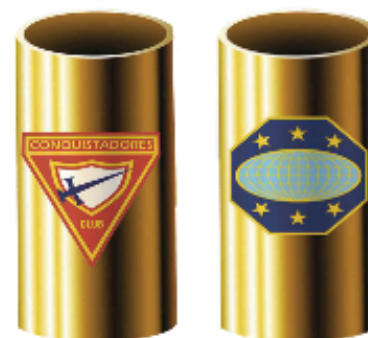
Esta pañoleta la podrán usar los Guías Mayores que se han investido de las 6 clases de Conquistadores. Es amarilla con borde rojo, con tiras bordadas correspondientes a las seis clases de Conquistadores, y lleva el emblema G1 en el tamaño de 10.5 cm x 10.5 cm. Deberá usarse con el uniforme oficial y con el de actividades. Cuando sea necesario también puede ser usada con otra ropa,

siempre que la misma esté en armonía con los principios del Club y que la persona que la utilice tenga parte activa en las actividades del Club. Este artículo es la identificación mundial de los Guías Mayores; por esto, solamente la pañoleta oficial puede ser utilizada. Disponible en dos tamaños: M (100 cm) y G (115 cm) y el ancho de 50 cm. Las medidas son de una a otra punta de la parte superior de la pañoleta.



7. Tubos de pañoleta.

a. Metálico dorado con 3.8 cm x 2 cm y el emblema C3 para el Conquistador y G1 para los Guías Mayores. Medirá 2.5 cm de diámetro. Está permitido que las unidades desarrollen sus propios prendedores para el uso junto al uniforme de actividades del Club.



b. Tubos en tela bordada, en el tamaño de 4.5 cm x 2.5 cm, y en metal con tres anillos y el logo C3. Para los Conquistadores, el emblema C2 con fondo caqui o blanco y contorno verde petróleo, y para Guías Mayores con el emblema G1 y contorno amarillo. Todo el Club deberá usar el mismo tubo de pañoleta.

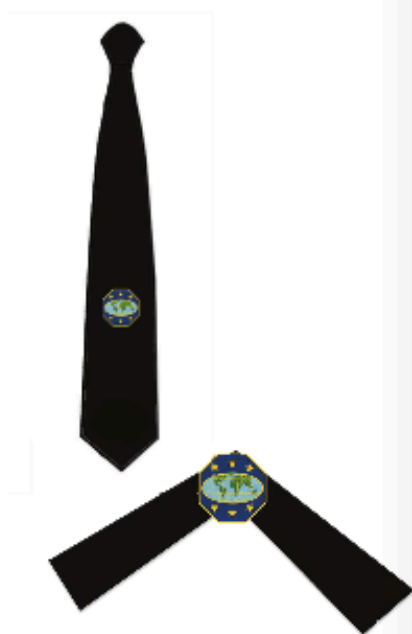


8. Boinas. Para Conquistadores es en color negro con el emblema C3 al frente. Para Guías Mayores es en color negro con el emblema G1 al frente.



9. Corbata y corbatín.

Corbata en color negro para los hombres con el logo G1 en la parte inferior. Corbatín en color negro para damas con el logo G1 en el entrecruce de la misma. En el uniforme se usará para ceremonias especiales y oficiales solo para los Guías Mayores. La corbata en los hombres deberá esconderse a la altura del segundo y tercer boton de la camisa, de arriba hacia abajo.



10. Cinturón negro. Será de 3.4 cm de altura, con hebilla dorada que lleve en el centro el emblema C3 en sus colores oficiales, en alto relieve. La hebilla medirá 3.6 cm de altura por 5.5 cm de largo; para Guías Mayores llevará el emblema G1.



11. Zapatos y calcetines/ medias. Zapato negro.

Varones: calcetines negros.

Damas Conquistadoras:

medias o calcetas blancas 3/4.

Damas Guías Mayores: medias

o calcetas negras 3/4 o medias finas del color de la piel. En reuniones oficiales especiales las Guías Mayores podrán utilizar zapato informal y cerrado.

12. Galones de Liderazgo. Serán de 8.0 cm x 5.5 cm y las tiras de 8 mm y con espaciado de 4 mm entre ellas. Se usará en ambos hombros. Los usarán: Directores, Coordinadores Distritales, Regionales (Zona), Pastores y Departamentales, con las siguientes características:

a. Directores. Verde olivo, con emblema C3 bordado en color plata, de 3 cm x 3.5 cm de tamaño. Y con el logo G1 en color plata.

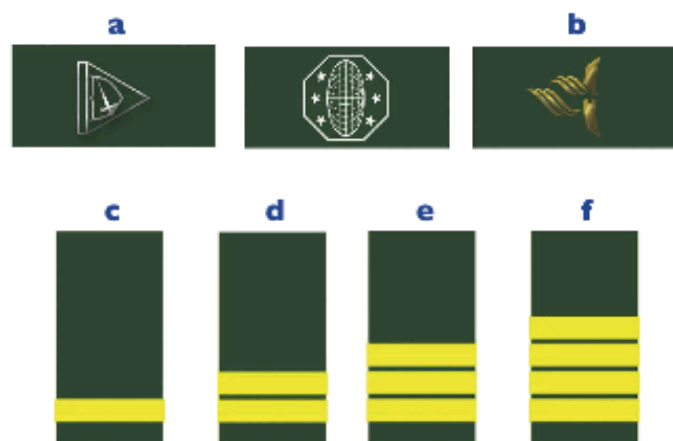
b. Pastores. Verde olivo, con el logotipo oficial de la IASD bordado en color dorado.

c. Coordinadores Distritales y Regionales (Zona). Verde olivo, con una tira dorada.

d. Departamentales de Asociación o Misión. Verde olivo, con dos tiras doradas.

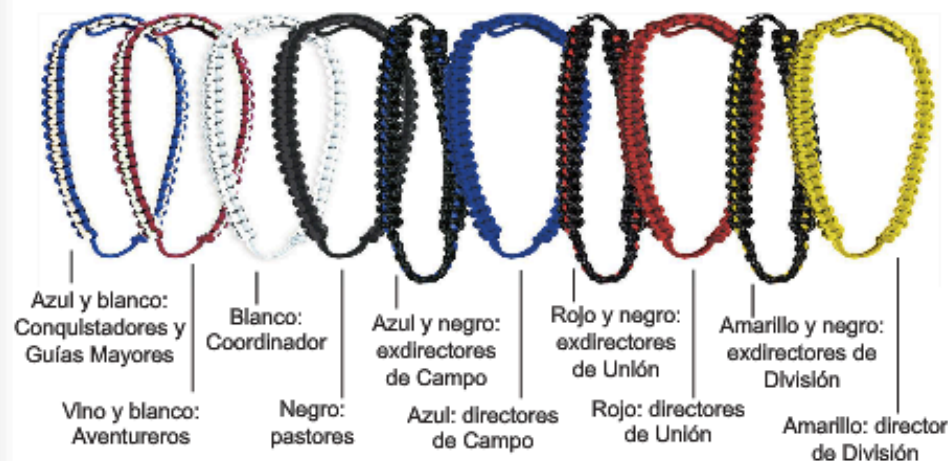
e. Departamentales de Unión. Verde olivo, con tres tiras doradas.

f. Departamental de División. Verde olivo, con cuatro tiras doradas.



13. Cordones de Mando. Se usa en el hombro izquierdo. El cordón es trenzado con el nudo plano en la parte superior que envuelve el brazo y el trenzado, con el nudo plano invertido en la prolongación hasta la punta. El cordón azul y blanco es para los Conquistadores y Guías Mayores. El vino y blanco es para los Aventureros. El blanco es para el Coordinador. El negro para los pastores. El azul y negro para exdirectores de Campo. El azul para el director de Campo. El rojo y negro para exdirectores de Unión. El rojo para director de Unión. El amarillo y negro para exdirectores de División. El amarillo para director de División.

exdirectores de Unión. El rojo para director de Unión. El amarillo y negro para exdirectores de División. El amarillo para director de División. Al terminar su período se entrega el cordón de mando a la persona que lo sustituye en el cargo, y usará el cordón correspondiente de acuerdo al MANUAL El Club, la Iglesia, el Campo, la Unión serán los responsables de comprar los cordones, y el cordón siempre será de su propiedad. El cordón se debe entregar en una ceremonia formal.

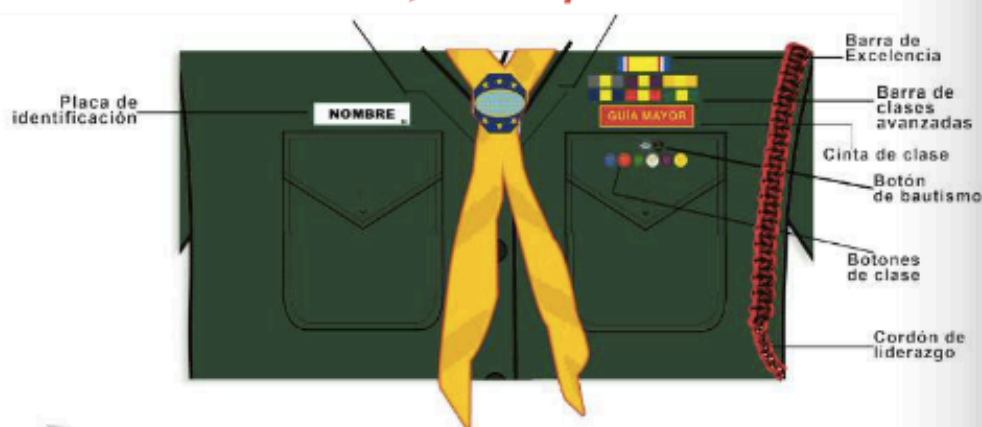




El uso del uniforme de gala será exclusivo de departamentales de Unión y Campo, pastores investidos de Guía Mayor que estén involucrados en el Ministerio JA.

- ✓ Saco verde olivo.
- ✓ Pantalón/falda verde olivo.
- ✓ Camisa blanca.
- ✓ Corbata negra.
- ✓ Correa/cinturón negro.
- ✓ Galones dorados según su cargo, colocados en la misma tela del saco.

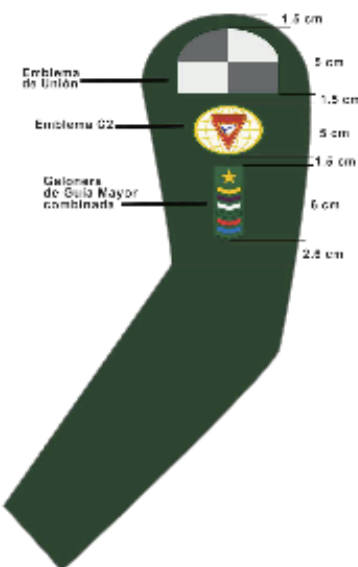
Posición de los emblemas, insignias, cintas, botones y barras



Manga derecha

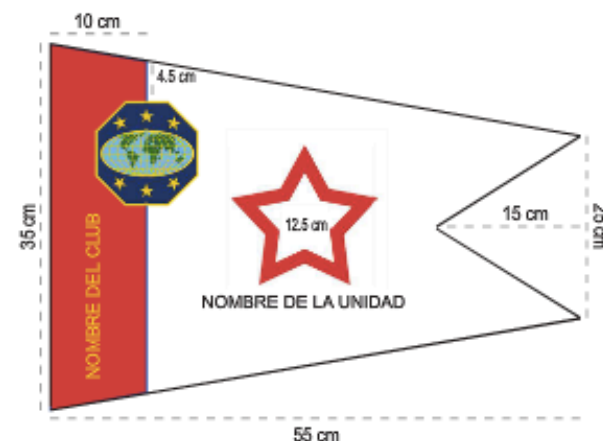


Manga izquierda



14. Banderín de Guías Mayores.

Se usa para identificar la unidad, en colores rojo y blanco. Debe tener el emblema G1 de 10 cm x 10 cm. Todas las demás especificaciones se explican en la página 65.



15. Bandera oficial de los Guías Mayores. Debe medir 135 cm x 90 cm. El rectángulo superior izquierdo será de color amarillo y el inferior derecho será de color azul real. Al centro, el emblema G1 de 30 cm x 30 cm en los colores originales. El nombre del Club deberá ser bordado en blanco en el rectángulo derecho

inferior, en fuente Arial Black, y medir 8 cm de altura y como máximo 50 cm de largo. La bandera para uso de escritorio, sede del Club o Iglesia, podrá tener una franja amarilla de 5 cm. La bandera deberá colocarse en un mástil de 2 m de altura y 3.5 cm de grosor. También puede tener un fleco de color dorado.



1. Chaleco. Se Usará de color caqui para Conquistadores y verde petróleo para los Guías Mayores. En este chaleco podrán ser colocados parches, emblemas y pines. Los honores de especialidades, los pines de las clases, las barras y otros emblemas que son del uniforme de gala, no podrán ser

colocados aquí. Deberá ser abierto, sin botones, y con el emblema C4 o G4 bordado del lado izquierdo, a la altura del pecho en medidas de 11.5 cm x 8.5 cm. Puede ir con dos bolsillos frontales en la parte inferior o sin ellos. No se debe usar con el uniforme oficial.



II. Gorra de uso opcional. En

color verde olivo para Guías Mayores, con un cordón torcido en color oro sobre la visera, hasta las extremidades del ala. En color caqui es para Conquistadores. Modelo

americano con emblema bordado, C3 para Conquistadores y G1 para Guías Mayores investidos, con regulador y revestimiento interno (esponja) del color de la gorra.



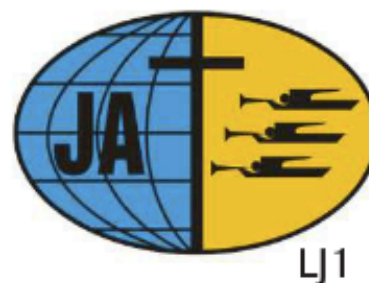
III. Logo del Club. En caso que los clubes hayan elaborado un logo para identificarse, lo podrán utilizar

en el chaleco o en otros accesorios que puedan elaborar, no en el uniforme oficial.

Sección 5

Uniforme de Líder Juvenil

Sección 5 – Uniforme de Líder Juvenil



1. Emblema JA: Es el símbolo mundial de los Jóvenes Adventistas y significa: «A través de la Cruz de Cristo, los Jóvenes Adventistas llevan el triple mensaje angélico al mundo».

Significado del emblema JA:

- a. Mundo.** El territorio y el alcance del mensaje del advenimiento, el compromiso de la predicación de los Jóvenes Adventistas (Mat. 24: 14).
- b. Ángeles con trompetas.** El triple mensaje angélico que debe

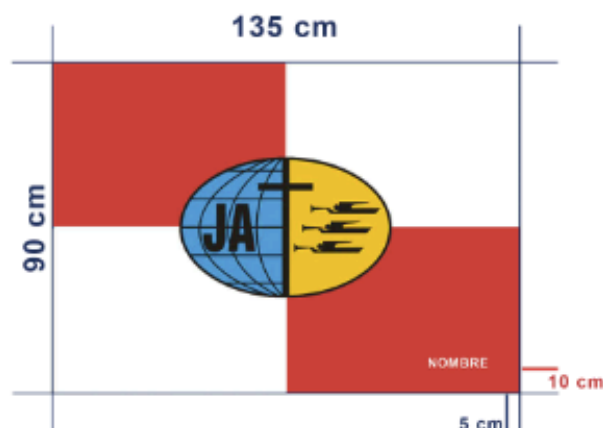
ser anunciado al mundo por los Jóvenes (Apoc. 14: 6-10).

- c. Cruz.** Cristo y su sacrificio son el centro de nuestro mensaje (Heb. 12: 2).

- d. JA.** Nuestra sigla JA representa nuestro nombre y significa Jóvenes Adventistas. Nuestra identidad (*Mensajes para los jóvenes*, p. 196).

2. Bandera JA oficial de los Jóvenes Adventistas. Está dividida en cuatro partes iguales y mide 135 cm x 90 cm. En el centro lleva el emblema JA, que mide 45 cm x 30 cm. El color rojo irá en la parte superior izquierda e inferior

derecha, y la parte superior derecha y la inferior izquierda en color blanco. Es opcional bordar el nombre de la Sociedad en color blanco en el rectángulo inferior derecho con 8 cm de altura y a un máximo de 50 cm de largo.



Significado de la bandera:

a. Blanco. Representa la pureza de vida en conducta, lenguaje y relaciones con los demás, reflejando los ideales del Salvador para con sus hijos (1 Tim. 4: 12).

b. Rojo. Representa la redención a través de la vida de Cristo entregada en nuestro favor en la Cruz del Calvario (Gál. 1: 4).

c. Azul. Representa la firme lealtad al Señor, en cualquier situación (1 Cor. 2: 14).

d. Amarillo. Representa la excelencia, una vida espiritual y un carácter moldeado por

la voluntad de Cristo (Job 23: 10).

3. Botón JA en metal. De uso exclusivo para los líderes investidos. Se usará en la solapa del lado izquierdo del saco o en el bolsillo izquierdo de la camisa. Su tamaño será 0.9 cm x 1.2 cm y llevará el emblema JA en sus colores originales y con líneas y contornos dorados. Para el saco azul se llevará una chapa de 7 cm x 5 cm (ver p. 99).



4. Botón de Bautismo. Lo puede usar todo miembro bautizado en la tapa del bolsillo izquierdo, al lado izquierdo del botón de Líder Juvenil. Tendrá la forma de un triángulo redondeado en fondo negro y contorno dorado. Contiene el logo oficial de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Se entrega el día de su bautismo. Se colocará al lado del botón de Líder Juvenil. (Ver imagen p. 100.)



5. Cinta de Líder Juvenil.

Esta cinta identifica a todo líder en función, sin importar si es investido o no. Se coloca encima del bolsillo izquierdo.

LÍDER JUVENIL

6. Corbata y Corbatín.

Corbata en color vino para hombres con el logo JA en la parte inferior. Corbatín en color vino para damas con el logo JA en el entrecruce del mismo.



Sección 5 – Uniforme de Líder Juvenil



Club de Jóvenes, Sociedad de Jóvenes, Federación de Sociedades de Jóvenes (FESJA).

I. Uniforme Femenino

- a. Camisa azul celeste, lisa o estilo militar, con botones. Puede usarse en manga corta o larga.



- b. Falda en tela gris oxford liso, con cierre trasero. El largo de la falda debe llegar hasta la altura de la rodilla.
- c. Medias del color de la piel.
- d. Zapatos negros.



2. Uniforme Masculino

- a. Camisa azul celeste, lisa, con bolsillo izquierdo o estilo militar. Puede usarse en manga corta o larga.



- b. Pantalón gris oxford liso. Con presillas, pasa cinto o pretina.



- c. Zapatos y correa/cinturón negros.
- d. Medias/calzetines grises.

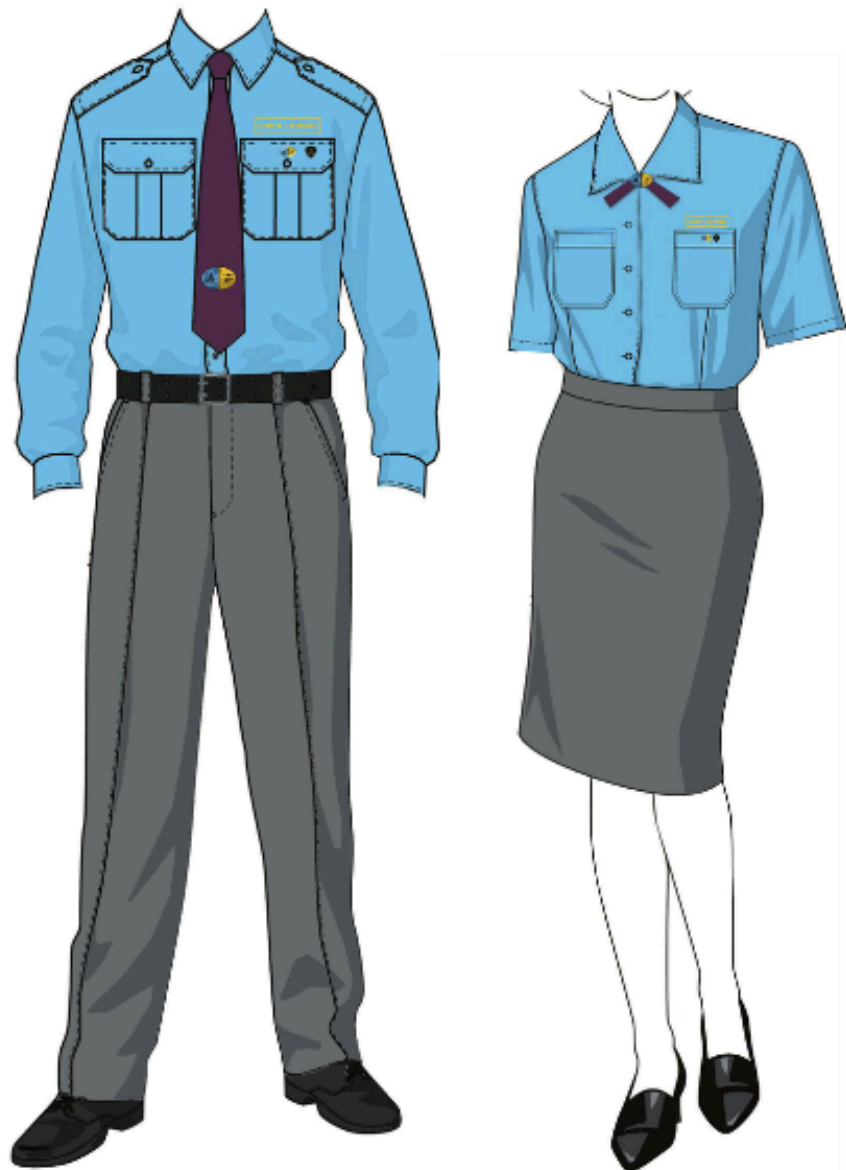


Club de Jóvenes, Sociedad de Jóvenes, Federación de Sociedades de Jóvenes (FESJA).

1. **Uniforme femenino y masculino.** Es similar al que usan los Líderes Juveniles no investidos.

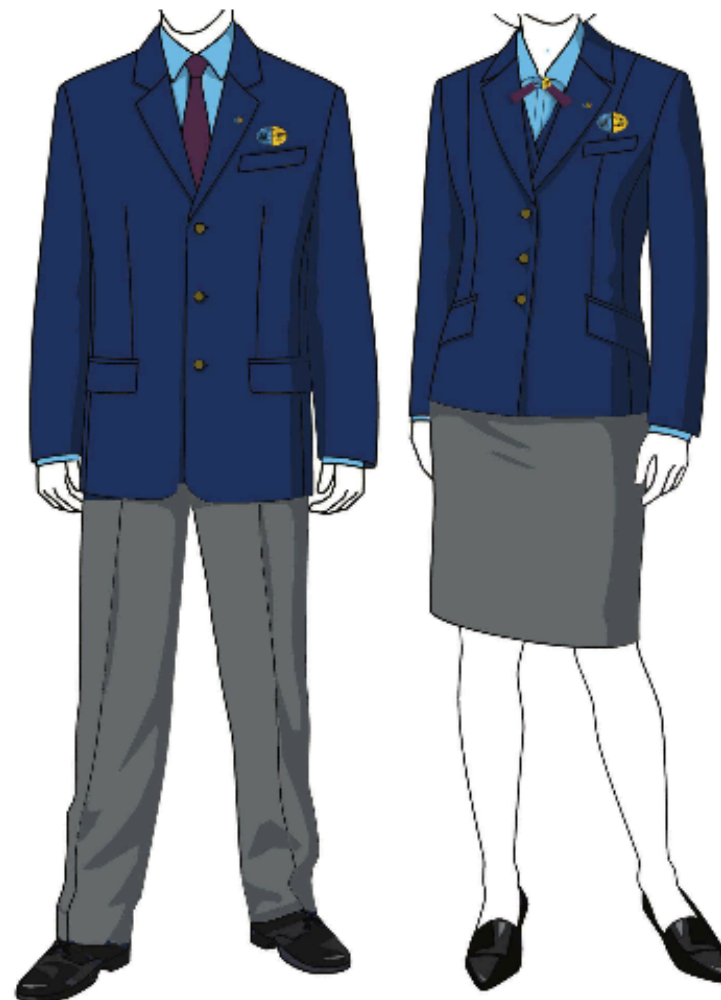
- a. **Sin saco/blazer.** Si no se porta el saco/blazer azul el botón de Líder Juvenil se coloca al centro del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.





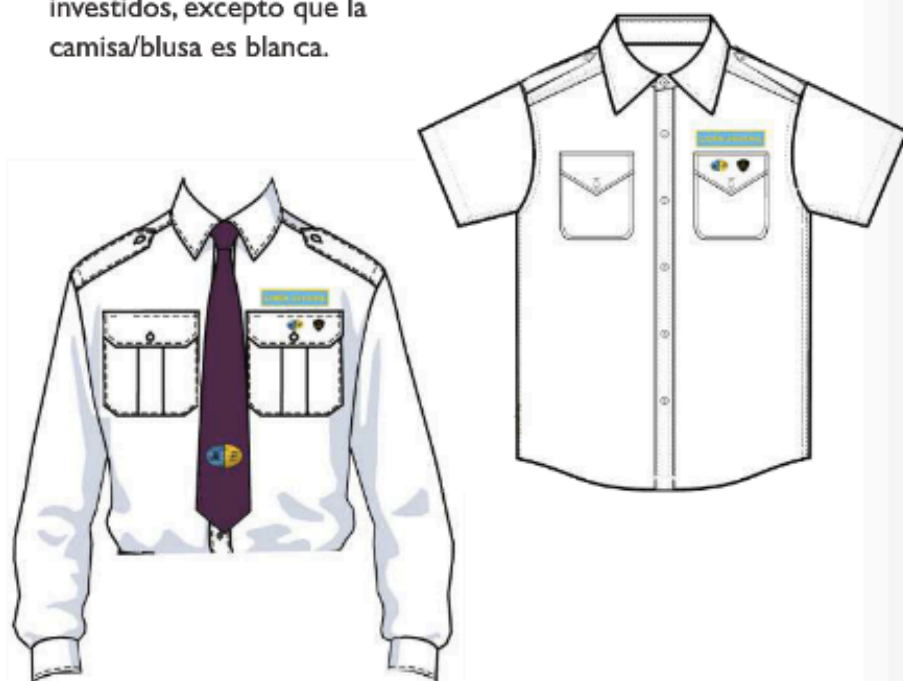
b. Con saco/blazer. Si se porta el saco/blazer, se usa una chapa del logo JA en la solapa del saco y el botón en

el ojal superior izquierdo. Lo usarán solo los Jóvenes investidos.

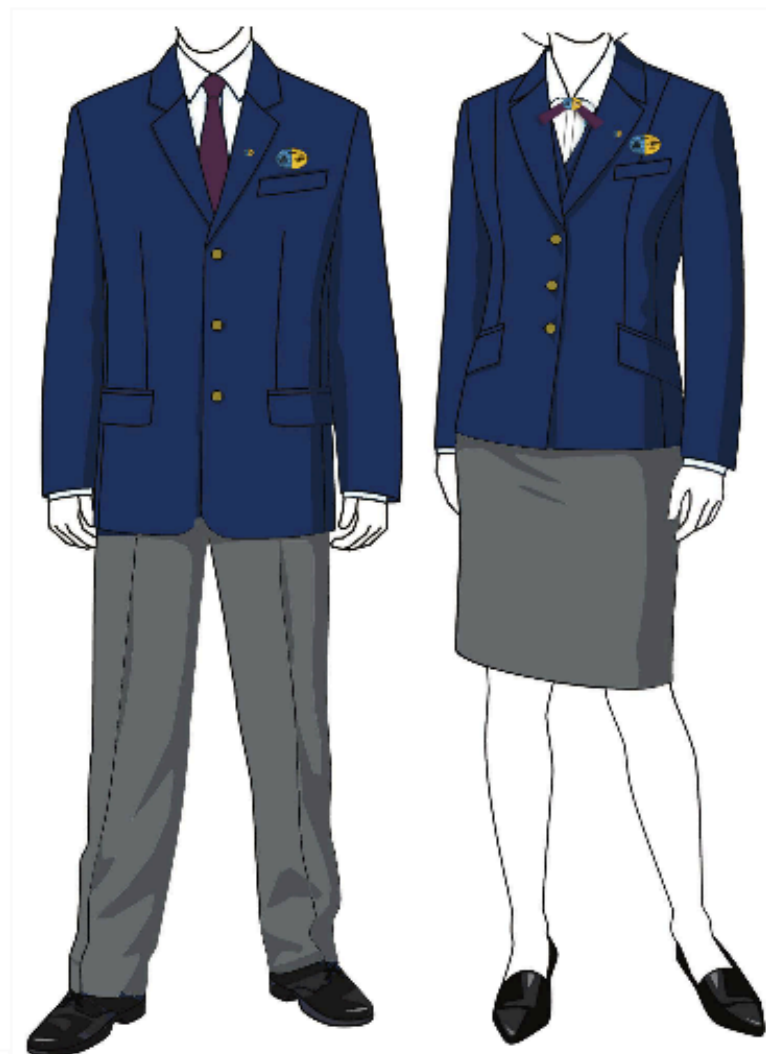




- 1. Uniforme femenino y masculino.** Es similar al que usan los Líderes Juveniles investidos, excepto que la camisa/blusa es blanca.



- 2. Saco de Líder.** En color azul marino, modelo sport con botones dorados.



Apéndice



Pantone 285 C



Pantone 511 C



Pantone 350 C



Pantone Orange 021 C



Pantone 116 C



Pantone 424 C



Pantone 2756 C



Pantone 485 C

Para Colombia: Los Guías Mayores usarán las faldas y pantalones de color gris por restricciones de la Policía Nacional.

La banda de especialidades también se usará en color gris.

Frente

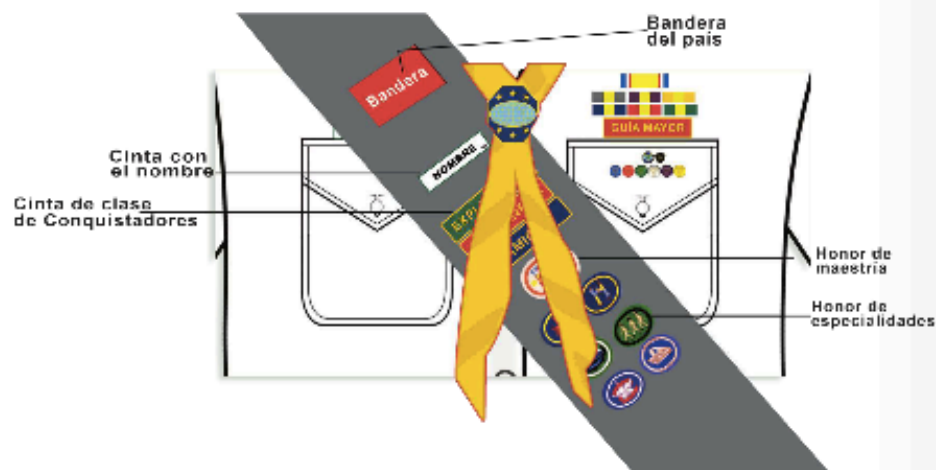


Frente

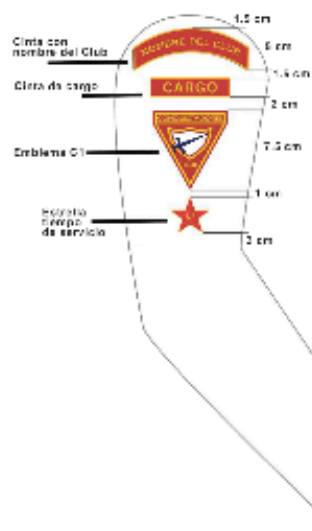


Tablón, paletón o plisado

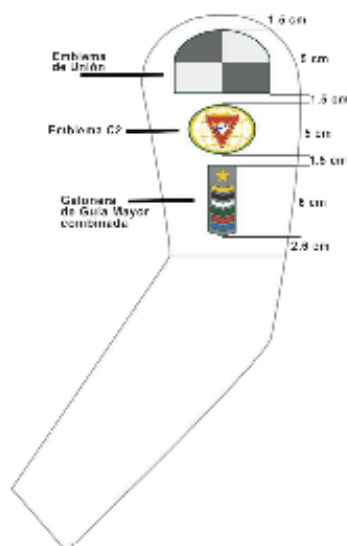
Posición de los emblemas, insignias, cintas y botones



Manga derecha



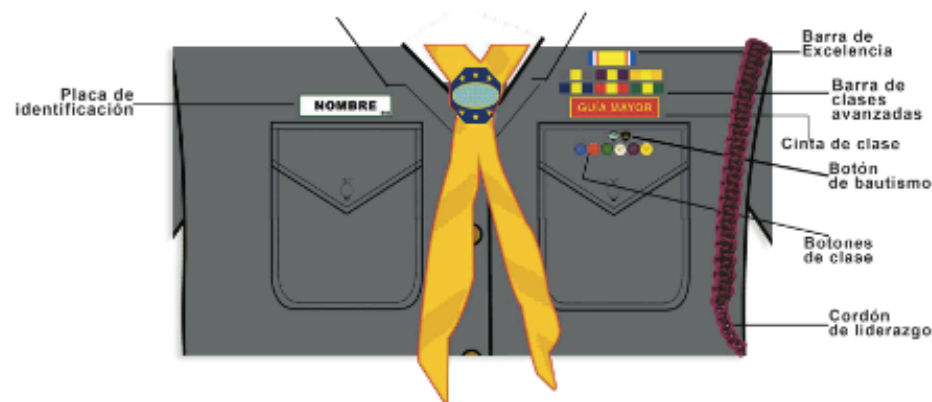
Manga izquierda



Uniforme de gala

- ✓ Saco gris
- ✓ Pantalón/falda gris
- ✓ Camisa blanca
- ✓ Corbata vino
- ✓ Correa/cinturón negro
- ✓ Galones dorados en la misma tela del saco de acuerdo con su cargo

Posición de los emblemas, insignias, cintas, botones y barras



Nota: Para más detalles sobre los uniformes de Conquistadores, Guías Mayores, Directores, Coordinadores Distritales, Regionales (Zona), Pastores y Departamentales, consultar la Sección 4 (páginas 66-87).

Para Guías Mayores la corbata o corbatín también será de color vino.

Cordones de mando

Se usa en el hombro izquierdo. El cordón es trenzado con el nudo plano en la parte superior que envuelve el brazo y el trenzado, con el nudo plano invertido en la prolongación hasta la punta. El cordón azul y blanco es para los Conquistadores y Guías Mayores. El vino y blanco es para los Aventureros. El blanco es para el Coordinador. El vino para los pastores. El azul y negro para exdirectores de Campo. El azul para el director de Campo. El rojo y negro para exdirectores de

Unión. El rojo para director de Unión. El amarillo y negro para exdirectores de División. El amarillo para director de División. Al terminar su período se entrega el cordón de mando a la persona que lo sustituye en el cargo, y usará el cordón correspondiente de acuerdo al MANUAL. El Club, la Iglesia, el Campo, la Unión serán los responsables de comprar los cordones y el cordón siempre será de su propiedad. El cordón se debe entregar en una ceremonia formal.

