



REGLAMENTO DE
UNIFORMES

DEL MINISTERIO JOVEN

DIVISIÓN SUDAMERICANA

Índice

Sección 1

IDEALES	4
MINISTERIO JOVEN	4
AVENTUREROS	4
CONQUISTADORES	5
JÓVENES ADVENTISTAS	6
ORIENTACIONES	6

Sección 2

USO, CREACIÓN Y CONFECCIÓN DE UNIFORMES	8
--	----------

Sección 3



UNIFORME DE AVENTUREROS	11
--------------------------------------	-----------

I. EMBLEMAS, INSIGNIAS, TIRAS, DISTINTIVOS, DIVISAS Y BANDERAS	11
Bandera y banderín.....	14
II. UNIFORME OFICIAL DE GALA	15
Uniforme de Aventureros - Femenino.....	15
Uniforme de Aventureros - Masculino.....	15
Uniforme de Departamentales y Asociados.....	20
III. UNIFORME DE ACTIVIDADES	21

Sección 4



UNIFORME DE CONQUISTADORES	23
---	-----------

I. EMBLEMAS, INSIGNIAS, TIRAS, DISTINTIVOS, DIVISAS Y BANDERAS	23
Criterios y objetivos de la Insignia de Excelencia.....	29
Bandera.....	32
Banderín.....	33
II. UNIFORME OFICIAL DE GALA	33



De 10 a 15 años	
Uniforme de Conquistadores - Femenino.....	33
Uniforme de Conquistadores - Masculino.....	34
Posición de las insignias y emblemas.....	35
Más de 16 años	
Uniforme de Conquistadores - Femenino.....	36
Uniforme de Conquistadores - Masculino.....	37
Posición de las insignias y emblemas.....	38
Uniforme exclusivo de departamentales y asociados.....	43
III. UNIFORME DE ACTIVIDADES	45
Uniforme de la Asociación o Misión.....	45
Uniforme del Club.....	46
Uniforme del Club de Líderes.....	46
IV. ACCESÓRIOS	47
Chaleco y chaqueta.....	47

Sección 5



UNIFORME DE JÓVENES.....49

I. EMBLEMAS, INSIGNIAS, DISTINTIVOS Y BANDERAS	49
Bandera.....	50
II. UNIFORMES OFICIALES	52
Uniforme JA-Femenino.....	52
Uniforme JA - Masculino.....	52
III. UNIFORME DE LÍDER	53
Uniforme de líder - Femenino.....	53
Uniforme de líder - Masculino.....	53
Uniforme de distritales, regionales, pastores, secretarios(as) de Asociación, Misión, Unión y División.....	54
Uniforme de Asociados y departamentales, Misión, Unión y División.....	54





MINISTERIO JOVEN

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

Lema “El amor de Cristo me motiva”.

Objetivo “Salvar del pecado y guiar en el servicio”.



AVENTUREROS

Voto “Por amor a Jesús haré siempre lo mejor”.

Ley “Jesús me ayuda a ser:

obediente,

puro,

reverente,

bondadoso y

colaborador”.

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”.

Letra y música: Wanderson Paiva





CONQUISTADORES

Voto “Por la gracia de Dios seré puro, bondadoso y leal, guardaré la ley del conquistador, seré siervo de Dios y amigo de todos”.

Ley “La ley del conquistador me ordena:
Observar la devoción matutina;
cumplir fielmente con la parte que me corresponde;
cuidar mi cuerpo;
tener la conciencia limpia;
ser cortés y obediente;
andar con reverencia en la casa de Dios;
tener una canción en el corazón;
ir donde Dios mande”.

Voto de fidelidad a la Biblia “Prometo fidelidad a la Biblia, a su mensaje de un Salvador crucificado, resucitado y listo a venir, dador de la vida y libertad a los que creen en él”.

Himno “Conquistadores somos
los siervos del buen Señor;
adelante vamos ya, luchando
bien con gran valor.
Salgamos a proclamar
las nuevas de salvación:
Jesús va a llevarnos pronto
a su real mansión”.

Letra y música: Henry T. Bergh





JÓVENES ADVENTISTAS

Voto “Por amor al Señor Jesús prometo tomar parte activa en las actividades de la Sociedad de Jóvenes, haciendo todo lo que pueda para ayudar a otros y para terminar la obra de llevar el evangelio a todo el mundo”.

Voto de fidelidad a la Biblia “Prometo fidelidad a la Biblia, a su mensaje de un Salvador crucificado, resucitado y pronto a venir, dador de la vida y libertad a todos los que creen en él”.

Propósito “Los jóvenes por los jóvenes, los jóvenes por la iglesia, los jóvenes por sus semejantes”.



ORIENTACIONES

Saludo: ¡Maranata!

Contraseña: El Señor ya viene.

El saludo está compuesto de un gesto y una actitud:

En la posición de sentido levantar el antebrazo derecho, la mano extendida, los dedos unidos, pulgar recogido hacia la palma de la mano. Los cuatro dedos significan: amar, anunciar, apresurarse y aguardar el regreso de Cristo. Pulgar recogido: nuestra reverencia ante la presencia de Dios.

Posición para el voto

En la posición de sentido levantar el antebrazo derecho, la mano extendida, dedos unidos, pulgar recogido hacia la palma de la mano. El antebrazo se separa lateralmente en relación al cuerpo,



quedando perfectamente paralelo a él. La mano queda a la altura del rostro, el ángulo entre el brazo y el antebrazo es igual a 45° . Para repetir el voto se debe dar la orden: “Para el voto, posición”. Después de repetido la orden es: “Descansar posición”.

Posición para el voto a la Biblia

La persona que recita el voto sostiene con la mano izquierda una Biblia abierta y coloca la mano derecha sobre la Biblia. Los demás participantes hacen el saludo Maranata, con el cuerpo en dirección a la Biblia. Para repetir el voto se debe dar la orden: “Para el voto a la Biblia, posición”. Después de repetido la orden es: “Descansar posición”.



Sección 2



USO, CREACIÓN Y CONFECCIÓN DE UNIFORMES

Artículos

1° A partir de la publicación de este manual todos los reglamentos anteriores serán proscrito. El presente documento está destinado al territorio de la División Sudamericana: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Ecuador, Paraguay, Perú y Uruguay.

2° El presente manual tiene por objetivo reglamentar los uniformes de Aventureros, Conquistadores, Jóvenes, líderes, departamentales, asociados, pastores y regionales, coordinadores y secretarios de campo, a fin de regular su uso, posesión y confección.

3° El uso correcto del uniforme es factor primordial en la buena presentación individual y colectiva, contribuyendo a fortalecer la disciplina y el buen concepto del Club ante la opinión pública.

4° Constituye la obligación de todos los miembros cuidar los uniformes y la correcta presentación en público. A partir de 1/1/13 solamente se podrán usar uniformes actualizados y que estén en conformidad con este reglamento. Hasta esa fecha, los uniformes confeccionados en conformidad con el reglamento anterior podrán utilizarse de manera concomitante con los uniformes ya confeccionados de acuerdo con el presente reglamento.

5° Los uniformes de este reglamento constituyen un privilegio exclusivo de la Iglesia Adventista del Séptimo Día para Aventureros, Conquistadores, Jóvenes Adventistas, y se considera privados los colores, las tonalidades, las telas, las confecciones e insignias indicados en este reglamento.



6º No está permitido alterar las características de los uniformes, ni agregarles alguna pieza, artículo, insignia o distintivos de cualquier naturaleza, particularmente los que caractericen origen militar, turístico y/o deportivo, y sean extraños a este reglamento.

7º Los miembros del Club, especialmente cuando estén uniformados deben comportarse dignamente dando un ejemplo a la altura de los principios simbolizados en el uniforme.

8º El uniforme será usado, especialmente por los líderes, que deben dar el ejemplo, en las siguientes ocasiones:

- En los desfiles, investiduras, convenciones, cursos, congresos, reuniones especiales.
- En las campañas de evangelismo y comunitarias;
- Cuando los directivos lo soliciten;
- En otras actividades oficiales.

9º El uniforme oficial no se podrá usar:

- Antes de unirse al Club/Sociedad;
- Antes de la admisión, en pañuelos para Aventureros, Conquistadores y ceremonia de admisión o investidura para Jóvenes;
- Cuando se realicen ventas o campañas no comunitarias para obtener lucro personal de naturaleza comercial o con otros propósitos ajenos a los intereses del Club/Sociedad;
- En cualquier tiempo o lugar en que su uso produzca una reacción negativa y rebaje su dignidad;
- Cuando esté incompleto;
- En paseo particular fuera de los intereses o recomendaciones del Club/Sociedad.

10º No podrá efectuarse ningún campamento o excursión sin que el Club esté identificado visualmente, y previamente haya obtenido permiso de la Comisión de Iglesia y hecho el seguro obligatorio.



11° Son de propiedad exclusiva de la División Sudamericana de la Iglesia Adventista del Séptimo Día los logotipos de los Aventureros, Conquistadores y Jóvenes adventistas, como también sus insignias, emblemas, distintivos, tiras bandas, divisas, banderas y especialidades.

12° La creación de materiales para fines comerciales, usando los logotipos y emblemas de los Aventureros, Conquistadores y Jóvenes adventistas se podrá realizar solamente con la autorización de la DSA.

13° No se podrá crear ningún material como (camiseta, manual, mochila, llavero, perfume, etc.) por clubes, campos, fabricantes y productores oficiales, como los emblemas: A1, A2, A3, A5, L A1, D1, D2, D3, D5, L D1, L D2, L D3, L D4, LJ1, L J2 y L J3, sin la debida autorización y las excepciones serán reglamentadas por la DSA.

14° Los materiales producidos por las uniones, asociaciones y misiones para su uso exclusivo, deberán estar en total conformidad con el presente reglamento de uniformes.

15° Los establecimientos comerciales

autorizados a producir los materiales del Ministerio Joven deberán estar en total conformidad con el presente reglamento de uniformes. Los productores oficiales tendrán permiso y acceso a los eventos y Camporí de los campos, realizando los debidos arreglos con los líderes y responsables. El Ministerio Joven proveerá anualmente un certificado de autorización de uso, con plazo de validez y el sello (producto oficial) identificando solamente los productores autorizados por la DSA.



16° Los casos omitidos y interpretaciones serán solucionados por la DSA.

17° Los ítems agregados a este manual serán reglamentados y colocados a disposición en el portal del Ministerio Joven.



Sección 3

UNIFORME DE AVENTUREROS



I. EMBLEMAS, INSIGNIAS, TIRAS, DISTINTIVOS, DIVISAS Y BANDERAS

1. Emblema A1 Es el símbolo que representa el Club de Aventureros. Presenta la inscripción CLUB DE AVENTUREROS en la parte superior. En el centro un círculo con las cuatro clases, tiene el contorno del emblema bordado de color morado. Se lo usa en el pañuelo, en la manga derecha y en el gorro. Todos los emblemas de A1 a A5 y L A1 tendrán el contorno bordado en morado. Se producirá en dos tamaños: infantil (6 cm x 6,5 cm) y adulto (7 cm x 7,5 cm).



2. Emblema A2 Representa la organización mundial de los Aventureros. Se usa en la manga izquierda de la camisa o blusa y en la banda. Los tamaños son: infantil (6,5 cm x 4,5 cm) y adulto (7,5 cm x 5,5 cm), y para la banda de especialidades en el tamaño de 10,5 cm x 7,5 cm.



3. Emblema A3 Se usa en el sujeta pañuelo (turco, canuto) y en la hebilla del cinturón. Es semejante al emblema A1, pero no tiene el nombre Club de Aventureros en el interior.

4. Emblema A4 Presenta el emblema A3 en perspectiva sobre un globo con el dibujo de Sudamérica. En el globo el fondo es azul; el mapa, blanco y el contorno, morado. Se debe usar en la camiseta del uniforme de actividades y cada vez que justifique el uso de una identificación menos formal. También se podrá usar para fines promocionales trazado en un color.



COLORES DE
LOS EMBLEMAS

PANTONE
511C

PANTONE
2758C

PANTONE
116C

PANTONE
3425C



5. Emblema A5 Presenta solamente los trazos del emblema A3. Se usa en el galón del director y en la chaqueta, en el color plateado.



6. Emblema L A1 Insignia de líder. Un óvalo que contiene un círculo con las cuatro clases en sus respectivos colores, con una estrella de cuatro puntas en el centro, conforme al modelo.

Se usa en el pañuelo y el sujeta pañuelo del líder, como distintivo de liderazgo y también en la manga izquierda de la camisa o blusa, sustituyendo al emblema A2 a partir del momento de la investidura. Usado na camisa en el tamaño 7,5 cm x 5,5 cm y en la banda de especialidades, en el tamaño 10,5 cm x 7,5 cm.

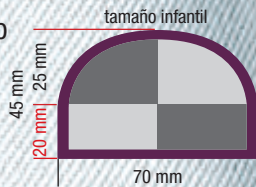
7. Insignias de Clases

Representan las cuatro clases del currículo del Club de Aventureros, en los colores: Abejitas Laboriosas, azul celeste; Rayitos de Sol, anaranjado; Constructores, azul marino; Manos Ayudadoras, morado. Cada insignia medirá 1,7 cm de diámetro y se usará después de la investidura en la solapa del bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme. El Aventurero usará el distintivo de mayor grado siempre a la derecha de los demás, corriendo los anteriores hacia el lado izquierdo y manteniendo la alineación centrada. El espacio entre las insignias es de 4 mm.

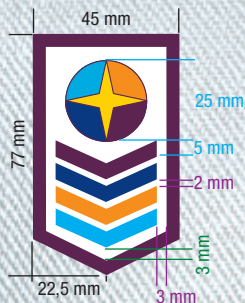


8. Distintivo de Líder El líder usará el distintivo de liderazgo sobre los distintivos de las clases, centrado en la solapa del bolsillo izquierdo; mide 0,9 cm x 1,2 cm.

9. Emblema de Campo Bordado con el contorno y el dibujo establecido por el campo local. Se usa en la manga izquierda a 2 cm debajo de la costura del hombro. Se producirá en dos tamaños: infantil 7 cm x 4,5 cm y adulto 9 cm x 5,5 cm.



10. Divisa de Líder Contiene solo el centro del dibujo del distintivo de líder. Debajo tiene las divisas regulares de cada clase, con el contorno bordado en morado, se usa en la manga izquierda debajo del emblema LA1 con las medidas 7,7 cm x 4,5 cm.



11. Tira con el nombre del

Aventurero

Se usará solo un nombre, arriba del bolsillo derecho en color azul marino, fondo blanco y bordes morados, centrado de 8 cm x 2 cm. Bordado en la fuente Arial bold tamaño 30. Se usa también en la banda, en la parte superior a 6 cm debajo de la altura del hombro derecho.



12. Tira con el nombre del

Club

Se usa en la manga derecha de la camisa o blusa a 2 cm debajo de la costura del hombro, y mide 8 cm x 2,5 cm. La curvatura entre las extremidades de arriba hacia abajo tendrá 5 cm. Las letras en azul marino y el borde en morado, sobre fondo blanco. En el caso de departamentales, distritales y regionales se usa la tira con el nombre del campo.



13. Tira de Cargo

Los directores, directores asociados, consejeros, instructores, capellanes, secretarios de Club, tesoreros, distritales, regionales, pastores, coordinadores generales y secretarios de campo, departamentales y asociados usarán una tira designando su función. Se usa en la manga derecha a 1 cm arriba del emblema A1. Letras en color azul marino y borde en color morado, sobre fondo blanco. Mide 7,5 cm x 2 cm.



COLORES DE LAS DIVISAS





14. Estrella de tiempo de servicio

Representa los años de servicio prestados en la dirección del Club o liderazgo de los Aventureros. La otorgará el campo a partir de finalizado del segundo año. Las medidas son 3 cm x 3 cm. El número estará bordado en color azul marino, el borde en morado y todo sobre fondo blanco; posee cinco puntas.

15. Bandera oficial de los Aventureros

En el tamaño de 135 cm x 90 cm, 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, de 30 cm x 30 cm en los colores originales. El nombre del Club se bordará en azul en la esquina derecha inferior en la fuente Arial de 8 cm de alto por 50 cm de largo como máximo. La bandera se colocará en un mástil de 2 metros de altura y 3,5 cm de diámetro.



16. Banderín En los colores amarillo y blanco y su contorno en color morado. Debe tener 55 cm de ancho desde el mástil al lado opuesto, obteniéndose el efecto de banderín estrechando los 36 cm de altura junto



al mástil a 34 cm en el lado contrario. Se aplicará una franja de tela amarilla de 10 cm de ancho por 36 cm de altura en toda la altura del lado del mástil. La insignia A1 de 10 cm x 10 cm se colocará a 7,5 cm hacia abajo de la parte superior del banderín, entre la tela amarilla y la blanca, en esta franja constará el nombre del Club de abajo hacia arriba. El símbolo y el nombre de la unidad estarán en el centro de la parte blanca, de 12,5 cm x 12,5 cm. El banderín se colocará en un mástil de 1,70 m de alto y 2,5 cm de grosor.



II. UNIFORME OFICIAL DE GALA

1. Uniforme de Aventureros - Femenino

Adelante

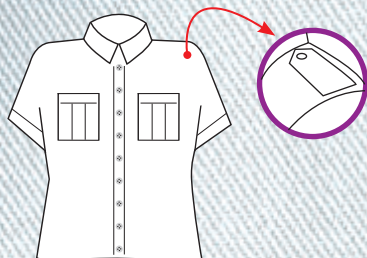


Atrás



a. Falda Azul marino con una tabla encontrada en el medio de la parte de adelante, en tela Gabardina - 67% Poliester y 33% algodón. (El uso de falda pantalón queda reservado a un permiso especial de la DSA).

b. Blusa Blanca en tela - 67% Poliester 33% algodón con manga corta larga, con porta galón (con entretela en los hombros hasta la base del cuello) y botones transparentes.



2. Uniforme de Aventureros - Masculino

Adelante



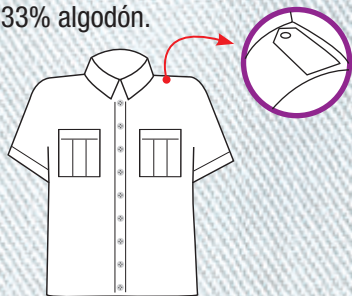
Atrás



a. Pantalón Azul marino en tela Gabardina - 67% Poliester y 33% algodón.

b. Camisa Blanca en tela - 67% Poliester y 33% algodón con mangas cortas o largas,

con porta galón (con entretela en los hombros hasta la base del cuello) y botones transparentes.



3. Pañuelo Anaranjado, de acuerdo al modelo de la DSA, con el emblema A1 bordado en los colores originales. Disponible en 3 tamaños: S (85 cm), M (100 cm) y L (114 cm). Las medidas son de una a otra punta superior del pañuelo.



4. Pañuelo del líder Anaranjado con borde al bias color morado de 4 mm. Contiene el emblema LA1 bordado en sus colores originales. Sobre el emblema tendrá 4 tiras de 4 mm cada una del color de cada clase. Lo usará el líder después de su investidura. Disponible en 3 tamaños: S (85 cm), M (100 cm), L (114 cm). Las medidas son de una a otra punta superior del pañuelo.



5. Sujeta pañuelo (turco, canuto) Con un tamaño de 4,5 cm x 2,5 cm, con el emblema A3 bordado en fondo blanco con la medida de 3,5 cm x 4 cm.



6. Sujeta pañuelo del líder

Con un tamaño de 4,5 cm x 2,5 cm bordado en fondo morado, borde blanco y con el emblema LA1 en el centro, o en modelo de metal plateado con 3 anillos, con un tamaño de 3,5 cm x 3 cm.

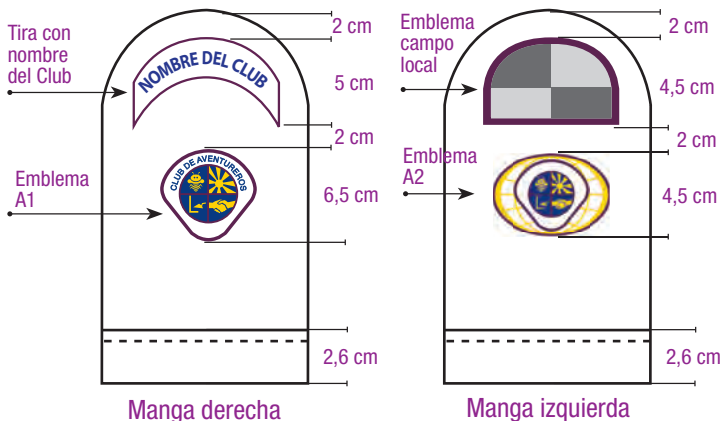


7. Gorra de uso opcional: Con visera, de color azul marino (modelo americano), y el emblema A1. Con regulador y forro interno en color azul marino.



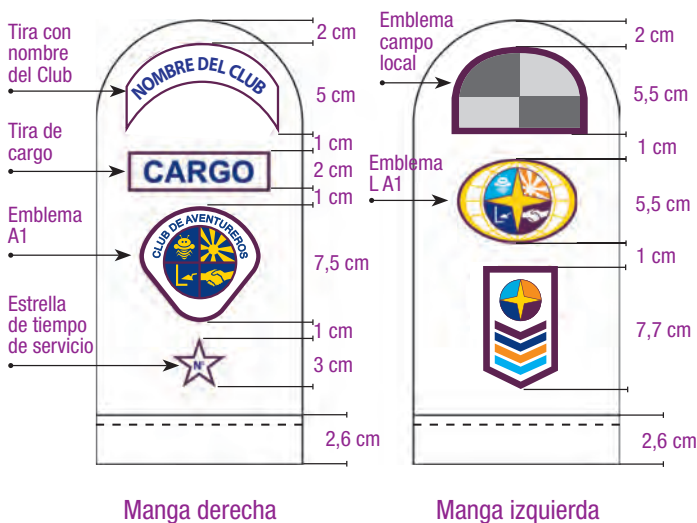
Posición de los Emblemas y Tiras

Uniforme de Aventureros femenino y masculino



Posición de los emblemas, tiras y distintivos

Uniforme del líder de Aventureros femenino y masculino



8. Cinturón Azul con hebilla plateada, contiene el emblema A3 del tamaño 2,6 cm x 2,4 cm en relieve, con los colores originales. La hebilla de aventureros es de 2,6 cm x 4,7 cm; la de directivos de 3,6 cm x 5,5 cm. La lona del cinturón de aventureros es de 2,5 cm de alto; la de directivos 3,4 cm de alto.



9. Banda de Especialidades En azul marino y en tres tamaños P, M y G con emblema A2 para aventureros y L A1 para líderes ubicado en la parte inferior, apoyado sobre la cadera izquierda. La banda se podrá usar después de adquirir la primera especialidad. En la parte superior a 6 cm debajo del hombro la bandera del país y la tira con el nombre del aventurero. Adelante se usarán especialidades por orden de grupos y colores y botones de eventos; atrás se usarán triunfos específicos de Asociación,



Misión, Unión y División, y solamente de los eventos en los cuales haya participado. Los triunfos serán entregados por el patrocinador del evento y medirán como máximo 72 mm cuadrados.

10. Calzados y medias Zapatos negros bajos o zapatillas negras sin detalles de color. Medias negras para los varones, y para las niñas y jóvenes medias $\frac{3}{4}$ blancas. Las líderes podrán usar medias finas de color piel con zapatos negros en reuniones especiales.

11. Torzal Es optativo para uso de directores, asociados, instructores y cargos de jerarquía superior. Se usa en el hombro izquierdo con silbato. Cordón torcido en polipropileno de 4 mm. El torzal está hecho con nudo de surrão en la parte superior sobre el brazo y nudo de surrão invertido en la prolongación hasta el silbato. El torzal rojo es de uso exclusivo del departamental de la División. Sigue el orden de los colores nacionales de los países de la DSA:

Argentina: Celeste y blanco

Bolivia: Amarillo, rojo y verde

Chile: Rojo, blanco y azul

Brasil: Verde y amarillo

Ecuador: Amarillo, azul y rojo

Paraguay: Azul, rojo y blanco

Perú: Blanco y rojo

Uruguay: Azul y blanco

12. Galón Será de 8 cm x 5,5 cm y las tiras de 8 mm y con una separación de 4 mm entre ellas. Lo usan directores, distritales, regionales, pastores, coordinadores generales, secretarios (as) de campo, departamentales y asociados con las siguientes características:



A



B



C



D

a. Directores azul marino con emblema A5 realizado en plateado de 3 cm x 3,5 cm.

b. Distritales Azul marino con una tira plateada.



c. Regionales Azul marino con dos tiras plateadas.

d. Pastores Azul marino con el logotipo oficial de la IASD bordado en dorado.



e. Coordinadores generales y secretarios (as) de Asociación, Misión, Unión y División: Azul marino con una tira dorada.

f. Departamentales y asociados de Asociación o Misión Azul marino con dos tiras doradas.

g. Departamentales y asociados de Unión Azul marino con tres tiras doradas.

h. Departamental y asociado de la División Azul marino con cuatro tiras doradas.

i. Departamental y asociados de la Asociación General Azul marino con cinco tiras doradas.

13. Chaqueta Uso optativo de acuerdo al modelo definido por la DSA. Disponible en negro con el emblema A5 bordado en plateado. En situaciones especiales de clima se podrá usar también sin el uniforme oficial.

14. Uniforme de directores, distritales, regionales, pastores, coordinadores generales y secretarios (as) de campo, departamentales y asociados.

Usarán el mismo uniforme de los aventureros con el respectivo galón.

15. Tarjeta de identificación En metal/acrílico negro de 9 cm x 2,2 cm con letras doradas en fuente *Arial Rounded MT Bold*, con el emblema A1 a la izquierda. En el centro se incluye el NOMBRE (tamaño 16) en la primera línea y en la segunda línea el CAMPO (tamaño 12), en dorado; y abajo en extremo derecho agregar el

FACTOR Rh (tamaño 12), en rojo. Se colocará centrada sobre la tapa del bolsillo derecho. La usará el líder al ser investido y cuando se le asigna una función directiva mayor: director local, distrital, regional, coordinador general o asociado, secretaria de campo y departamental.



Uniforme exclusivo de departamentales y asociados

- **Traje**

Azul marino (color y tela definidos por la DSA), modelo americano.

- **Pantalón** Azul marino.

- **Cinturón** Azul marino con el emblema A3 en la hebilla.

- **Camisa** Blanca lisa sin detalles.

- **Corbata** Negra lisa sin detalles.

- **Tarjeta de Identificación** en metal/acrílico negro, conforme especificación.

- **Pañuelo y Sujeta Pañuelo** de acuerdo con su investidura.

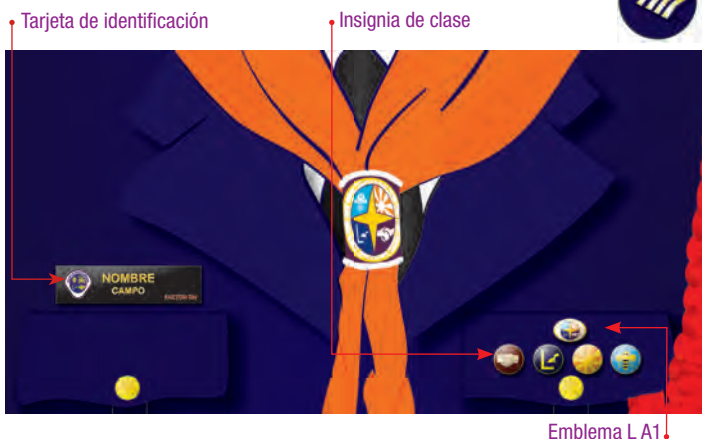
- **Galón**

De la misma tela del traje con tira (s) dorada (s) de acuerdo a su cargo.

- **Torzal**

En el color del país que representa, colocado a 1,5 cm debajo de la costura del hombro izquierdo.

Posición de los Emblemas, Insignias, Tiras y Distintivos



III. UNIFORME DE ACTIVIDADES

Siempre que fuera posible se usará para la identificación visual del Club. Sobre el uniforme de actividades se deberá usar el pañuelo oficial. El Club no podrá crear un pañuelo paralelo.



1. Uniforme de la Asociación o Misión Definido por el campo local. Compuesto por camiseta con el emblema A4 (optativo: pantalón, calzado y gorra).

2. Uniforme del Club

Definido por el campo local. Compuesto por camiseta con emblema A4, (optativo: pantalón, calzado, abrigo y gorra). El abrigo de color definido por el Club con el emblema A5.



NOTAS

Sección 4



UNIFORME DE CONQUISTADORES

I. EMBLEMAS, INSIGNIAS, TIRAS, DISTINTIVOS, DIVISAS Y BANDERAS



1. Emblema D1 Este es el símbolo que representa el Club de Conquistadores. En fondo rojo y líneas amarillas presenta la inscripción CONQUISTADORES en la parte superior y la inscripción CLUB abajo del escudo con la espada. Se usa en la manga derecha de la camisa o blusa, de 7,5 cm x 7,5 cm.

2. Emblema D2 Representa la organización mundial del Club de Conquistadores. Contiene el emblema D3, con fondo del color de la camisa del uniforme, con borde en verde petróleo. Se usa en la manga izquierda de la camisa o blusa, de 7 cm x 5 cm y en el pañuelo y la banda de especialidades de 11,5 cm x 8,5 cm.



3. Emblema D3 Se usa en la gorra y en la hebilla del cinturón, en el emblema D2 y en el sujeta pañuelo, en fondo rojo y contorno amarillo. No contiene las palabras CONQUISTADORES y CLUB, y el escudo con la espada queda en el centro.

COLORES DE
LOS EMBLEMAS

PANTONE
1795C

PANTONE
2758C

PANTONE
3425C

PANTONE
116C

23





4. Emblema D4 Presenta un triángulo en perspectiva sobre un globo con el dibujo de Sudamérica. El fondo es verde y el mapa blanco con borde amarillo. Se debe usar en la camiseta y el gorro del uniforme de actividades y en el chaleco. Se puede usar siempre que se justifique el uso de una identificación menos formal. También se podrá usar para fines promocionales en un solo color.

5. Emblema D5 Difiere del D3 por poseer un trazo sobre el escudo. Se usa en los distintivos de las clases, en el galón de director y en la chaqueta, en el color plateado.



6. Emblema L D1 Es un octógono que representa a los líderes de los Conquistadores. Confirma que el líder tiene credenciales internacionales, con autoridad para participar en las ceremonias de investidura. Se usa en el pañuelo y sujeta pañuelo. Usado en la banda de especialidades de 10,5 cm x 10,5 cm.



Cada uno de los ocho lados tiene la misma medida, contiene un óvalo en el centro con los meridianos y paralelos en amarillo, fondo azul celeste, mapas en verde, rodeado por seis estrellas doradas que simbolizan las clases regulares, y con borde amarillo.

7. Emblema L D2 El globo de Líder Máster mide 7,5 cm x 5,5 cm, contiene una estrella plateada de siete puntas en el centro, sobre un triángulo rojo, aplicado en un globo con fondo dorado y contorno verde musgo claro. Lo usan los investidos en Máster en la manga izquierda de



la camisa, y como distintivo en la tapa del bolsillo izquierdo.

8. Emblema L D3 El globo de Líder Máster Avanzado mide 7,5 cm x 5,5 cm. Contiene una estrella dorada de siete puntas en el centro, sobre un triángulo en azul aplicado en el globo con fondo dorado y contorno verde musgo claro. Lo usan los Líderes en Máster Avanzado en la manga izquierda de la camisa y como distintivo en la tapa del bolsillo izquierdo.



9. Emblema L D4 Presenta un triángulo en perspectiva sobre un emblema L D1. Lo usan los líderes de Conquistadores en su uniforme de actividades siempre que se justifique el uso de una identificación menos formal. También para fines promocionales, se podrá usar trazado de un color.



10. Tira con el nombre del Club En una línea. Se usa en la manga derecha de la camisa o blusa, de 8 cm x 2,5 cm. Colocado a 1,5 cm debajo de la costura del hombro derecho. En forma de medialuna, la parte más alta de la curvatura, hasta la línea horizontal imaginaria, entre las dos puntas tendrá 5 cm. Bordado en letras y borde amarillo sobre fondo rojo. En el caso de departamentales, distritales, regionales, secretarías y asociados de campo usarán la tira NOMBRE DE CAMPO.



11. Tira del Cargo

Los directores, directores asociados, consejeros, instructores,

PANTONE 1795C

PANTONE 104C

PANTONE 1807C

PANTONE 2758C

PANTONE 3425C

PANTONE 116C

PANTONE 298C

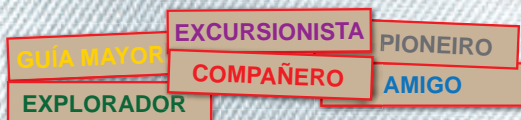


capellanes, secretarios de club, tesoreros, distritales, regionales, pastores, coordinadores generales, secretarios (as) de campo, departamentales y asociados

CARGO

usarán una tira designando su función. Se usa en la manga derecha a 1,5 cm sobre el emblema D1, de 7,5 cm x 2 cm; bordado en letras y borde amarillo sobre fondo rojo.

12. Tira de Clase Se usa en la banda, indicando la clase que está en curso. Se puede poner una sobre la obra, siempre la última clase encima de las demás. Las letras bordadas del color correspondiente a la clase, sobre fondo en el color de la camisa del uniforme, y bordes rojos, de 7 cm x 2 cm.



13. Tira con el Nombre

La usan los Conquistadores y líderes, hecha en tela y con un solo nombre bordado. Se usa centrada a 5 mm sobre la tapa del bolsillo derecho, y en la banda a 8 cm debajo de la costura del hombro, de 8 cm x 2 cm. Las letras bordadas en negro en Arial Black, sobre fondo del color de la camisa del uniforme y bordes verde petróleo. No se usará en acrílico o metal.

NOMBRE

14. Tarjeta de Identificación en Metal Es de uso exclusivo del director local, distrital, regional, coordinador general, asociado, secretaria de campo y departamental. En metal o acrílico negro, de 9 cm x 2,2 cm, contiene el emblema D1 a la izquierda. En el centro, con letras doradas en fuente Arial Rounded MT Bold, en la primera línea lleva el NOMBRE (tamaño 16), en



la segunda línea el CAMPO (tamaño 12) y en la esquina inferior derecha se incluye el FACTOR Rh (en rojo). Se coloca centrado sobre la tapa del bolsillo izquierdo. En la banda se coloca debajo de la bandera del país.

15. Estrella de Tiempo de Servicio

Representa los años de servicio prestados en la dirección del Club o liderazgo de Conquistadores. La estrella de cinco puntas la otorga el Campo al finalizar el segundo año. Será bordada en tela roja, con bordes y números en amarillo, de 3 cm x 3 cm.



16. Distintivos de Clases Regulares

En formato redondo, de 1,2 cm de diámetro, hechos en acrílico o metal en los colores correspondientes a las clases. Con el borde y el contorno del emblema D5 en el centro, en dorado. Se usan centrados en la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa o blusa, con una separación de 2 mm entre ellos y colocando el de mayor grado a la derecha de los demás. El conquistador podrá optar por usar en la tapa del bolsillo de la camisa solo el distintivo de la última clase investida y el resto en la banda. Además podrá optar por usar las clases ya concluidas unidas por una barreta soldada atrás de las mismas.



Opcional



17. Divisas de Clases Colocadas en la manga izquierda después de la respectiva investidura, abajo del emblema D2, en orden ascendente, bordadas en los colores de las clases regulares, el fondo será del color de la camisa y los bordes verde petróleo.



18. Distintivos de Clases Avanzadas

Se usan separados o agrupados

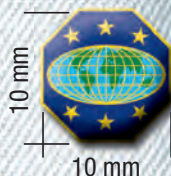


en metal o bordado. Distintivos alineados en dos líneas horizontales, de 3,5 cm x 1,0 cm cada uno, dispuestos en orden creciente de la izquierda a la derecha de quien las usa, de abajo hacia arriba centradas a 5 mm sobre la tapa del bolsillo izquierdo. Tendrán los colores correspondientes a las clases, y se podrán usar todos unidos en metal con borde de 1 mm, o de la misma forma bordados en una única pieza con borde verde de 2 mm.

19. Distintivos de Clases de Liderazgo

Líder, Líder Máster y Líder Máster Avanzado, usarán los distintivos centrados sobre los de las clases regulares. El de mayor grado siempre a la derecha de los distintivos de las otras clases, manteniéndolos centrados. El Líder podrá optar por usar el distintivo de la última investidura, en este caso los demás distintivos se podrán en la banda.

a. Líder Distintivo metálico en los colores originales de 1,0 cm x 1,0 cm. Una reproducción del emblema L D1. La investidura de Líder se hará por el departamental del campo local o persona autorizada.



28

COLORES DE LAS DIVISAS

PANTONE 1795C

PANTONE 2758C

PANTONE 3425C

PANTONE 116C

PANTONE 298C

PANTONE ORANGE 021C

PANTONE 511C

b. Líder Máster Un distintivo metálico de 0,9 cm x 1,2 cm con la reproducción del emblema L D2, en globo con fondo plateado. La investidura del Líder Máster la hará el departamental de la Unión o persona autorizada.



c. Líder Máster Avanzado Un distintivo metálico de 0,9 cm x 1,2 cm con la reproducción del emblema L D3 en globo de fondo dorado. La investidura de Líder Máster Avanzado la realiza el departamental de la División o persona autorizada.



20. Insignia de Excelencia

En metal o bordado con el centro amarillo y en los extremos barras con los respectivos colores del Club: rojo, blanco y azul royal desde el centro al borde respectivamente. Las barras rojas de 1,5 mm cada una, las barras blancas 2 mm cada una y las barras azules de 4 mm cada una; el color amarillo central de 20 mm. E largo total de la insignia será de 3,5 cm x 1 cm. Se usará sobre la tapa del bolsillo izquierdo y si hubiera clases avanzadas, encima de ellas. Solamente la usan los conquistadores de 10 a 15 años y tiene validez durante el año de actividades. Si la consigue en tres años de su permanencia en el club o en el último año, podrá usarla definitivamente en el uniforme, inclusive los pastores ordenados.



Criterios y objetivos de la insignia de excelencia

Proceso de Selección

Al clausurar el año, la Junta Directiva del Club seleccionará a aquellos que están en condiciones de recibir la insignia.



Criterio

La Junta Directiva del Club debe aplicar el siguiente criterio para determinar los Conquistadores que recibirán la Insignia de Excelencia.

Requisitos:

- a. Ser miembro activo del Club por dos años o más.
- b. Ser ejemplo en el uso impecable del uniforme, en la puntualidad a las reuniones, y una participación activa en su unidad.
- c. Creer y vivir el Voto y la Ley de los Conquistadores, siendo fiel a los ideales allí expresados, defendiéndolos con sagrado honor.
- d. Aceptar voluntariamente las responsabilidades se que le asignan y demostrar iniciativa y liderazgo al cumplirlas individualmente o en grupo.
- e. Mantener el equipo personal de la mejor forma posible.
- f. Tener una relación con todos de manera cristiana y positiva.
- g. Concluir cada año la clase correspondiente a su edad y completar las especialidades ofrecidas.

Cuándo y por quién debe concederse la Insignia:

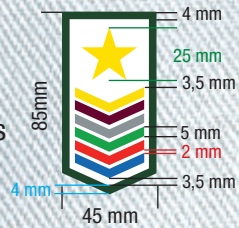
La insignia de Excelencia se entregará en la iglesia local, en el programa del Día del Conquistador, por el líder de cargo más elevado o en una ceremonia de investidura, por el líder de la investidura o en un evento o Camporí de la Asociación/Misión por el departamental de jóvenes de la Asociación/Misión o el líder del Camporí.

21. Distintivo de Bautismo Lo usará todo miembro bautizado en la tapa del bolsillo derecho, como identificación de su bautismo, de 1,5 cm x 1,6 cm. Tendrá la forma de triángulo de bordes redondeados con fondo negro y en el centro el logo

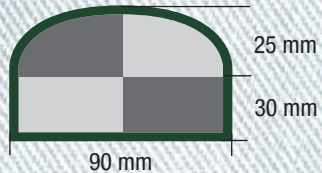


de la IASD en dorado y bordes dorados.

22. Divisa de Líder Del tamaño 8,5 cm x 4,5 cm sobre fondo blanco con contorno verde petróleo. En la parte de arriba una estrella amarilla de 5 puntas seguida de las divisas de las clases regulares de 0,5 cm de grosor cada una, formando un rayo de 7 mm, con una separación de 0,2 cm entre ellas. Se usa en la manga izquierda debajo del emblema D2 después de la investidura.



23. Emblema de Campo Bordado con el contorno y el diseño establecido por el campo local. Se hará en dos tamaños, el menor de 7 cm x 4,5 cm y el mayor de 9 cm x 5,5 cm.



24. Distintivo de Función en la Unidad



El capitán(a), secretario(a), u otra función necesaria usarán un distintivo bordado, en acrílico o metal, designando su función. Las letras y el emblema D5 en color blanco, sobre fondo rojo de 5,5 cm x 1,5 cm. Se usa encima de la tapa del bolsillo derecho y encima del nombre del Conquistador.

25. Banda de Especialidades

Se usa de derecha hacia la izquierda, apoyada en el hombro derecho, sobre el porta galón y apoyada en la cadera izquierda. De color verde petróleo, disponible en las medidas 11(S), 13 (M), 16 (L) y 18 (XL) cm, en los tamaños 16 y 18 cm habrá una abertura de 8 cm en la parte superior en el centro para dejar visible el galón. Cada Conquistador o líder podrá usar solo una banda. La usarán con



el uniforme de gala los que tengan por lo menos una insignia de especialidades. El Conquistador usará el emblema D2 en la parte inferior, mientras el líder usará el emblema L D1.

En la Banda se coloca

- a.** Bandera del país centrada y bordada a 4 cm abajo de la costura del hombro, de 5,2 cm x 3,3 cm.
- b.** Distintivos de clases regulares y de líderes. Se usan encima de la tira del nombre.
- c.** Tira con el nombre del Conquistador a 8 cm debajo de la costura del hombro.
- d.** Tira con el nombre de la última clase.
- e.** Distintivo de la función en la unidad, debajo de la tira de la clase.
- f.** Distinciones de honra otorgadas oficialmente al conquistador.
- g.** Distintivos de las clases de Aventureros, concluidas e investidas en la edad correspondiente.
- h.** Insignias (oblas) de las especialidades alcanzadas (en el frente), agrupadas por grupo y conforme al color de fondo, encabezadas por la insignia de maestría (según la orientación del Manual de Especialidades).
- i.** Tarjetas de eventos de Asociación/Misión, Unión y División en los cuales haya participado (atrás), y en esas debe constar el nombre del evento, la fecha y el lugar. Tarjetas de eventos en los cuales el Conquistador o Líder no participó solo se podrán usar en el chaleco. El tamaño padrón de las tarjetas de eventos es de 7,2 cm cuadrados.

26. Bandera oficial de los Conquistadores

Tendrá el tamaño de 135 cm x 90 cm. El rectángulo superior izquierdo y el inferior derecho de color azul royal. En el centro el emblema D1 de 30 cm x 30 cm en los colores originales. El nombre del Club deberá estar bordado en blanco en el rectángulo derecho inferior en la fuente



Arial Black de 8 cm de altura x 50 cm como máximo de largo. La bandera que se usará en la sede del Club o la iglesia podrá tener la franja amarilla de 5 cm. Se colocará en un mástil de 2 m de alto y 3,5 cm de grosor.



27. Banderín Se usa para identificar la unidad, de color azul eléctrico y blanco, con el contorno en azul eléctrico. Debe tener 55 cm de ancho, desde el mástil al lado opuesto. De alto tendrá 36 cm junto al mástil y se irá estrechando hasta alcanzar los 34 cm



en el lado derecho, obteniéndose el efecto banderín. Se aplicará una franja de tela azul eléctrico de 36 cm x 10 cm en el lado izquierdo. El emblema D1 de 10 cm x 10 cm se colocará a 7,5 cm por debajo del borde superior entre la tela azul eléctrico y la blanca. El nombre del Club se ubicará en la franja vertical azul bordado en amarillo desde abajo hacia arriba. El símbolo y el nombre de la unidad se pondrán centrados en la parte blanca de 12,5 cm x 12,5 cm. El banderín se colocará en un mástil de 1,7 m de altura x 2,5 cm de grosor.

II. UNIFORME OFICIAL DE GALA

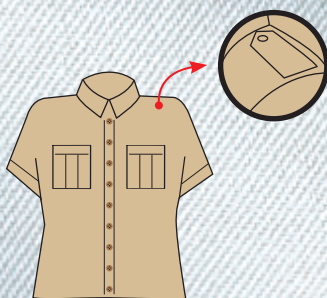
1. Uniforme de Conquistadores Femenino (10 a 15 años)

a. Falda: Según el modelo, en color verde petróleo en tela Gabardina - 67% Poliester y 33% algodón. Con una tabla encontrada en la parte delantera, cierre en la trasera, 6 presillas, dos pinzas adelante y dos atrás, la base de la falda quedará a 3 cm sobre la rodilla. Es



optativo el uso de bolsillos internos en la costura lateral. (El uso de falda pantalón queda vinculado a un permiso especial de la DSA).

b. Blusa Según el modelo, de color caqui en tela - 67% Poliester y 33% algodón y con mangas cortas o largas cuando las circunstancias lo exijan. Tendrá dos bolsillos con una tabla vertical sobre puesta de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de ancho. La tapa



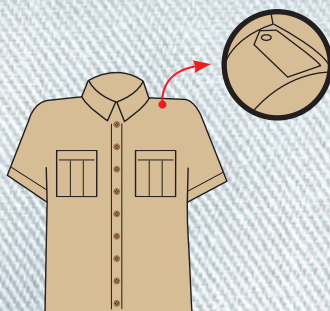
tendrá broches de presión o velcro para cerrar el bolsillo (no usar botones). Sobre cada hombro tendrá un porta galón (con entretela), cosido en la extremidad del hombro y abotonado junto al cuello (ver detalle en la figura) de 4 cm de ancho. El dobladillo de la manga será de 2,6 cm con costura externa. En el frente tendrá botones transparentes y podrá ser entallada con pinzas en la parte delantera y trasera.

2. Uniforme de Conquistadores Masculino (10 a 15 años)

a. Pantalón Modelo de vestir en color verde petróleo en tela Gabardina - 67% Poliester y 33% algodón dobladillo liso, con 6 presillas, dos bolsillos traseros internos, sin tapa y sin botón. Dos bolsillos delanteros en diagonal, un bolsillo frontal interno y dos tablas simples hacia afuera de cada lado.

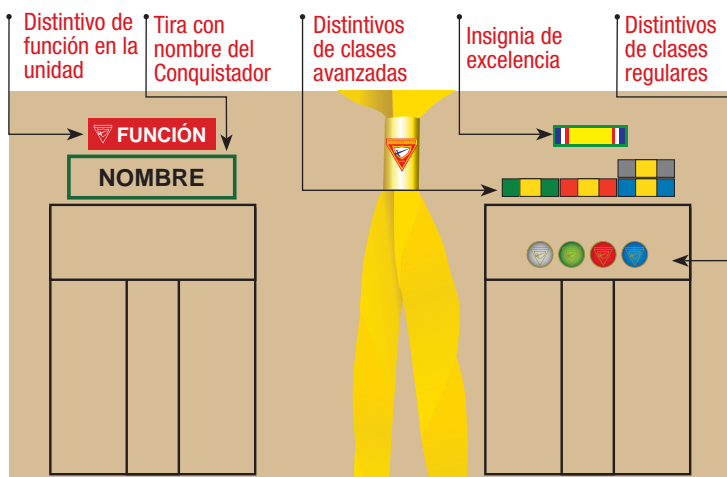


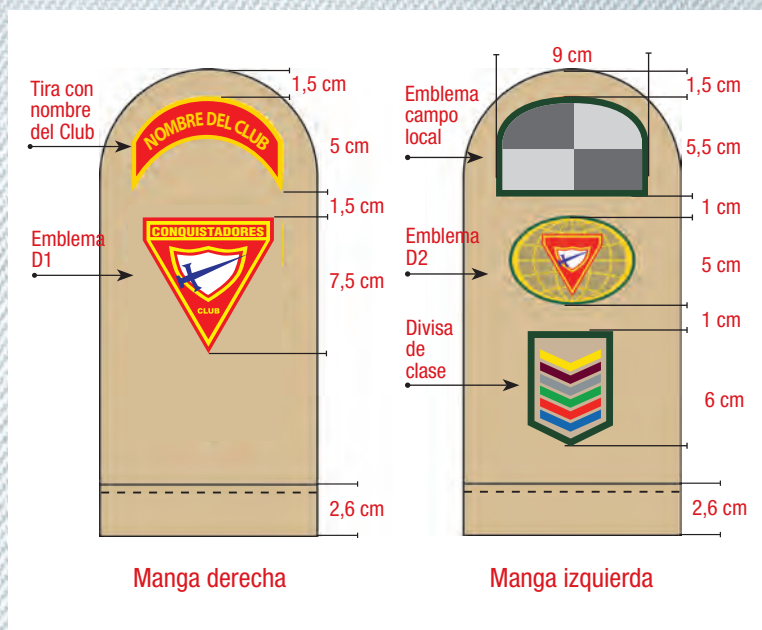
b. Camisa Según el modelo, en color caqui en tela - 67% Poliester y 33% algodón con mangas cortas o largas cuando las circunstancias lo exijan. Tendrá dos bolsillos con una tabla sobrepuesta de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de ancho. La tapa se cerrará con broches de presión o velcro (abrojo) ocultos (no usar botones). Sobre cada hombro tendrá un porta galón (con entretela) cosido en la extremidad del hombro y abotonado junto al cuello (ver detalle en la figura) de 4 cm de ancho. El dobladillo de la manga tendrá 2,6 cm con costura externa. Se usarán botones transparentes.



Posición de las Insignias, Tiras y Distintivos

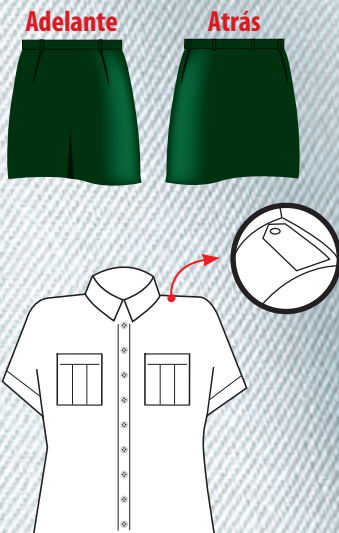
(10 a 15 años)





3. Uniforme de Conquistadores Femenino (de 16 años o más)

a. Falda: Según el modelo, en color verde petróleo en tela Gabardina - 67% Poliéster y 33% algodón. Con una tabla encontrada en la parte delantera, cierre en la trasera, 6 presillas de 4 cm x 1,5 cm, dos pinzas delanteras y dos traseras, con la base de la falda a 3 cm arriba de la rodilla. (El uso de falda pantalón está sujeto a permiso de la DSA).



b. Blusa Según el modelo, de color blanco en tela - 67% Poliéster y 33% algodón, con mangas

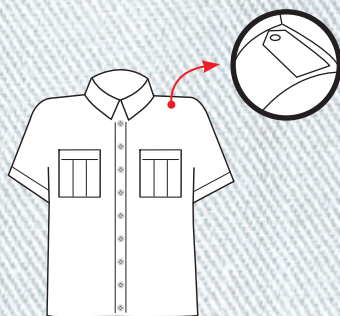
cortas o largas cuando las circunstancias lo exijan. Tendrá dos bolsillos con una tabla vertical sobrepuesta de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de ancho. La tapa se cerrará con broches de presión o velcro ocultos (no usar botones). Sobre cada hombro se colocará un porta galón (con entretela), cosido en la extremidad del hombro y abotonado junto al cuello (ver el detalle en la figura) de 4 cm de ancho. El dobladillo de la manga deberá tener 2,6 cm con costura externa. Se usarán botones transparentes. Podrá ser entallada con pinzas adelante y atrás.

4. Uniforme de Conquistadores Masculino (de 16 años o más)

a. Pantalón Modelo de vestir en color verde petróleo en teja Gabardina - 67% Poliéster y 33% algodón, dobladillo liso, con 6 presillas de 4 cm de altura y 1,5 cm de ancho, dos bolsillos traseros internos, sin tapa ni botón, dos bolsillos delanteros en diagonal, un bolsillo interno en el frente (optativo) y dos tablas hacia afuera de cada lado.



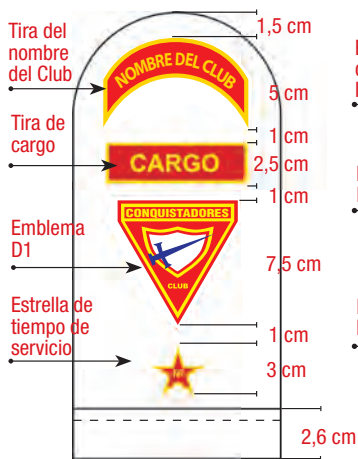
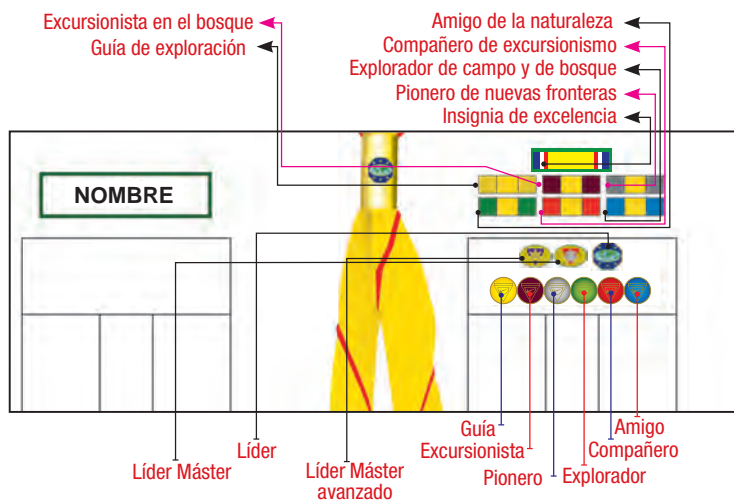
b. Camisa Según el modelo, en color blanco, tela - 67% Poliéster y 33% algodón con mangas cortas o largas cuando las circunstancias así lo exijan. Tendrá dos bolsillos con una tabla vertical sobrepuesta de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de ancho. Esa tapa se cerrará con broches de presión o velcro (abrojo) ocultos (no usar botones). Sobre cada hombro tendrá un porta galón, cosido en la extremidad del hombro y abotonado junto al cuello (ver detalle en la figura) con 4 cm de



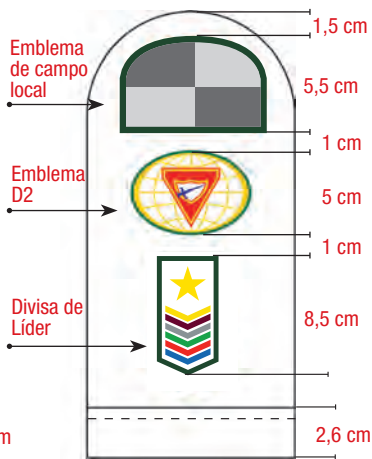
ancho. El dobladillo de la manga deberá tener 2,6 cm con costura externa. Se usarán botones transparentes.

Posición de las Insignias, Tiras, Emblemas y Divisas

(más de 16 años)



Manga derecha



Manga izquierda



5. Pañuelo del Conquistador

Amarillo con emblema D2 bordado en sus colores originales de 11,5 cm x 8,5 cm. Se usará con el uniforme oficial y el de actividades. Cuando fuera necesario también se podrá usar con otra ropa, siempre que la misma concuerde con los principios de los Conquistadores y que la persona que lo use esté comprometida con las actividades del Club. Es la identificación mundial de los Conquistadores, por eso solo se puede usar el pañuelo oficial. Disponible en 3 tamaños: S (85 cm), M (100 cm) y L (114 cm). Las medidas son de una a otra punta superior del pañuelo.

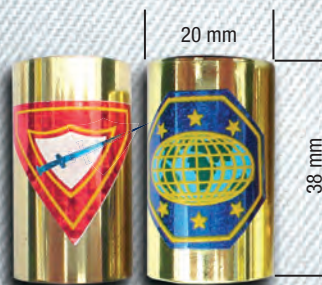


6. Pañuelo del líder Amarillo con borde rojo al bias y con tiras bordadas correspondientes a las clases regulares, con el emblema L D1 bordado abajo, de 10,5 cm x 10,5 cm. Se deberá usar



con el uniforme oficial de actividades, cuando fuera necesario también se podrá usar con otra ropa, siempre que la misma concuerde con los principios de los Conquistadores y que la persona que la use esté comprometida con las actividades del Club. Es la identificación mundial de los Conquistadores, por eso solo se puede usar el pañuelo oficial. Disponible en 3 tamaños: S (85 cm), M (100 cm) y L (114 cm). Las medidas son de una a otra punta superior del pañuelo.

7. Sujeta pañuelo Metálico dorado de 3,8 cm x 2 cm y con el emblema D3 para el Conquistador y L D1 para el líder de 2,5 cm de diámetro. Se permite que las unidades tengan sus propios sujeta pañuelo para usar con el uniforme de actividades del Club.



Opciones

Sujeta pañuelo en tela bordada, de 4,5 cm x 2,5 cm, y en metal con tres anillos y el emblema D3. Para los Conquistadores el emblema D2 con fondo caqui o blanco y contorno verde petróleo y para líderes con el emblema L D1 y contorno amarillo. Todo el Club deberá optar por usar el mismo sujeta pañuelo.



8. Cobertura Gorro de uso optativo. En color verde petróleo, con un cordón retorcido en dorado sobre el contorno de la visera. En la base, una tira amarilla.



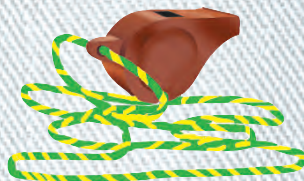
Modelo americano con emblema D3 bordado para Conquistadores y L D1 para líderes investidos; con regulador y forro interno del color del gorro.

9. Cinto Gorro de uso optativo. En color verde petróleo, con un cordón retorcido en dorado sobre el contorno de la visera. En la base, una tira amarilla. Modelo americano con emblema D3 bordado para Conquistadores y L D1 para líderes investidos; con regulador y forro interno del color del gorro.



10. Calzados y Medias Zapatos negros bajos o zapatillas negras sin detalles en color. Varones: medias de color negro. Niñas hasta 15 años: medias blancas $\frac{3}{4}$. Damas a partir de 16 años: medias finas del color de la piel, y en reuniones especiales podrá usar zapatos de vestir.

11. Torzal Optativo. Lo usan los directivos en el hombro izquierdo con silbato. Cordón retorcido en polipropileno, de 4 mm. El torzal de color rojo es de uso exclusivo del departamental de la División. Sigue el orden de los colores nacionales de los países de la División Sudamericana para usar en el cordón:



Argentina: Azul celeste y blanco

Bolivia: Rojo, amarillo y verde

Chile: Rojo, blanco y azul

Brasil: Verde y amarillo

Ecuador: Amarillo, azul y rojo

Paraguay: Azul, rojo y blanco

Perú: Blanco y rojo

Uruguay: Azul y blanco



12. Galón Se usa de 8,0 cm x 5,5 cm (en el caso de uso de tiras de 8 mm cada una, a partir de 1 cm de la base y espacio de 5 mm entre ellas), lo usan los directores, distritales, regionales, pastores, coordinadores generales, secretarios(as) de campo, departamentales y asociados con las siguientes características:



A



B



C



D

a. Director Verde petróleo con D5 bordado en plateado de 3,5 cm x 3,5 cm.

b. Distrital Verde petróleo con 1 tira plateada.

c. Regionales Verde petróleo con 2 tiras plateadas.

d. Pastores Verde petróleo con el logotipo oficial de la IASD bordado en dorado de 3,5 cm x 3,8 cm.



E



F



G



H



I

e. Coordinadores generales y secretarios (as) de Misión/Asociación, Unión y División Verde petróleo con una tira dorada.

f. Departamentales y asociados de Asociación o Misión Verde petróleo con dos tiras doradas.

g. Departamentales y asociados de Unión Verde petróleo con tres tiras doradas.

h. Departamental y asociados de la División Verde petróleo con cuatro tiras doradas.

i. Departamental y asociados de la Asociación general Verde petróleo con cinco tiras doradas.



13. Uniforme de directores, distritales, regionales, pastores, coordinadores generales y secretarios (as) de campo, departamentales y asociados

Usarán el mismo uniforme de los Conquistadores de más de 16 años, con el galón respectivo.

Uniforme exclusivo de Departamentales y Asociados

- **Traje**

Verde petróleo color y tela definidos por la DSA, modelo americano.

- **Camisa** Blanca lisa sin detalles

- **Corbata** Negra lisa sin detalles.

- **Cinto**

Verde petróleo con el emblema D3 en la hebilla.

- **Galón**

De la misma tela del traje, con tira(s) dorada(s) de acuerdo con su cargo.

- **Tira de cargo**

Conforme a su Cargo, en la manga derecha, y la identificación del Campo en su lugar reglamentario.

- **Pañuelo** Se usará de acuerdo a su investidura.

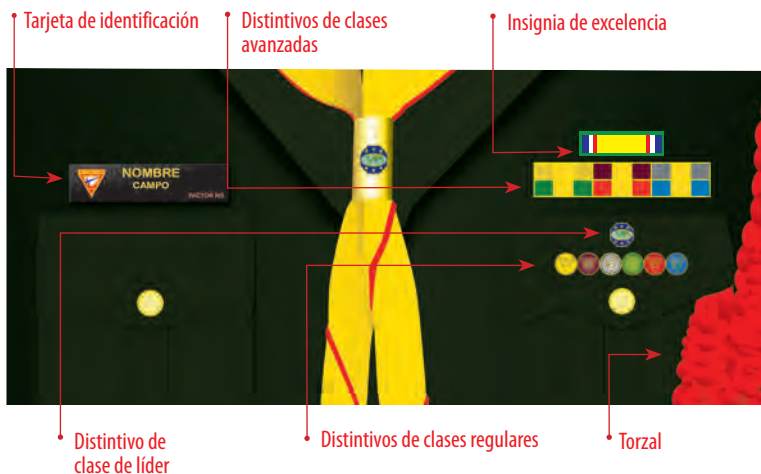
- **Tarjeta de identificación** Con nombre y campo identificado.

- **Torzal**

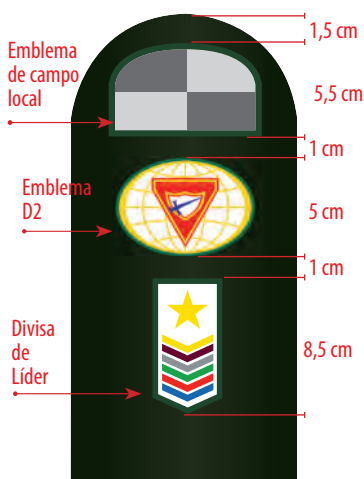
En los colores nacionales del país, definidos por la DSA, y con silbato en el bolsillo.



Posición de los Emblemas, Insignias, Tiras, Distintivos y Divisas



Manga derecha



Manga izquierda



14. Uniforme del Club de Líderes

- a. El mismo uniforme de los Conquistadores mayores de 16 años. Pantalón/falda verde petróleo (Gabardina: 67% poliéster y 33% algodón) y camisa blanca (67% poliéster y 33% algodón).
- b. La misma bandera de los Conquistadores.

III. UNIFORME DE ACTIVIDADES

Se usará siempre que sea posible para identificación visual. Sobre el uniforme de actividades se deberá usar el pañuelo oficial. El Club no podrá crear un pañuelo paralelo.

1. Uniforme de la Asociación o Misión

Lo definirá el Campo local. Básicamente estará compuesto por:

a. Obligatorio

Camiseta

Con identificación del Campo y el emblema D4.

b. Optativo

Pantalón, bermuda o falda de jeans u otra tela, excepto camuflado.

Calzado Zapatillas.

Cobertura

Gorra con el emblema D4. Los líderes vestidos podrán usar la gorra del Club de líderes, en él podrán usar broches y botones.

Cinto negro con el emblema D4 en la hebilla plateada.

Sujeta pañuelo La Asociación o Misión, regional o Club tiene la libertad de crear su propio sujeta pañuelo usando el emblema D4. Este sujeta pañuelo no se podrá usar con el uniforme oficial.



2. Uniforme del Club

Optativo. Definido de acuerdo al criterio del Club con la aprobación del Campo local y sometido a la Junta de la Iglesia. El Club solo podrá confeccionar su uniforme de actividades después de poseer el uniforme oficial de gala. Básicamente estará compuesto por:

a. Obligatorio

Camiseta

Con identificación del Club, del Campo y el emblema D4.

b. Optativo

Pantalón, bermuda o falda

de acuerdo con el criterio de la iglesia local.

Calzado Zapatillas.

Cobertura

Gorra del color y modelo definido por el Club, o sombrero tipo australiano con el emblema D4 o L D4 según investidura. En ellos se podrá colocar broches y botones.

Abrigo

Definido por el Club y con el uso del emblema D5.

3. Uniforme del Club de Líderes

Optativo y definido por la Unión.

Camiseta Con el emblema L D4.



Pañuelo y sujeta pañuelo

Conforme a la investidura.

Cobertura para líderes investidos:

Sombrero tipo australiano, azul marino, con el emblema L D4.



IV. ACCESORIOS

1. Chaleco De color rojo. Lo usan los Conquistadores y los líderes. En este chaleco se podrán colocar distintivos, emblemas, broches y botones. Las insignias de especialidades no podrán colocarse en él. Deberá ser abierto, sin botones, con el emblema D4 o L D4 bordado en el lado izquierdo a la altura del pecho, de 11,5 cm x 8,5 cm. En la delantera tendrá dos bolsillos en la parte inferior.



2. Chaqueta El uso es optativo, según el modelo definido por la DSA. Disponible en color negro con el emblema D5 o L D4 bordado en plateado del lado izquierdo. En situaciones especiales de clima, se podrá usar también fuera del uniforme oficial.

NOTAS



Sección 5

UNIFORME DE LÍDER DE JÓVENES



I. EMBLEMAS, INSIGNIAS, DISTINTIVOS Y BANDERA

1. Emblema JA Es el símbolo mundial de los Jóvenes Adventistas y significa: “A través de la cruz de Cristo los Jóvenes Adventistas llevan los tres mensajes angélicos al mundo”.



Significados

a. Mundo

El territorio y el alcance del mensaje del advenimiento, el compromiso de predicación de los Jóvenes Adventistas (Mat. 24:14).

b. Ángeles con trompetas

El triple mensaje angélico que los jóvenes deben anunciar al mundo (Apoc. 14:6-10).

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

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

COLORES DE
LOS EMBLEMAS

PANTONE
116C

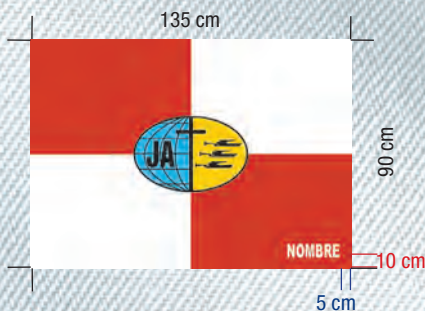
PANTONE
298C

PANTONE
BLACK 6



2. Bandera JA

Oficial de los Jóvenes Adventistas. Está dividida en cuatro partes iguales de 135 cm x 90 cm y en el centro el emblema JA de 45 cm x 30 cm. El color rojo está en la parte superior izquierda e inferior derecha,



y el blanco en la superior derecha e inferior izquierda. Es optativo bordar el nombre de la sociedad en color blanco en el rectángulo inferior derecho de 8 cm de alto 50 cm de largo. La bandera para uso en ambiente cerrado podrá tener una franja blanca de 5 cm. Los colores significan:

a. Blanco Representa la pureza de vida en la conducta, lenguaje y relacionamiento con otros, reflejando los ideales del Salvador para con sus hijos (1ª 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 (1ª Cor. 2:14);

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

3. Broche JA de Admisión En metal (inclusive presilla) de 1,5 cm x 1 cm. Contiene el emblema JA en sus colores originales en contorno plateado. Lo usan los jóvenes admitidos en la Sociedad de Jóvenes en



la esquina derecha del bolsillo de la camisa o blusa. El broche se entrega en la ceremonia de admisión.

4. Distintivos de Liderazgo Representan los tres niveles de liderazgo JA: Líder, Líder Máster y Líder Máster Avanzado de Jóvenes. Se lo usa en la solapa superior derecha del blazer; y solamente el distintivo de la investidura más elevada.

a. L J1 - Distintivo en color bronce de 1,1 cm x 1,3 cm con la inscripción “Líder” en la parte inferior, en fondo negro a continuación del contorno del emblema JA. El candidato a la investidura de Líder será investido por el departamental del Campo o autorizado.



b. L J2 - Distintivo en plateado de 1,1 cm x 1,3 cm con la inscripción “Máster” en la parte inferior en fondo negro, a continuación del emblema JA. El candidato a Líder Máster será investido por el departamental de la Unión o autorizado.



c. L J3 - Distintivo en dorado de 1,1 cm x 1,3 cm con la inscripción “M. Avanzado” en la parte inferior en fondo negro, a continuación del emblema JA. El candidato a Líder Máster Avanzado será investido por el departamental de la División o autorizado.



5. Insignia JA En metal. De uso exclusivo de los líderes investidos, en el bolsillo superior izquierdo del blazer; de 4 cm x 6 cm. Contiene el emblema JA en su colores originales y en líneas y contornos dorados.



II. UNIFORMES OFICIALES

Para líderes y jóvenes comprometidos con el Club de Jóvenes y Sociedad de Jóvenes.

1. Uniforme JA - Femenino

a. Blusa blanca lisa sin detalles. Modelo camisa, entallada con dos botones superiores abiertos y bolsillo pequeño del lado izquierdo con manga corta o larga.



b. Pañuelo

De color morado con puntas. Una tira de 85 cm x 6 cm sujeto en el cuello según el modelo definido por la DSA.



c. Falda A la cintura, con tela gris lisa, con tajo en la parte de atrás. La base de la falda estará a 3 cm por encima de la rodilla.

Adelante

Atrás



d. Medias Del color de la piel.

e. Zapatos Negros.

2. Uniforme JA - Masculino

a. Camisa Blanca lisa, sin detalles. Modelo camisa con bolsillo pequeño del lado izquierdo, con manga corta o larga.



b. Corbata Lisa, de color morado. Uso obligatorio.

Adelante



Atrás



c. Pantalón De vestir gris con bolsillos internos. Con 6 presillas para el cinturón.

d. Zapatos y Cinturón negros.

e. Medias negras.

III. UNIFORME DE LÍDER

Para uso exclusivo de líderes y jóvenes vestidos en Líder, Líder Máster y Líder Máster Avanzado de jóvenes.

1. Uniforme de Líder JA - Femenino

a. Blusa, pañuelo, falda, medias y zapatos

De acuerdo al uniforme JA femenino.

b. Blazer (modelo Spencer)

En tela azul marino con dos bolsillos internos (izquierda y derecha) en la parte inferior y un bolsillo interno en la parte superior izquierda para uso de la insignia JA, la que será de metal y el distintivo de líder en la solapa derecha. Con dos botones en el frente y dos en la manga, en metal con fondo negro y logo JA estampado en dorado según el modelo.



2. Uniforme de Líder JA masculino

a. Camisa, corbata, pantalón, zapatos, cinturón y medias

De acuerdo al modelo JA masculino.

b. Saco Según el modelo de traje. En tela azul marino con dos bolsillos internos (izquierdo y derecho) inferiores y un bolsillo pequeño superior del lado izquierdo para uso de la insignia JA y el respectivo distintivo de líder en la solapa derecha. Con 3 botones en el frente y 3 en la manga en metal con fondo negro y logo JA estampado en dorado, según el modelo



3. Uniforme de distritales, regionales, pastores, secretarios (as) de Asociación, Misión, Unión y División.

El mismo uniforme JA de líder, pero solo para los que son investidos respectivamente en Líder, Líder Máster y Líder Máster Avanzado.

4. Uniforme de asociados y departamentales de Asociación, Misión, Unión y División.

El mismo uniforme JA de líder, solo para los investidos respectivamente en Líder, Líder Máster y Líder Máster Avanzado, con la diferencia que el modelo del botón para el saco es todo dorado, de acuerdo al modelo definido por la DSA.



