Este Reglamento de Uniformes determina criterios de uso, tendencias y confección de los uniformes oficiales, y de las actividades del Ministerio de Conquistadores y Aventureros, que incluyen insignias y distintivos respectivos en todo el territorio de la División Sudamericana.

- Argentina
- Bolivia
- Brasil
- Chile
- Ecuador
- Paraguay
- Perú
- Uruguay

Es deber de los departamentales, asociados, pastores, líderes, coordinadores, regionales, distritales, directores, líderes de los clubes, conquistadores y aventureros y todos aquellos involucrados de alguna forma en el Ministerio de Conquistadores y Aventureros conocer y respetar las normas de este Reglamento de Uniformes. El desconocimiento no puede ser utilizado como justificación para la infracción de las normas.

REGLAS Y PROCEDIMIENTOS

1. ORIENTACIONES GENERALES

1. Este manual revoca todos los reglamentos anteriormente publicados.

2. Este documento está destinado al territorio de la División Sudamericana: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Ecuador, Paraguay, Perú y Uruguay.

3. Todos los ítems relacionados a los uniformes, son privilegio exclusivo de la Iglesia Adventista del Séptimo Día de la División Sudamericana para Aventureros y Conquistadores.

4. Son propiedad exclusiva de la Iglesia Adventista del Séptimo Día los logos, emblemas, insignias, tiras, distintivos, divisas, pañuelos, banderas, banderines y especialidades. Los colores, las tonalidades, las telas, la forma de costura y la confección son diseño industrial considerados privados de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.

5. La DSA resolverá los casos de dudas e interpretación que surjan durante el uso de este Reglamento de Uniformes.

6. Es obligación de todos estar atentos a las alteraciones de las Orientaciones del Ministerio de Aventureros – OMAs, Orientaciones del Ministerio de Conquistadores – OMCs y Notas Explicativas – Nes.

2. REGLAS DE USO DEL UNIFORME

7. Este Reglamento de Uniformes tiene como objetivo definir las reglas de uso y tendencias de los uniformes de: Aventureros, Conquistadores, líderes, departamentales, asociados, pastores,

coordinadores, regionales, distritales, secretarios/as de Campo, Unión y División.

8. El uso del uniforme es el factor principal en la buena presentación individual y colectiva, lo que contribuye al fortalecimiento de la disciplina y el buen concepto del Club delante de la opinión pública.

9. Constituye la obligación de todos los miembros el cuidar de sus uniformes y preocuparse por una presentación correcta ante el público. Solo podrán usar los uniformes de acuerdo con este reglamento.

10. No se permite alterar las características de los uniformes, ni superponer otra pieza o artículo, insignia o distintivo de cualquier naturaleza, particularmente los de característica militar, turística, politica o deportiva, comercial y que no estén contemplados en este reglamento.

11. Los miembros del Club, especialmente cuando estén usando el uniforme, deben comportarse dignamente, dar el ejemplo a la altura de los principios simbolizados en el uniforme.

12. El uniforme solo será usado en: reuniones del club, camporís, aventurís, cultos, desfiles, investiduras, convenciones, cursos, congresos, reuniones especiales, campañas de evangelismo y comunitarias, cuando sea solicitado por los líderes y en otras actividades oficiales.

13. El pañuelo podrá ser usado con el uniforme oficial o con ropa del día a día, siempre que sigan los principios de modestia cristiana y decencia y no hagan apología a marcas comerciales, clubes deportivos o partidos políticos.

14. Los pañuelos oficiales para la DSA son de color vino para los Aventureros y de color amarillo para los Conquistadores. No está permitida la creación de ningún otro pañuelo conmemorativo o de eventos. Sin embargo, está permitida la creación de sujeta pañuelos conmemorativos, de aniversario del club o de eventos. Tales sujeta pañuelos podrán ser usados con los uniformes B y C y con ropas del día a día.

15. El uniforme de Gala – Uniforme A (incluso el pañuelo) no podrá ser usado:
    - Antes de estar inscripto en el Club;
    - Antes de la ceremonia de admisión de Pañuelo para Aventureros y Conquistadores;
    - Cuando sea utilizado en ventas o campañas no comunitarias para obtener lucro personal de naturaleza comercial o con otros propósitos ajenos a los intereses del Club;
    - En cualquier tiempo o lugar en el que su uso produzca un efecto negativo y rebaje su dignidad;
    - Cuando esté incompleto;
    - En paseos particulares, fuera del interés o recomendación del Club;
    - En bebés o niños que no tienen la edad apropiada para ser miembros del Club;
    - En animales de cualquier tipo o especie.

16. Ningún campamento o excursión podrá ser realizado sin que los miembros del Club estén visualmente identificados (pañuelo y/o camiseta, etc.), y sin que haya obtenido previamente el permiso de la junta de iglesia y el seguro obligatorio.

17. Los pastores distritales pueden y deben usar el Uniforme A - uniforme de gala, respetando las reglas de uso, los ítems permitidos y la investidura correspondiente.

18. Con el objetivo de promover las actividades variadas del MJ/MCA, a continuación, tenemos las reglas para departamentales antes mencionados:
    - Departamental de ministerio MJ/MCA: es el único que podrá usar el uniforme de las tres áreas.
    - Departamental/asociado MJ: podrá usar solamente el uniforme del área que representa.
    - Departamental/asociado MCA: podrá usar el uniforme de las dos áreas a las que representa.

19. El uso de las insignias de investidura en el uniforme está permitido solo para los que cumplieron con los requisitos de las tarjetas de liderazgo: Líder/Guía Mayor, pastor, regional y solamente después de aprobar la carpeta y ser debidamente investidos.

3. REGLAS DE CREACIÓN, PRODUCCIÓN Y COMERCIALIZACIÓN

20. Es de competencia exclusiva de la División Sudamericana la creación o alteración de artículos o materiales que conforman los uniformes oficiales, además de definir todas las normas para el uso de los mismos, y de los uniformes de actividades.
21. Los establecimientos comerciales tienen prohibido producir o comercializar artículos o materiales oficiales para Conquistadores y Aventureros que no estén de acuerdo con este Reglamento de Uniformes.
22. La División Sudamericana se reserva la exclusividad de la distribución de los parches de sus Camporís, así como las Uniones y Campos de los eventos en sus respectivos territorios. Está, por lo tanto, vedada la comercialización de estos por parte de cualquier empresa, excepto proveedores oficiales que tengan la autorización por escrito del Campo organizador.
23. La División Sudamericana y las Uniones tienen la exclusividad de distribución de sus respectivos emblemas de campo.
24. Los materiales producidos para el uso exclusivo de la Asociación/Misión y Unión deberán estar en total concordancia con este Reglamento de Uniformes.
25. La creación de materiales promocionales y/o personalizados pueden contener los emblemas A1 – A4 – LA1 y C1 – C4 – LC1 – LC4. Los clubes, Campos, Uniones o establecimientos que diseñen materiales promocionales y/o personalizados que tengan cualquiera de los emblemas descritos en este reglamento deben respetar la sobriedad y la dignidad del Club de Conquistadores y Aventureros, y se prohíbe la inclusión de los emblemas en artículos como ropa íntima, alfombras, chinelas, etc.
26. Cualquier establecimiento que intente usar los términos de acreditación como productor, proveedor, o si se presenta como autorizado, socio, representante o cualquier otro término en el intento de presentarse como oficial, sin ser parte de la lista de los acreditados permitidos por la DSA, queda sujeto a las consecuencias jurídicas aplicables.
27. Los proveedores oficiales pueden mantener sucursales siempre

que tengan la autorización de la DSA, la Unión y el Campo donde pretenden comercializar los materiales descriptos en este Reglamento de Uniformes.

4. REGLAS DE ACREDITACIÓN – PRODUCTOR/PROVEDOR OFICIAL

DIVISIÓN

28. El MCA se reserva el derecho de elegir establecimientos comerciales que serán acreditados y autorizados como productores/proveedores oficiales para comercializar los materiales permitidos por la DSA en su territorio.

29. Los establecimientos comerciales deben observar rigurosamente la legislación empresarial y las normas de protección al derecho del consumidor de su país de origen, además de estar al día con sus obligaciones tributarias.

30. Los establecimientos acreditados deberán estar en total acuerdo con las normas definidas por este Reglamento de Uniformes y otras orientaciones del MCA.

31. El informe de los acreditados como productores/proveedores oficiales de la DSA será publicada anualmente en la página de los conquistadores.

32. La DSA enviará solamente a los acreditados las tablas de tamaños y medidas del Reglamento de Uniformes.

33. El sello de Producto Oficial identifica a los establecimientos que recibieron el privilegio intransferible de calificación de acreditados por la DSA.

34. Cada año, los acreditados recibirán un certificado que comprueba la acreditación o renovación con plazo de validez.

UNIONES Y CAMPOS

35. Las Uniones y Campos deben respetar las reglas establecidas por la DSA y solamente permitir el comercio de materiales oficiales en sus eventos, a través de productores/proveedores oficiales de la DSA.
36. Las Uniones y Campos deben hacer un seguimiento los pedidos de materiales juntamente con el SEHS para mantener la regularidad de la compra en conjunto con los comerciantes acreditados.
37. Los acreditados reciben automáticamente el acceso a eventos y camporís oficiales a través de los arreglos correspondientes con los responsables del evento.

ACREDITADOS

38. Es responsabilidad de los acreditados tener material de calidad, con buena durabilidad y precio.
39. Solamente la DSA puede crear y regular los ítems y materiales oficiales destinados a los Conquistadores y Aventureros. Los intentos de encontrar inconsistencias en los reglamentos o manuales oficiales para producir y/o comercializar ítems no previstos serán considerados de mala fe, lo que podrá resultar en la pérdida de la acreditación.
40. Se considerará una falta grave, con posibilidad de desacreditación, la confección de uniformes o ítems para los mismos colores y/o telas que difieran del padrón especificado.
41. Los acreditados no podrán nombrar otros establecimientos comerciales como sus representantes. Podrán, sin embargo, mantener sucursales de acuerdo con el ítem 27 y la legislación vigente en el país.

PROCESO DE ACREDITACIÓN

42. El proceso de acreditación se realiza una vez cada dos años. La indicación para la acreditación como proveedor oficial parte de la Unión, que hace la indicación a la DSA, teniendo en consideración las demandas locales.
43. El interesado debe entrar en contacto con el Campo local y solicitar la lista de los documentos necesarios para que se analice el pedido.
44. Los documentos completos se deben entregar en el Campo local que se hará cargo de la revisión y de las formalidades legales. El Campo local es responsable de enviar la solicitud a la Unión, que analizará el pedido y hará la indicación a la DSA.

5. SALUDO Y POSICIÓN DE VOTO

Saludo: Maranata

Respuesta: Cristo viene
El saludo está compuesto por un gesto y una actitud. La posición requiere levantar el antebrazo derecho, mostrando la palma de la mano, los dedos juntos, el pulgar doblado hacia la palma de la mano. Los cuatro dedos representan las cuatro "a" de la palabra "maranata": Amar, anunciar, apresurar y aguardar el regreso de Cristo. El pulgar doblado representa nuestra reverencia delante de la presencia de Dios.

Posición para el voto
La posición requiere levantar el antebrazo derecho, mostrando la palma de la mano, los dedos juntos, el pulgar doblado hacia la palma de la mano. El antebrazo se mueve de forma lateral en relación al cuerpo, en posición paralela al mismo. La mano a la altura del rostro, el ángulo entre el brazo y el antebrazo debe ser de 45º. Para repetir el voto debe ser dada la voz de mando: "Para el voto, posición". Después de la repetición, la orden es: "Descansar posición".

Posición para el voto de fidelidad a la Biblia
La persona que recita el voto, sostiene con su mano izquierda la Biblia abierta, y pone la mano derecha sobre la Biblia. Los demás participantes hacen el saludo Maranata. Quienes estén con la Biblia también pueden sostenerla con la mano izquierda y colocar su mano derecha sobre la misma. Para repetir el voto, se debe dar la voz de mando: "Para el voto, posición". Después de repetirlo, la orden es: "Descansar posición".

AVENTUREROS

1. UNIFORME A – UNIFORME DE GALA

CEREMONIA DE ADMISIÓN

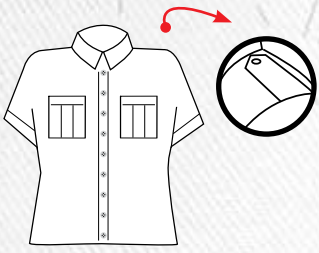
El uniforme de gala solo podrá ser usado a partir de la ceremonia de admisión del pañuelo, después de que se cumplan los requisitos de la tarjeta: Este es mi Club. La admisión de pañuelo solamente puede tener lugar cuando el aventurero o adulto tenga su propio uniforme A.

UNIFORME DE AVENTUREROS/DIRECTORES/LÍDERES

Femenino

- **Falda:** De acuerdo con el dibujo, color azul marino, de tela Terbrin o Gabardina, con una tabla macho (de 15 o 20 cm, a partir de la base de la falda de acuerdo con la altura de la persona) centrada adelante, y lisa atrás con cierre en la cintura, presilla con cuatro a seis pasa cintos. Los bolsillos laterales invisibles son opcionales. Es obligatorio usar la falda a la altura de la rodilla o por debajo de esta.

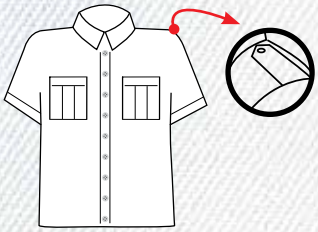
- **Blusa:** De acuerdo con el dibujo, de color blanco, de tela Bistretch, Grafil o Tricolina, con botones transparentes, mangas cortas o largas (el Club tiene que tener un estándar), con porta galón en los hombros (con entretela de la costura de la sisa hasta la base del cuello), dos bolsillos con un pliegue vertical sobrepuesto de 3 cm y



una solapa rectangular de 4 cm de ancho. Es opcional cerrar la solapa con broches de presión o velcro oculto (no usar botones).

Masculino

- **Pantalón:** de acuerdo con el dibujo, de color azul marino, en tela Terbrim o Gabardina, con seis pasa cintos, dos bolsillos embutidos en la parte de atrás, sin tapa, y sin botones. Dos bolsillos adelante en diagonal (modelo faca). Bolsillo embutido frontal pequeño, es opcional.
- **Camisa:** de acuerdo con el dibujo, color blanco, en tela Bi stretch, Grafil o Tricoline, con botones transparentes, manga corta o larga (el Club tiene que tener un padrón), en el caso de manga corta, el dobladillo deberá tener 2,6 cm, con costura externa, con porta galón en los hombros (con entretela de la costura de la sisa hasta la base del cuello), dos bolsillos con un pliegue vertical sobrepuesto de 3 cm y una solapa rectangular de 4 cm de ancho. Es opcional cerrar la solapa con broches de presión o velcro oculto (no usar botones).



Calzado – zapatos negros bajos o zapatillas negras lisas sin detalles ni accesorios. Las líderes mujeres podrán usar, en reuniones especiales, zapatos negros con taco de como máximo 8 cm de altura.

Medias – Medias negras para los miembros de sexo masculino. Para las niñas medias soquete blancas (fina o normal). Para las mujeres, uso opcional de medias de lycra fina del color de la piel. En situaciones especiales de clima frío, todos los miembros de sexo femenino podrán usar medias de lycra fina del color de la piel, o color negro 40 a 80 hilos sin detalles, siempre que haya sido establecido el padrón por el Club (en ese caso no se usa media soquete).

UNIFORME DE DEPARTAMENTAL/ASOCIADO MCA

Traje/terno – El uso del traje/terno azul marino es exclusivo del departamental/asociado del departamento que esté en funciones.

Ítems del uniforme

- **Blazer:** Modelo americano, en color azul marino (tela definida y provista por la DSA) con botones dorados y personalizados.
- **Camisa:** Blanca, lisa, sin detalles.
- **Corbata:** Negra, lisa, sin detalles.
- **Pañuelo:** conforme a la investidura.
- **Botones:** Dorados con el símbolo A5 (provistos por la DSA).
- **Pantalón:** Azul marino.
- **Cinto:** Azul marino con el emblema A3 en la hebilla.
- **Opcionales:** distintivo de bautismo y banda de especialidades.

2. UNIFORME DE ACTIVIDADES

Siempre que fuera posible, se usará para la identificación visual del Club. Siempre debe ser usado con el pañuelo oficial (después de la ceremonia de admisión de pañuelo). El Club no podrá crear o usar un pañuelo paralelo.

CLUB – UNIFORME B

Definido por el Club. Compuesto por camiseta y con el emblema A1, a la altura del pecho, del lado izquierdo. Opcional y definido por el Club: pantalón, calzado, abrigo y gorro. El abrigo debe tener el emblema A1.

ASOCIACIÓN/MISIÓN – UNIFORME C

Definido por el Campo local. Compuesto por camiseta con el emblema A1, (optativo: pantalón, calzado y gorra).

3. ÍTEMS DEL UNIFORME

I. BÁSICO

EMBLEMAS, DISTINTIVOS, TIRAS, ESTRELLA, DIVISA

Emblema A1 – Símbolo oficial que representa al Club de Aventureros en el mundo. El emblema debe ser en tela azul, bordado, con borde color vino, de acuerdo con el dibujo. En la parte superior debe tener la inscripción CLUB DE AVENTUREROS en color blanco, en fuente Arial Black y en el centro un ovalo con los colores originales de la filosofía del Club: una familia conduciendo al hijo hacia la cruz que es Cristo.

Uso: Pañuelo, manga derecha de la camisa/blusa/blazer, bandera y banderín.

Emblema A2 – Representa la organización mundial de los Aventureros. El emblema es en tela blanca bordada en dos tamaños, adulto e infantil, con borde color vino de acuerdo con el dibujo. Formado por un globo ovalado, que tiene los paralelos y meridianos en color amarillo oro, y en el centro el emblema A3.

Uso: Manga izquierda de la camisa/blusa y en la banda de especialidades.

Emblema A3 – Símbolo que representa al Club de Aventureros. El emblema es de tela azul bordada, con el borde color vino, de acuerdo con el dibujo. Presenta el logo A1 con los valores originales de la filosofía del Club, sin inscripción en la parte superior.

Uso: Emblemas A2 y A4, sujeta pañuelo.

Emblema A4 – Símbolo de las actividades del Club. El emblema es en tela azul, bordado, con borde color vino de acuerdo al diseño. Formado por un círculo, con el emblema A3 blanco en perspectiva, sobre el mapa de Sudamérica en blanco y contorno fino negro.

Uso: chaleco, uniforme de actividades y en materiales promocionales.

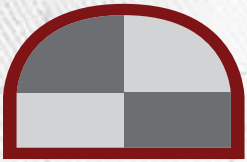
Emblema A5 – Símbolo que representa al Club de Aventureros. El emblema es con un fondo transparente bordado o en relieve. Presenta solamente trazos del emblema A3 en un solo color, de acuerdo con el dibujo. Compuesto por el diseño de la filosofía del Club, sin inscripción.

Uso: Cinto, galón de director y chaqueta.

Emblema LA1 – Símbolo que representa el liderazgo. El emblema es en tela blanca bordada y con borde color vino, de acuerdo con el dibujo. Formato ovalado, con los ejes paralelos y meridianos de color amarillo oro, estrella de cuatro puntas de color amarillo y borde fino color vino. En el centro el diseño con la filosofía del Club.

Uso: Pañuelo, sujeta pañuelo, manga izquierda de la camisa/blusa/blazer y banda de especialidades.

Emblema do Campo – Identifica a la sede territorial que representa. El emblema tiene borde color vino, de acuerdo con el dibujo. El diseño interno lo define la Asociación/Misión, Unión, División. Podrá ser en tela bordada o micro bordada.



Uso: Manga izquierda de la camisa/blusa/blazer en dos tamaños: infantil y adulto.

Distintivos de las clases – Representan la investidura de las cuatro clases de Aventureros de 6 a 9 años. Los distintivos son de metal,

redondos con borde color amarillo oro con los diseños de las clases, con el fondo con los colores originales: Abejitas Laboriosas, azul celeste; Rayitos de Sol, anaranjado; Constructores, azul marino; Manos Ayudadoras, vino, de acuerdo con los dibujos. Los distintivos pueden colocarse de forma individual o agrupados en una barra de metal soldada detrás de los mismos. Deben estar alineados y centralizados en el orden en que se los recibió, siempre de izquierda a derecha de quien mira. Debe haber 0,4 cm entre cada distintivo.

Uso: La tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa/blazer, después de la investidura.

Distintivo de Líder – El distintivo representa la investidura de Líder de Aventureros. El distintivo es de metal, de acuerdo con el dibujo. Presenta el emblema LA1 en sus colores originales.

Uso: Encima de los distintivos de las clases, centralizado en la solapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa/blazer.

Tira con el nombre – Identifica a la persona. La tira es de tela blanca bordada, con borde color vino, de acuerdo con el dibujo. Presenta el nombre (sin el apellido) centralizado, en color azul marino con la fuente Arial Black, (en el caso de nombres compuestos o duplicidad del Club, usar hasta dos nombres). Es opcional decir el grupo sanguíneo y factor RH.

Uso: Sobre la solapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa/blazer, es opcional en la banda de especialidades.

Tira con el nombre del Club/ Campo – Identifica al Club, Campo Asociación/Misión, Unión, División en que actúa. La tira es de tela

blanca bordada, con borde color vino y con forma curva, de acuerdo con los dibujos. Presenta el nombre centrado en azul marino en fuente Arial Black.

Uso: Manga derecha de la camisa/ blusa/blazer.

Tira de Cargo – Identifica el cargo desempeñado en el Club o Campo. La tira es de tela blanca bordada, con borde color vino de acuerdo con el dibujo. Muestra el cargo centrado en azul marino, en fuente Arial Black. Los cargos y abreviaturas permitidos en el Club: Director/a, Dir. Asoc., Secretaria/o, Tesorero /a, Consejero/a, Instructor/a, Capellán/a, Pastor y Red Familiar. Cargos permitidos para el campo: Departamental, Asociado, Secretaria, Coord. Área, Regional, Distrital.

Uso: Manga derecha de la camisa/blusa/blazer.

Estrella de Tiempo de Servicio – Representa los años de dedicación en la dirección del Club o liderazgo de los Aventureros. Permitida a partir de la finalización del segundo año de servicio. Formada por una estrella de cinco puntas en tela blanca bordada, con borde color vino, de acuerdo con el dibujo. El número de años debe estar bordado en el centro de color azul marino, en fuente Arial Black.

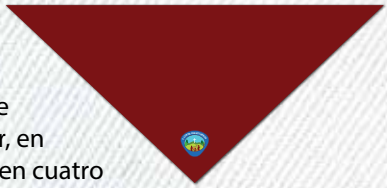
Uso: Manga derecha de la camisa/blusa/blazer.

Divisa de Líder – Representa la trayectoria del Líder con todas las clases con las que fue investido. La divisa es en tela blanca bordada, con borde color vino, de acuerdo con el dibujo. Compuesto por una tira rectangular vertical, terminada en "v" abierta. Adentro tiene un círculo con los cuatro colores originales de las clases y una estrella amarilla oro en el centro, debajo de las líneas de las clases en "v" abierta, con los colores originales.

Uso: Manga izquierda de la camisa/blusa/blazer después de la investidura.

EXTERNOS – PAÑUELO, SUJETA PAÑUELO, CINTO, GORRO, BANDA DE ESPECIALIDADES

Pañuelo – Representa la identidad del Club de Aventureros. El pañuelo es de tela Tergal verano de color vino, sin borde, de acuerdo con el dibujo. En forma de triángulo isósceles, tiene el emblema A1 en la parte inferior, en los colores originales. Disponible en cuatro tamaños: P, M, G, XG.



Uso: sobre el uniforme A, B, C o ropas del día a día.

Pañuelo de Líder – Representa la identidad del Club de Aventureros en el nivel de liderazgo. El pañuelo es de tela Tergal verano color vino con borde bies blanco, de acuerdo con el dibujo. En forma de triángulo isósceles, que contenga el emblema LA1 en la parte inferior y las líneas de las cuatro clases, en los colores originales: disponible en cuatro tamaños: P, M, G, XG.

Uso: Sobre el uniforme A, B, C o ropas del día a día.

Sujeta pañuelo (turco, canuto) – Se usa para sujetar el pañuelo. El mismo es de tela blanca bordada, con bordes blancos, de acuerdo con el dibujo. La forma debe ser tubular, con el emblema A3 centrado en los colores originales.

Uso: Pañuelo de aventureros

Sujeta pañuelo del Líder – Utilizado para sujetar el pañuelo del Líder. El mismo puede ser de tela color vino bordada, borde blanco o en metal dorado, de acuerdo con los dibujos. El de tela, en formato de tubo; el de metal, con tres anillos. Ambos con el emblema LA1 centrado, con los colores originales.

Uso: Pañuelo del Líder.

Cinto y hebilla – El cinto es de lona. La hebilla es de metal color plata, con el emblema A5 sin color, y en relieve de acuerdo con el dibujo. Permitido en dos tamaños: infantil y adulto.

Uso: pantalón/falda.

Banda de especialidades – Demuestra el desarrollo de las habilidades del aventurero. La banda es de tela Terbrim o Gabardina azul marino, con terminación en "v" abierta, de acuerdo con el dibujo. El Aventurero/Director/ Pastor/Líder podrá usar solamente una banda. Está disponible en cinco tamaños: P, M, G, GG XG. Centrado en la parte inferior tendrá el emblema A2 para el Aventurero, y el LA1 para el Líder. En los tamaños G, GG y XG habrá una abertura en la parte superior derecha en el centro, para el porta galón.

Se usa sobre el uniforme de gala: apoyada en el hombro derecho, de derecha a izquierda, debajo del porta galón y apoyada a la altura de la cadera izquierda, nunca cerca o por debajo de la rodilla.

Qué poner en la banda

ADELANTE

a. Bandera del país centrada y bordada 6 cm por debajo de la costura del hombro.

b. Insígnias de las especialidades, debidamente alcanzadas, preferencialmente agrupadas por orden de categoría y colores.

OPCIONAL – FRENTE

a. Tira con nombre.

OPCIONAL – ATRÁS

a. Pines, botones y parches de los eventos en los que haya participado y que hayan sido entregados por el Campo o la Unión.

Los paches pueden medir, como máximo: 8,5 x 8,0 cm para los Campos; 9,5 x 9,0 cm para las uniones; y 11,5 x 10 cm para la DSA.

OPCIONALES

Distintivo de bautismo – Representa a todo miembro bautizado en la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Triángulo redondeado en

fondo negro y contorno amarillo oro que contiene el logo de la Iglesia Adventista del Séptimo Día centralizado en amarillo oro.

Uso: centralizado en la tapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa/ blazer y en la banda de especialidades.

Gorro – Modelo americano. El gorro debe ser de tela, con regulador y revestimiento interno, de color azul marino de acuerdo con el dibujo. Debe tener el emblema A3 adelante y los colores originales.

Uso: En la cabeza, con el uniforme de gala o colgado en la cintura derecha del pantalón/falda, y con el uniforme de actividades.

Chaqueta – Para uso en situaciones especiales de clima frío. Debe ser en tela natural o sintético en color negro, sin accesorios o detalles coloridos. Debe contener el emblema A1 bordado en los colores originales.

Uso: sobre los uniformes A, B y , C y ropas del día a día.

Camiseta térmica – En situaciones especiales de clima frío. Podrá usarse una camiseta térmica, de mangas largas, lisa, del color de la camisa, por debajo de la camisa del uniforme.

Chaleco – El chaleco es en tela azul marino o vino, tiene a la altura del pecho izquierdo el emblema A1 para aventurero, líderes y pastor, y LA1 para el líder investido, bordados en los colores originales. Los bolsillos son opcionales. También es opcional en el frente o atrás: nombre, nombre del clube o lema del evento. En el chaleco pueden colocarse parches, pines y botones. las insignias de especialidades no están permitidas.

Uso: sobre el uniforme de actividades, o ropas del día a día siempre que esté de acuerdo con la modestia cristiana. NO puede ser usado con el uniforme de gala – uniforme A.

II. EXCLUSIVO PARA DIRECTIVOS, PASTORES, LÍDERES INVESTIDOS Y CARGOS EN EJERCICIO EN EL CAMPO/UNIÓN/DIVISIÓN

Dirección = directivos + consejeros e instructores.

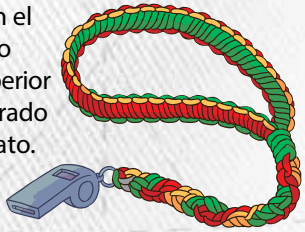
Para estas funciones podrán agregar en el uniforme los siguientes ítems:

TARJETA DE IDENTIFICACIÓN, TORZAL/CORDÓN, GALÓN

Tarjeta de Identificación (opcional) – De metal o acrílico, con fondo negro, con el emblema A3 a la izquierda, en el centro con fuente Arial Black amarillo oro. En la primera línea el nombre y el apellido, y en la segunda línea el Campo, y abajo en la esquina inferior derecha debe decir el grupo sanguíneo y factor RH, de acuerdo a como vemos en el dibujo.

Uso: Centrado, encima de la tapa del bolsillo derecho y en la banda de especialidades.

Torzal/cordón (opcional) – Identifica el país. El torzal es de cordón de polipropileno (0,4 cm), de acuerdo con el dibujo. Deberá estar trenzado con el nudo cuadrado de cordón torcido en la parte superior que envuelve el brazo, y con el nudo cuadrado invertido en la prolongación hasta el silbato.



Uso: en el hombro izquierdo y hasta el bolsillo izquierdo.

Tabla de colores nacionales de los países de la DSA.

Argentina: Azul celeste y blanco	**Ecuador:** Amarillo, azul y rojo
Bolivia: Rojo, amarillo y verde	**Paraguay:** Azul, rojo y blanco
Brasil: Verde y amarillo	**Perú:** Blanco y rojo
Chile: Rojo, blanco y azul	**Uruguay:** Azul y blanco

El torzal en color amarillo oro es de uso exclusivo del Departamental y de las Secretarias de la División y Asociación General.

Galón: – Identifica el nivel de actuación. El galón es de tela Terbrim o Gabardina azul marino, con entretela interna con símbolos o tiras bordadas, de acuerdo con los dibujos.

Se usa en el uniforme de gala: solapa derecha e izquierda de la camisa/blusa/blazer.

- **Director:** Emblema A5 bordado en color plateado.

- **Distrital:** Una tira en color plateado.

- **Regional:** Dos tiras en color plateado.

- **Pastor:** Logotipo oficial de la IASD bordado en color dorado.

- **Coordinador General de Asociación/Misión:** Una tira en color dorado.

- **Departamental, Asociado y Secretaria/o MCA de Asociación/Misión:** Dos tiras en color dorado.

- **Departamental, Asociado y Secretaria/o MCA de Unión:** Tres tiras en color dorado.

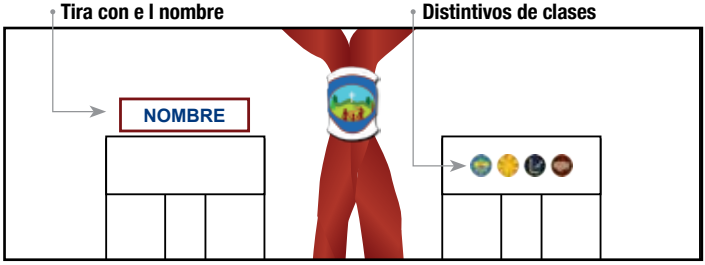
- **Departamental, Asociado y Secretaria/o MCA de la División:** Cuatro tiras en color dorado.

- **Departamental, Asociado y Secretaria/o MCA de la Asociación General:** Cinco tiras en color dorado.

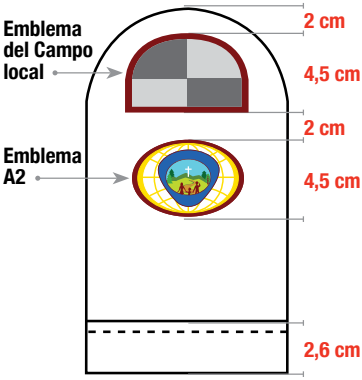
Uniforme especial de casamiento – Uniforme especial y exclusivo para casamiento. Este uniforme se usará una sola vez y exclusivamente el día del casamiento. El Líder investido que esté en actividad en el Club o Asociación/Misión podrá solicitar una autorización por escrito a través del MCA del Campo, que la enviará a la Unión. La documentación necesaria deberá llegar a la Unión hasta 90 días antes de la ceremonia.

El uniforme estará compuesto por: Camisa blanca, corbata negra, pañuelo de Líder, prendedor de pañuelo oficial y el pantalón es el mismo del uniforme de gala. Blazer blanco, con botones comunes de color plateado, deberá tener los emblemas, insignias, distintivos, tiras y galón colocados en la misma posición que los usados en la camisa, el torzal en los colores establecidos para el país, todo según el nivel de liderazgo en el que actúa. No podrá usar la banda de especialidades.

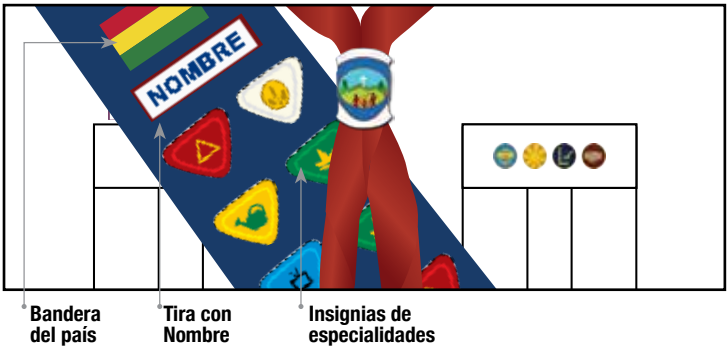
AVENTUREROS
Posición de los ítems en el uniforme
Femenino y masculino



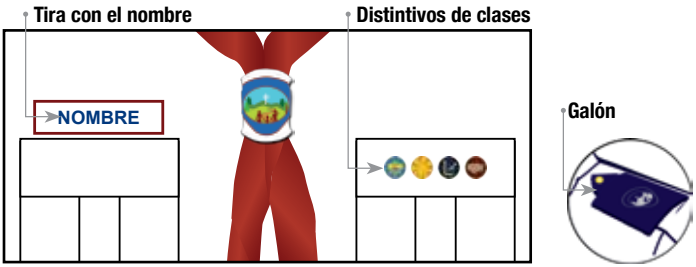
Manga derecha

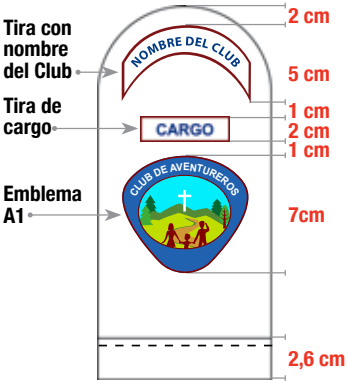


Manga izquierda

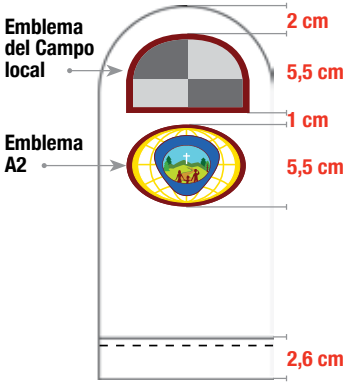


DIRECTIVOS/PASTOR/REGIONAL
Posición de los ítems en el uniforme
Femenino y masculino

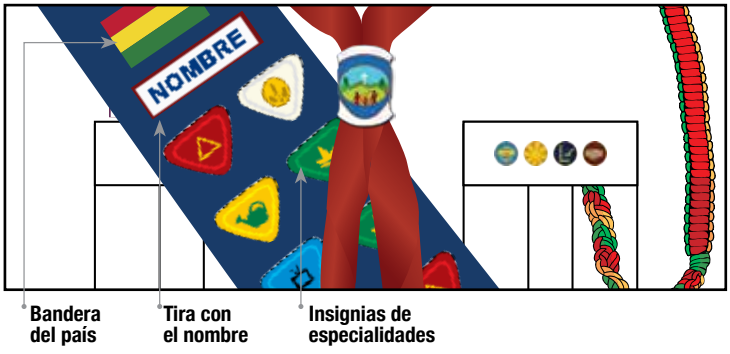




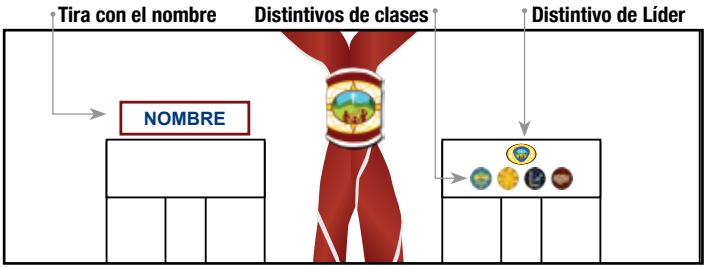
Manga derecha

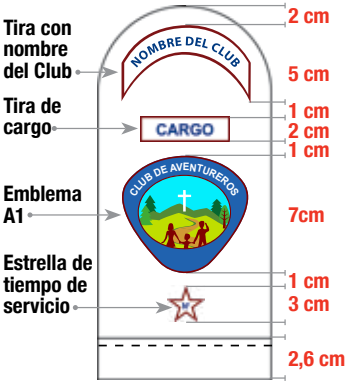


Manga izquierda

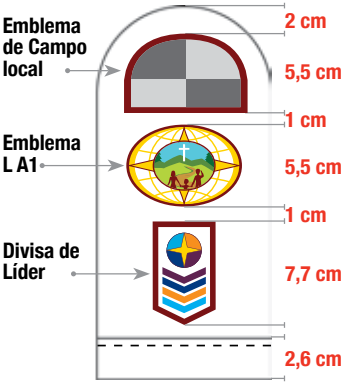


LÍDER INVESTIDO
Posición de los ítems en el uniforme
Femenino y masculino

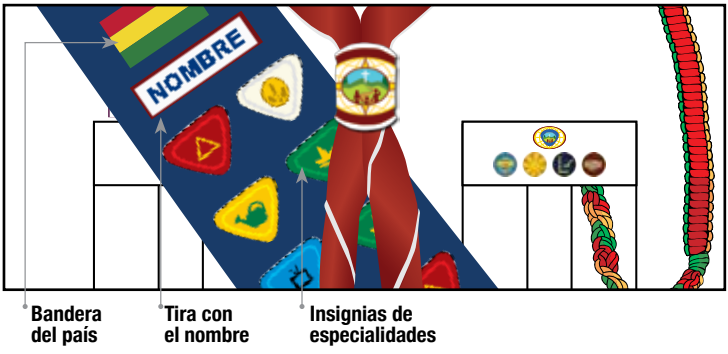




Manga derecha

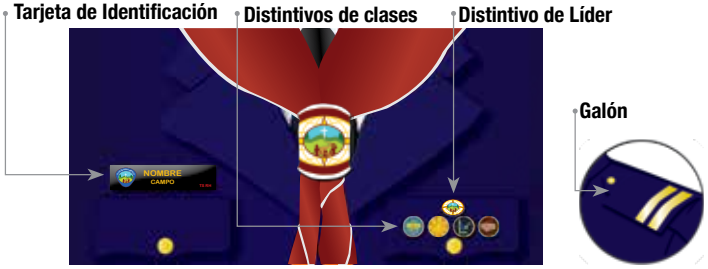


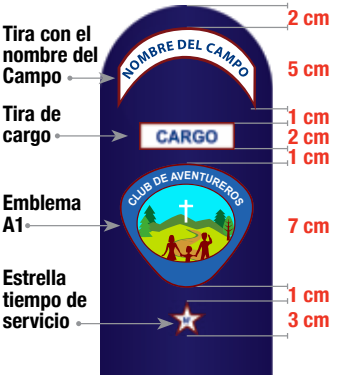
Manga izquierda



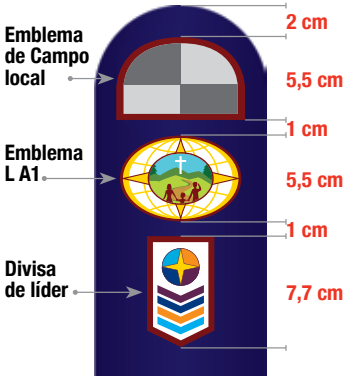
DEPARTAMENTAL/ASOCIADO
Posición de los ítems en el uniforme

Femenino y masculino



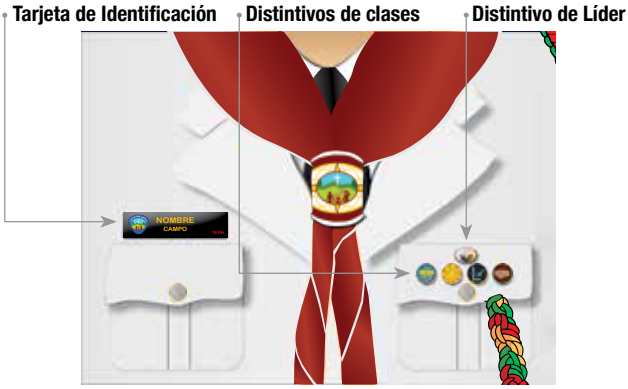


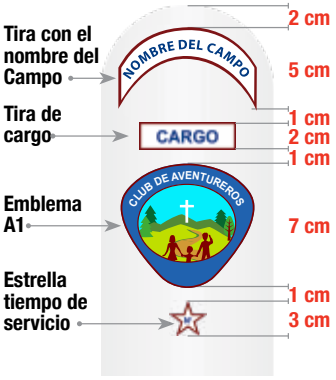
Manga derecha



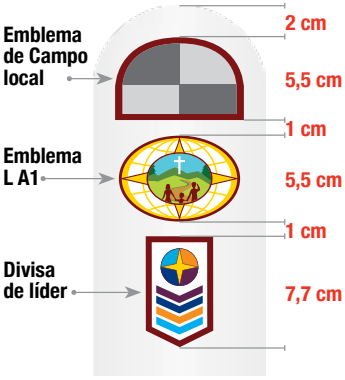
Manga izquierda

UNIFORME ESPECIAL DE CASAMIENTO
Posición de los ítems en el uniforme





Manga derecha



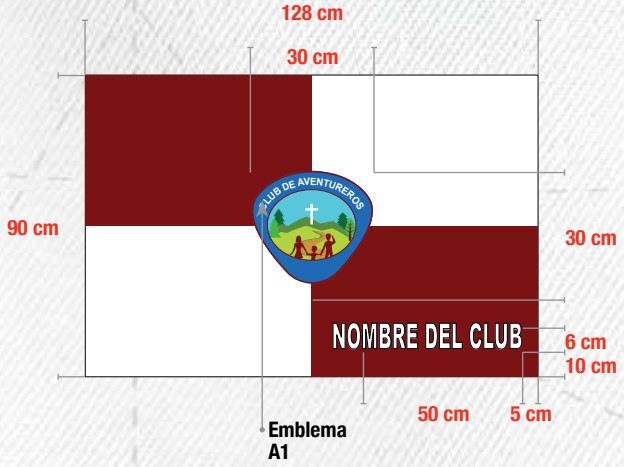
Manga izquierda

4. INVESTIDURA

Después de cumplir los requisitos de cada Clase de Aventureros, Líder y Especialidades, debe realizarse una Ceremonia de Investidura de clases y especialidades. Sugerimos 2 o 3 investiduras anuales, para motivar al grupo.

5. BANDERA Y BANDERÍN

Bandera – Bandera Oficial del Club de Aventureros. En tela con las medidas 128 x 90 cm, dividida en cuatro partes iguales; la superior izquierda e inferior derecha en color vino; y las otras dos partes en color blanco. Con el emblema A1 al centro, con 29 x 29,5 cm en los colores originales. El NOMBRE DEL CLUB deberá estar bordado en blanco en la parte inferior derecha en la fuente Arial Black con 8 cm de altura por, como máximo, y 50 cm de largo. La bandera deberá colocarse en un mástil de 200 cm de altura y 3,5 cm de diámetro.



Banderín – Identifica la unidad de cada clase del Club de Aventureros. De acuerdo con el dibujo, el banderín es de tela, de 55 cm de ancho y 36 cm de altura izquierda estrechando a 32 cm en la derecha, cerrando de arriba hacia abajo con una "v" abierta hacia adentro. Formado por dos partes diferentes, una color vino y otra blanca. En el lado izquierdo una franja rectangular vertical en color vino de 36x10cm, con el emblema A1 de 10x10 cm colocado a 5 cm debajo de la parte superior izquierda, dividido entre la parte vino y blanca, y el nombre del club de abajo hacia arriba en blanco en la fuente Arial Black.
En el lado derecho en blanco, deberá colocarse el diseño de la unidad centrado con 12,5x12,5 cm y abajo el nombre de la unidad en vino en la fuente Arial Black. Deberá colocarse en un mástil de 170 cm de altura y 3 cm de diámetro.

CONQUISTADORES

1. UNIFORME A – UNIFORME DE GALA

CEREMONIA DE ADMISIÓN DE PAÑUELO

El uniforme de gala solamente podrá usarse a partir de la Ceremonia de admisión de pañuelo, después de cumplidos los requisitos de la Tarjeta – Nuestro Club. La admisión de pañuelo solamente podrá tener lugar cuando el conquistador o adulto tenga su propio uniforme A.

CONQUISTADOR – 10 A 15 AÑOS

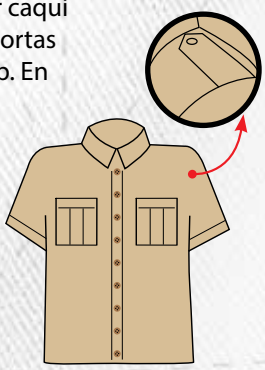
Femenino

- **Falda:** de acuerdo con el modelo, en tela Terbrim o Gabardina, en color verde petróleo, con una tabla macho (15 o 20 cm medidos a partir de la base de la falda según la altura de la persona) central en el frente y lisa atrás, con cierre en la cintura, presilla adelante y atrás con seis pasa cintos, dos pinzas delanteras y dos traseras. Es opcional el uso de bolsillos embutidos en el frente. Es obligatorio usarla a la altura o por debajo de la rodilla.
- **Blusa:** De acuerdo al modelo, en tela Grafil, Grafil Plus o Tricolina color caqui y botones transparentes con mangas cortas o largas, conforme al modelo del Club, en caso de manga corta, el dobladillo deberá tener 2,6

cm con costura externa. Tendrá dos bolsillos con un pliegue vertical sobrepuestos de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de ancho. Es opcional cerrar la tapa con broches de presión o velcro ocultos (no usar botones). Sobre cada hombro habrá una porta galón, cosido en la extremidad del hombro y abotonado junto al cuello (conforme al detalle en el modelo) con 4 cm de ancho. Podrá ser entallada, con pinzas adelante y atrás.

Masculino

- **Pantalón:** Modelo de vestir en tela Terbrim o Gabardina color verde petróleo, dobladillo liso, con seis pasa cintos, dos bolsillos delanteros en diagonal (modelo faca), dos bolsillos traseros embutidos, sin tapa y sin botón. Es opcional el uso de un bolsillo delantero embutido.
- **Camisa:** De acuerdo al modelo, en tela Bistretch, Grafil o Tricolina de color caqui y botones transparentes con mangas cortas o largas, de acuerdo al modelo del Club. En caso de manga corta, el dobladillo deberá tener 2,6 cm con costura externa. Tendrá dos bolsillos con una tabla vertical superpuesta de 3 cm y una solapa rectangular de 4 cm de ancho. Es opcional cerrar la solapa con broches de presión o velcro ocultos (no usar botones). Sobre cada hombro habrá un porta galón (con entretela), cosido en la extremidad de la costura de la sisa y abotonado junto al cuello (de acuerdo al detalle en la figura) con 4 cm de ancho.



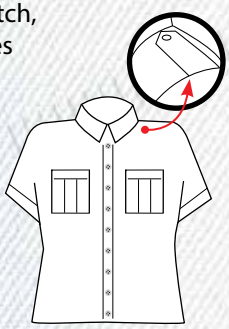
DIRECTIVOS/PASTOR/GUÍAS MAYORES – MÁS DE 16 AÑOS

Femenino

- **Falda:** Según el modelo, en tela Terbrim o Gabardina, en color

verde petróleo, con una tabla macho central en el frente, (15 o 20 cm medidos a partir de la base de la falda según la altura de la persona), y lisa atrás, con cierre en la cintura, presilla con seis pasa cintos, pinzas delanteras y traseras. Es opcional el uso de bolsillos embutidos en el frente. Es obligatorio usarla a la altura de la rodilla o por debajo).

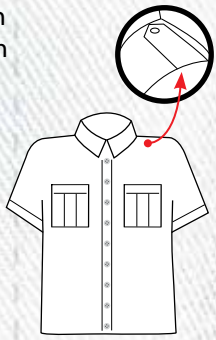
- **Blusa:** Conforme al modelo, en tela Bistretch, Grafil o Tricolina, en color blanco y botones transparentes con mangas cortas o largas, según el modelo del Club; en caso de manga corta, el dobladillo deberá tener 2,6 cm con costura externa. Tendrá dos bolsillos con un pliegue vertical superpuesto de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de ancho. Es opcional cerrar la tapa con broches de presión o velcro ocultos (no usar botones). Sobre cada hombro habrá un porta galón cosido en la extremidad de la costura de la sisa y abotonada junto al cuello (según el detalle de la figura), con 4 cm de ancho, para el galón. Podrá ser entallada, con pinzas en el frente y atrás.



Masculino

- **Pantalón:** Modelo de vestir, en tela Terbrim o Gabardina, de color verde petróleo dobladillo liso, con seis pasa cintos, dos bolsillos delanteros en diagonal en el lateral del pantalón, dos bolsillos traseros embutidos, sin tapa y sin botón. Es opcional el uso de un bolsillo delantero embutido.
- **Camisa:** Según el modelo, en tela Bistretch, Grafil o Tricolina, de color blanco y botones transparentes con mangas cortas o largas, conforme al modelo del Club, en caso de manga

corta, el dobladillo deberá tener 2,6 cm con costura externa. Tendrá dos bolsillos con un pliegue vertical superpuesto de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de ancho. Es opcional cerrar la tapa con broches de presión o velcro ocultos (no usar botones). Sobre cada hombro habrá un porta galón cosido en el extremo de la costura de la sisa y abotonado junto al cuello (conforme al detalle de la figura), con 4 cm de ancho, para el galón.



Calzado – Zapatos negros bajos o zapatillas negras sin detalles coloridos. Los miembros de sexo femenino con 16 años en adelante podrán usar, en reuniones especiales, zapatos negros con taco de como máximo 8 cm.

Medias –Para miembros de sexo masculino, medias negras. Para las niñas hasta 15 años media soquete blancas (fina o normal). Para las de 16 en adelante, uso opcional de medias de lycra fina del color de la piel. En situaciones especiales de clima frío, todos los miembros de sexo femenino podrán usar medias de lycra del color de la piel, o color negro 40 a 80 hilos, sin detalles, siempre que el club establezca el estándar (en ese caso, no se usa la media soquete).

CLUB DE GUÍAS MAYORES O ESCUELA DE GUÍAS MAYORES

- Uniforme: El mismo de los conquistadores con más de 16 años, y accesorios según su investidura.
- Bandera: La misma bandera de los conquistadores.

PASTOR

- Uniforme: El mismo de los conquistadores de más de 16 años.
- Los distintivos y accesorios de acuerdo a su investidura.

DEPARTAMENTAL/ASOCIADO MCA

Traje/terno – El uso del traje/terno sobre el uniforme es

exclusivo de Departamental/Asociado que esté en actividad en el departamento MCA.

Ítems del uniforme

- **Blazer:** Verde petróleo y telas (definidas por la DSA), modelo americano.
- **Camisa:** Blanca, lisa, sin detalles.
- **Corbata:** Negra, lisa, sin detalles.
- **Cinto:** Verde petróleo con hebilla con el emblema C3.
- **Galón:** En la misma tela del blazer con tira(s) dorada(s) de acuerdo con su cargo.
- **Tira de cargo:** Según el cargo, en la manga derecha, y la identificación del Campo en su lugar según reglamento.
- **Pañuelo:** Lo usará de acuerdo con su investidura.
- **Tarjeta de identificación:** con nombre y campo identificados.
- **Torzal:** En los colores del país que representa, colocado en el porta galón del hombro izquierdo y el silbato en el bolsillo izquierdo.
- **Botones:** Dorados con símbolo C5 (provistos por la DSA).
- **Opcionales:** distintivo de bautismo y banda de especialidades.

OBS.: Para usar las insignias de liderazgo deberá ser investido.

2. UNIFORME DE ACTIVIDADES

Se usará siempre que sea necesario para identificación visual del Club. No está permitido el uso de camuflados de cualquier color o semejanza. Sobre el uniforme de actividades se deberá usar el pañuelo oficial.

Pañuelo: El Club/Campo/Unión no podrá crear ni usar pañuelos de otros países o cualquier otro pañuelo alternativo.

Sujeta pañuelo: la Asociación/Misión, región o Club tiene libertad para crear su propio sujeta pañuelo. Este no podrá usarse con el Uniforme A.

CLUB – UNIFORME B

Opcional y definido según el criterio del Club, aprobado por el Campo local y sometido a la Junta de la Iglesia. El Club solo podrá confeccionar su uniforme de actividades después de poseer el uniforme de gala. La composición básica será:

a. Obligatorio

- **Camiseta:** Con la identificación del Club, Campo y emblema C1.

b. Opcional

- **Pantalón/bermuda o falda:** De acuerdo con el criterio de la iglesia local.
- **Calzado:** Zapatillas.
- **Gorro:** Color y modelo definido por el Club, con el emblema C4. En este gorro podrán usar pines y botones.
- **Abrigo:** Definido por el Club y con el uso del emblema C1.

ASOCIACIÓN/MISIÓN – UNIFORME C

Será definido por el Campo local. Su composición básica tendrá:

a. Obligatorio

- **Camiseta:** Con identificación del Campo y el emblema C1.

b. Opcional

- **Pantalón/bermuda o falda:** De jean o de otra tela.
- **Calzado:** Zapatillas.
- **Gorro:** Color y modelo definido por el Campo, con el emblema C4 en el frente.
- **Sujeta pañuelo:** La Asociación/Misión, regional o Club tiene libertad para crear su propio sujeta pañuelo. Este prendedor no podrá usarse con el uniforme de gala.

CLUB DE GUÍAS MAYORES O ESCUELA DE GUÍAS MAYORES

Opcional y definido por el Campo.

Camiseta: Se usará con el emblema LC4 e identificación del Campo.

Pañuelo: Solamente el pañuelo de Conquistador o de Guía Mayor, según la investidura.

Sujeta pañuelo: Color y modelo definidos por el Campo, con el emblema LC4 en el frente.

Sombrero: Modelo australiano, en tela color azul marino, con el emblema LC4 en el frente.

3. ÍTEMS DEL UNIFORME

I. BÁSICO

EMBLEMAS, DISTINTIVOS, TIRAS, ESTRELLA, DIVISAS, INSIGNIA

Emblema C1 – Símbolo que representa al Club de Conquistadores. El emblema es en tela bordada. Formado por un triángulo en fondo rojo y líneas amarillas. Presenta el escudo con fondo blanco y espada atravesada en azul, la inscripción CONQUISTADORES en la parte superior y CLUB abajo del escudo.

Uso: manga derecha de la camisa/blusa/blazer, tarjeta de identificación, bandera y banderín y en materiales promocionales y en el Uniforme B y C.

Emblema C2 – Representa la organización mundial del Club de Conquistadores. El emblema es en tela bordada. Formado por un globo ovalado con el fondo del color de la camisa del uniforme, con borde verde petróleo y el emblema C3 en el centro.

10 a 15 años

16 años en adelante

Uso: Manga izquierda de la camisa/blusa/blazer, pañuelo, sujeta pañuelo bordado y banda de especialidades.

Emblema C3 – Símbolo que representa al Club de Conquistadores. El emblema es en tela bordada. Formado por un triángulo con fondo rojo y líneas amarillas, sin inscripción; en la parte interna, el escudo con fondo blanco y espada atravesada en azul.

Uso: Emblema C2, sujeta pañuelo en metal, gorro y hebilla del cinto.

Emblema C4 – Símbolo que representa las actividades del Club de Conquistadores. El emblema es en tela bordada. Según el diseño, con borde externo completo en amarillo, formado por un circulo verde con el mapa de Sudamérica en blanco y borde negro y con parte del triángulo sobre este en perspectiva, borde interno blanco, el triángulo amarillo el escudo blanco y el borde rojo, la espada azul que atraviesa de a fuera hacia adentro y la inscripción CONQUISTADORES en blanco con fondo negro.

Uso: En materiales promocionales.

Emblema C5 – Símbolo que representa el Club de Conquistadores. El emblema es en fondo transparente bordado o en relieve. Presenta los rasgos del emblema C3 en un color. Formado por un triángulo con el escudo y la espada en el centro y barra rectangular arriba, sin inscripción.

Uso: Galón, distintivos de clases.

Emblema LC1 – Representa a los Guías Mayores en el Club de Conquistadores. El emblema es en tela bordada. De acuerdo con la figura, formado por un octógono regular, fondo azul marino y borde amarillo oro, en el centro un globo ovalado en azul celeste con el mapa mundial en verde y líneas meridianas y paralelas en amarillo oro, rodeado por tres estrellas arriba y tres abajo en amarillo oro.

Uso: Guías Mayores investidos: pañuelo, sujeta pañuelo, botón, gorro y banda de especialidades.

Emblema LC2 – Representa el grado de Guía Mayor Master. El emblema es en tela bordada. Formado por un globo con fondo blanco, borde verde musgo claro, líneas meridianas y paralelas en amarillo oro, el triángulo rojo y una estrella blanca de 7 puntas con líneas finas negras.

Uso: Los investidos en Guía Mayor Master: manga izquierda de la camisa/blusa y botón.

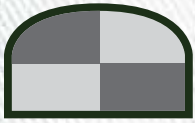
Emblema LC3 – Representa el grado de Guía Mayor Master Avanzado. El emblema es en tela bordada. Formado por un globo con fondo blanco, borde verde musgo claro, líneas meridianas y paralelas en amarillo oro, el triángulo azul marino y una estrella amarilla de 7 puntas con líneas finas negras.

Uso: Investidos en Guía Mayor Master Avanzado: manga izquierda de la camisa/blusa/blazer y botón.

Emblema LC4 – Representa las actividades del Club de Guías Mayores de Conquistadores. El emblema es en tela bordada. Formado por el emblema LC1 en los colores originales. Con el emblema C1 en perspectiva sobre parte de él, con borde completo en blanco, el triángulo en rojo y líneas amarillas, el escudo amarillo al centro, la espada azul celeste que atraviesa de a fuera hacia dentro y en la parte superior la inscripción CONQUISTADORES en amarillo dentro del rectángulo.

Se usa en la Escuela o Club de Guías Mayores: en el uniforme de actividades, camiseta, gorro y materiales promocionales para Guías Mayores.

Emblema del Campo – Identifica la sede territorial que representa. El emblema tiene borde verde petróleo y el diseño interno lo define la Asociación/Misión, Unión, División, según el modelo, y puede ser en tela bordada o micro bordado.



Uso: En la manga izquierda de la camisa/blusa/blazer

Distintivos de clases regulares – Representan la investidura de las seis clases regulares de los Conquistadores de 10 a 15 años. Los distintivos serán en metal redondo con borde amarillo oro, con el emblema C5 en amarillo oro, con el fondo en los colores de las clases: Amigo: azul; Compañero: rojo; Explorador: verde; Pionero: gris; Excursionista: bordó; Guía: amarillo. Los distintivos pueden ser individuales o estar agrupados por una barra de metal soldada atrás de los mismos. Deben alinearse y centrarse de acuerdo al orden en que se recibieron, siempre de izquierda a derecha, de quien mira, la separación entre ellos es de 0,4 cm.

Uso: Solapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa/blazer.

Distintivos de clases avanzadas – Representan la investidura de las seis clases avanzadas de los conquistadores de 10 a 15 años. El distintivo es una barra rectangular en tela bordada o de metal. Las barras se forman por tres cuadrados iguales; en los cuadrados laterales con los colores originales de las clases, en el centro todos son amarillos. Deben quedar alineados en dos líneas horizontales, dispuestas en orden creciente de izquierda a derecha y de abajo hacia arriba, centrados. Se podrá optar por usarlas separadas o agrupadas. En

el bordado, el espacio entre las barras es de 0,2 cm, en metal agrupados el espacio es de 0,1 cm.

Uso: A 0,5 cm encima de la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa/blazer.

Distintivos de clases de liderazgo – Representan la conclusión de las clases e investidura de Guía Mayor, Guía Mayor Master y Guía Mayor Master Avanzado. Colocados de forma centrada encima de las clases regulares, el de mayor grado siempre a la derecha de las demás clases, dejando las anteriores hacia el lado izquierdo de quien los usa. Podrá optar por usar solo el distintivo de la última investidura.

Uso: En el bolsillo izquierdo de la camisa/blusa/blazer y opcional en la banda de especialidades.

- **Guía Mayor:** Distintivo en metal. Una reproducción en los colores originales del emblema LC1. La investidura de Guía Mayor la hace el Departamental del Campo local o alguien autorizado por él.

- **Guía Mayor Master:** Distintivo en metal. Una reproducción en los colores originales del emblema LC2 en fondo plateado. La investidura de Guía Mayor Master la hace el Departamental de la Unión o alguien autorizado por él.

- **Guía Mayor Master Avanzado:** Distintivo en metal. Una reproducción en los colores originales del emblema LC3, en fondo oro. La investidura de Guía Mayor Master Avanzado la hace el Departamental de la División o alguien autorizado por él.

Distintivo de bautismo (opcional) – Representa a todo miembro bautizado en la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Un triángulo redondeado con fondo negro y contorno amarillo oro con el logo de la Iglesia Adventista del Séptimo Día centrado en amarillo oro.

Uso: Centrado en la solapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa/blazer.

Distintivo de función – Identifica las funciones en la unidad. Tira bordada/metal/acrílico en fondo rojo, con el emblema C5 a la izquierda y la FUNCIÓN en la fuente Arial Black de color blanco. Funciones principales: Capitán/a, Secretario/a, Capellán/a.

Uso: Encima de la tira del nombre en la camisa/blusa.

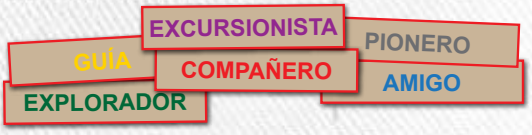
Tira con el nombre del Club/Campo – Identifica el Club o Campo Asociación/Misión, Unión, División, en que actúa directamente. La tira es en tela roja bordada, con borde en amarillo y tiene un formato curvo, según el modelo. Presenta el NOMBRE centrado en amarillo oro en la fuente Arial Black.

Uso: En la manga derecha de la camisa/blusa/blazer.

Tira de cargo – Identifica el cargo ejercido en el Club/Campo. La tira es de tela roja bordada y borde amarillo oro. Presenta el CARGO centrado en amarillo en la fuente Arial Black. Cargos y abreviaturas permitidas en el Club: Director/a, Dir. Asociado, Consejero/a, Instructor/a, Capellán/a, Secretario/a, Tesorero/a, Pastor (aquí se refiere al Distrital), Cocinero/a, Seguridad, Apoyo. Cargos y abreviaturas permitidas en el Campo: Departamental, Asociado/a, Secretaria/o, Pastor (aquí se refiere a los Departamentales de otros departamentos), Coord. General, Regional, Distrital.

Uso: En la manga derecha de la camisa/blusa/blazer.

Tira de clase (opcional) – Indica la Clase Regular que está en ejecución. Tira bordada en fondo caqui y borde rojo, las letras centradas bordadas en la fuente Arial Black en el color correspondiente a la clase.



Uso: En la banda de especialidades.

Tira con el nombre – Identifica a la persona. La tira es de tela, con fondo blanco o caqui bordado, con borde verde petróleo, conforme al modelo. Presenta el NOMBRE (sin apellido) centrado en negro en la fuente Arial Black, (en caso de nombre compuesto o duplicado en el Club, usar hasta dos nombres). Opcional decir el grupo sanguíneo y factor RH.

Uso: Encima de la solapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa/blazer y opcional en la banda de especialidades.

Estrella de tiempo de servicio – Representa los años de dedicación a la dirección del Club de Conquistadores. Permitida a partir de la finalización del segundo año de actividad. La estrella es en tela roja bordada, con borde amarillo oro. Formada por una estrella de cinco puntas con el Nº (número) centrado en amarillo oro en la fuente Arial Black.

Uso: En la manga derecha de la camisa/blusa/blazer.

Divisa de clases – Representa la trayectoria del conquistador con las clases investidas. La divisa es en tela caqui bordada, con borde verde petróleo, conforme al modelo. Formada por una tira rectangular vertical, finalizando en "v" abierta. Con cada tira de las clases en "v" abierta, en los colores originales. Podrá optar por el uso de una tira de clase individual que corresponde solamente al color de la clase investida.

Uso: En la manga izquierda de la camisa/blusa.

Amigo | Amigo y Compañero | Amigo a Explorador | Amigo a Pionero | Amigo a Excursionista | Amigo a Guía

Divisa de Guía Mayor – Representa la trayectoria del Guía Mayor con todas las clases investidas. La divisa es de tela blanca bordada, con borde verde petróleo, conforme al modelo. Formada por una tira rectangular vertical, finalizando en "v" abierta. Con una estrella de cinco puntas de color amarillo oro en la parte superior, y abajo las líneas de las clases en "v" abierta, en los colores originales.

Uso: En la manga izquierda después de la investidura de la camisa/ blusa/blazer.

Insignia de excelencia – Representa el elevado modelo de excelencia del conquistador dedicado al Club. Concedida por el director del Club, al final de cada año, según los criterios establecidos en el Manual Administrativo del Club de Conquistadores. La insignia es rectangular en metal o bordada, según el modelo. Formada por cuatro colores, el centro en amarillo, y en los dos bordes laterales tres bandas diferentes con los colores representativos del Club, en azul royal, blanco, rojo y amarillo.

Uso: Centrada encima de la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa/ blusa/blazer (si hubiera clases avanzadas, encima de esas).

EXTERNOS: PAÑUELO, SUJETA PAÑUELO, CINTO, GORRO, BANDA DE ESPECIALIDADES

Pañuelo – Representa la identidad del Club de Conquistadores. El pañuelo es en tela Tergal Verano en color amarillo oro, de acuerdo con el modelo. Formado por un triángulo isósceles, sin borde, con el emblema C2 en la parte inferior, en los colores originales, con fondo caqui para conquistadores y blanco para mayores de 16 años. Disponible en cuatro tamaños: P, M, G, XG.

Se usa: sobre los uniformes A, B, C y ropa del día a día.

Pañuelo de Guía Mayor – Representa la identidad del Club de Conquistadores en el nivel de liderazgo. El pañuelo es en tela Tergal verano color amarillo oro, con el borde en rojo al bies, conforme al modelo. Formado por un triángulo isósceles, con el emblema LC1 en la parte inferior y las cintas de las seis clases en los colores originales. Disponible en cuatro tamaños: P, M, G, XG.

Se usa: sobre los uniformes A, B, C y las ropas del día a día, solamente después de la investidura.

Sujeta pañuelo de Conquistador – Utilizado para sujetar el pañuelo. El sujeta pañuelo puede ser de metal dorado o de tela bordada, conforme los modelos. En metal puede ser en formato de canuto o de tres anillos, ambos con el emblema C3. En tela bordada tiene el formato de canuto, con el emblema C2.

Uso: Pañuelo de conquistador.

Sujeta pañuelo de Guía Mayor – Utilizado para sujetar el pañuelo. El sujeta pañuelo puede ser de metal dorado o de tela bordada, según los modelos. El de metal puede ser en formato de canuto o de tres anillos, y el de tela bordada en el formato de canuto, todos con el emblema LC1.

Uso: Pañuelo de Guía Mayor.

Cinto y hebilla – El cinto es en lona en color verde petróleo. La hebilla es en metal dorado, con el emblema C3 en los colores originales y en relieve.

Uso: Pantalón/falda.

Banda de especialidades – Demuestra el desarrollo de las habilidades. La banda es de tela Terbrim o Gabardina verde petróleo, finalizando en "v" abierta, conforme al diseño. El Conquistador/ Directivo/Pastor/Guía Mayor podrá usar solo una banda. Disponible en cinco tamaños: P, M, G, GG y XG, con el emblema C2 en la parte inferior, centrado, para el Conquistador/Directivos/Pastor y LC1 para Guía Mayor. En los tamaños G, GG y XG habrá una abertura en la parte superior de la solapa derecha en el centro, para la entrada del porta galón

Uso: Sobre el uniforme de gala: apoyada en el hombro derecho, de derecha a izquierda, y apoyada a la altura de la cadera izquierda, nunca cerca o por debajo de la rodilla.

Qué colocar en la banda

Obligatorio

ADELANTE

a. Bandera del país centrada y bordada a 6 cm debajo de la costura del hombro.

ADELANTE/ATRÁS

a. Insignias de las especialidades alcanzadas y agrupadas por categoría y colores. Cuando fuera el caso, encabezadas por la insignia de maestría (según la orientación del Manual Administrativo del Club de Conquistadores).

Opcional

ADELANTE

a. Tira con el nombre.

b. Botones de las clases regulares y de liderazgo, con excepción del botón de la última clase investida.

c. Distintivo de bautismo (centralizado debajo de la bandera y encima del nombre, si esta está siendo usado).

d. Tira de función.

e. Tira con el nombre de la última clase investida o en ejecución.

ADELANTE/ATRÁS

a. Botones de las clases de Conquistadores, concluidas e investidas en la edad correspondiente.

b. Insignias de las especialidades

ATRÁS

a. Pines, botones de eventos en los que haya participado y entregados por la organización del evento.

b. Tiras de las clases concluidas.

c. Parches de eventos de Asociación/Misión, Unión, División en los cuales haya participado y recibido de la organización del evento.

ORIENTACIONES

La banda de especialidades debe usarse con límites y sentido común:

- No se debe usar dos bandas al mismo tiempo.
- No se pueden crear bandas mayores o más largas que el modelo establecido en este manual.

Los paches pueden medir, como máximo: 8,5 x 8,0 cm para los Campos; 9,5 x 9,0 cm para las Uniões; y 11,5 x 10 cm para la DSA.

OPCIONALES

Gorro – Modelo americano. El gorro es de tela, con regulador y revestimiento interno (carnero) en color verde petróleo y cordón torcido en color amarillo oro sobre la visera hasta las extremidades de ella y en la base una cinta amarilla. Con el emblema C3 en el frente para conquistadores y LC1 para Guías Mayores investidos, en los colores originales.

En la cabeza, con el uniforme A o colgado en la cintura derecha del pantalón/falda, y con el uniforme B y C.

Chaleco – En este chaleco podrán colocarse parches, emblemas, pines y botones. Las insignias de especialidades no están permitidas. Pueden ser producidos en color rojo, verde, negro y beige/caqui.

Debe tener el emblema C1 para conquistadores, líderes o pastor, y el LC4 para guías mayores investidos. Los bolsillos son opcionales. También son opcionales, en cualquier posición, el nombre del club o lema del evento.

Uso: sobre el uniforme de actividades, o ropas del día a día siempre que esté de acuerdo a la modestia cristiana. NO puede ser usado con el Uniforme A – Uniforme de gala.

Chaqueta negra – Para uso en situaciones especiales de clima frío. Podrá ser en tejido natural o sintético en color negro, sin accesorios o detalles coloridos. Presenta el emblema C1 en los colores originales en el lado izquierdo superior

Uso: sobre los uniformes A, B y C, en situaciones especiales de clima frío.

Camiseta térmica – En situaciones especiales de clima frío, podrá usarse una camiseta técnica, de mangas largas, lisa, del color de la camisa, por debajo de la camisa del uniforme.

II. EXCLUSIVO PARA DIRECTORES, PASTORES, GUÍAS MAYORES Y CARGOS EN EJERCICIO EN CAMPO/UNIÓN/DIVISIÓN

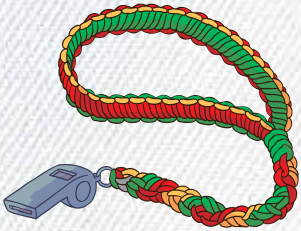
Obs.: Dirección: directores, directores asociados y secretario. Directivos + capellán, tesorero, consejeros e instructores (MAC, p. 82 y 83).

TARJETA DE IDENTIFICACIÓN, TORZAL, GALÓN

Tarjeta de identificación – Exclusiva para directores de Club, Guía Mayor, Distrital, Regional, Secretaria, Coordinador general, Departamental y asociado de Campo/Unión/División. En metal o acrílico, con fondo negro, con el emblema C1 a la izquierda; en el centro, en Arial Black, amarillo oro, en la primera línea, el NOMBRE Y APELLIDO; en la segunda línea el CAMPO, y en la parte inferior derecha incluir el grupo sanguíneo y el factor RH en color rojo, de acuerdo con el dibujo.

Uso: Centrado, encima de la tapa del bolsillo derecho de la camisa/blusa/blazer.

Torzal (opcional) – El torzal es un cordón de polipropileno, según el diseño. Deberá ser trenzado en cordón con espesor de 0,4 cm. Trenzado con nudo de cobra en la parte superior que envuelve el brazo, y con el nudo de cobra invertido en la prolongación hasta el silbato.



Uso: Entre la solapa izquierda y el bolsillo izquierdo.

Tabla de colores del torzal para los países de la DSA.

Argentina: azul celeste y blanco.
Bolivia: rojo, amarillo y verde.
Brasil: verde y amarillo.
Chile: rojo, blanco y azul.
Ecuador: amarillo, azul y rojo.
Paraguay: azul, rojo y blanco.
Perú: blanco y rojo.
Uruguay: azul y blanco.

El torzal en amarillo oro es de uso exclusivo para departamentales y secretarias de la Asociación General y de la División.

Galón – Identifica el nivel de actuación. El galón es en tela Terbrim o Gabardina verde petróleo, con entretela interna con símbolos o tiras bordadas, según los diseños.

Uso: En el uniforme de gala: solapa derecha e izquierda de la camisa/blusa/blazer.

- **Director:** Emblema C5 bordado en color plateado.

- **Distrital:** Una tira en color plateado.

- **Regional:** Dos tiras en color plateado.

- **Pastor:** Logotipo oficial de la IASD bordado en color dorado.

- **Coordinador General de Asociación/Misión:** una tira dorada.

- **Departamental, Asociado y Secretaria de MCA de Asociación/Misión:** Dos tiras de color dorado.

- **Departamental, Asociado y Secretaria de MCA de Unión:** Tres tiras de color dorado.

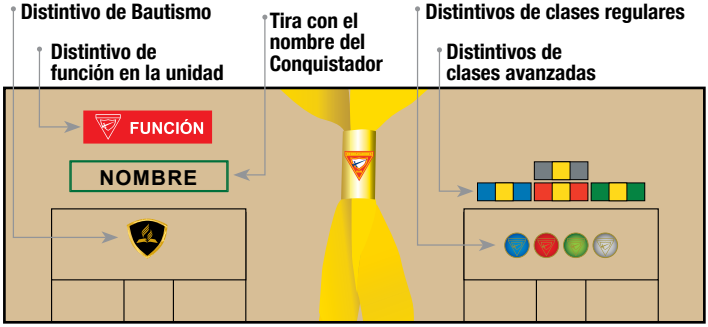
- **Departamental, Asociado y Secretaria de MCA de la División:** Cuatro tiras de color dorado.

- **Departamental, Asociado y Secretaria de MCA de la Asociación General:** Cinco tiras de color dorado.

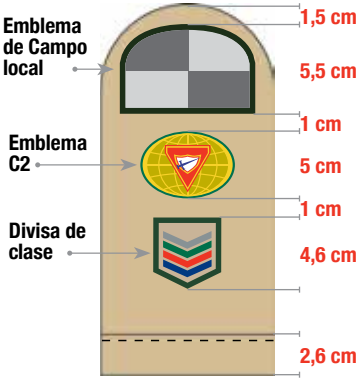
Uniforme especial y exclusivo para casamiento – Este uniforme se usará una sola vez y exclusivamente el día del casamiento. El Guía Mayor que esté en actividad en el Club o Asociación/Misión, podrá solicitar autorización por escrito a través del MCA del Campo, que la enviará a la Unión. La documentación necesaria deberá llegar a la Unión hasta 90 días antes de la ceremonia.

Composición: Camisa blanca, corbata negra, pañuelo de Guía Mayor, sujeta pañuelo oficial y el pantalón es el mismo del uniforme de gala. Blazer blanco, con botones comunes de color plateado, con emblemas, insignias, distintivos, tiras y galón colocados en la misma posición que los usados en la camisa, el torzal en los colores establecidos para el país: todo según el nivel de liderazgo en que actúa. No podrá usar la banda de especialidades.

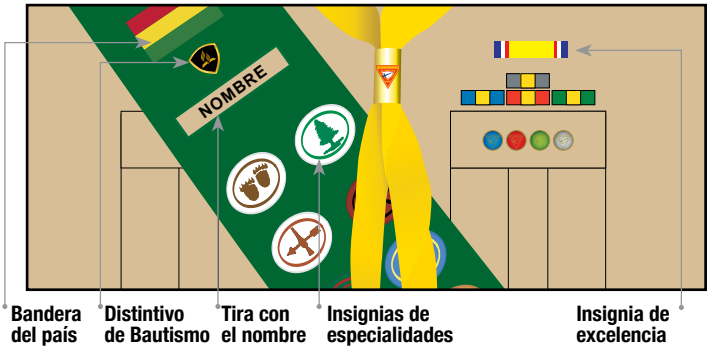
CONQUISTADORES
Posición de los ítems en el uniforme
Femenino y masculino – 10 a 15 años



Manga derecha

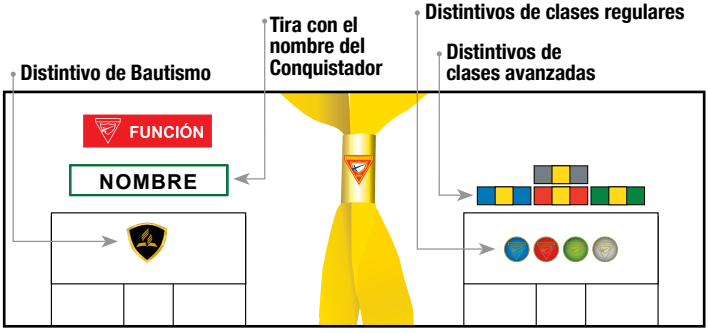


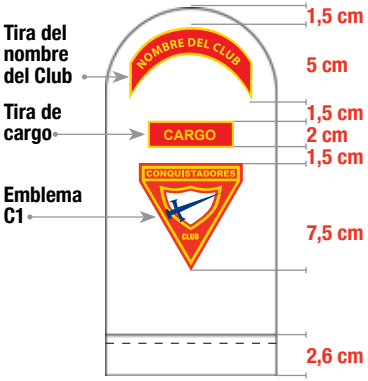
Manga izquierda



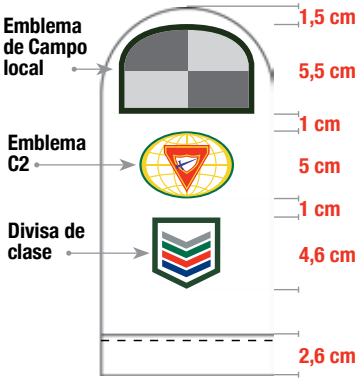
DIRECTIVOS/PASTOR/REGIONAL
Posición de los ítems en el uniforme

Femenino y masculino

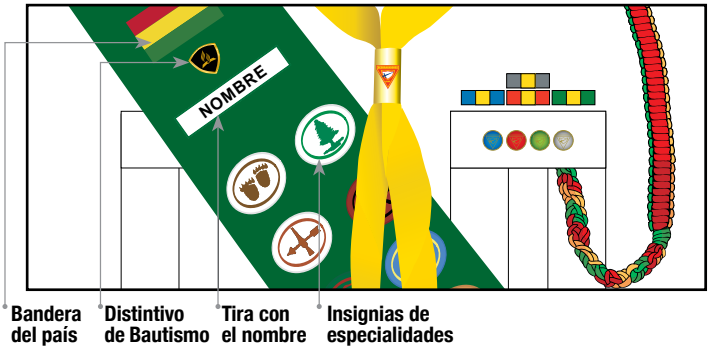




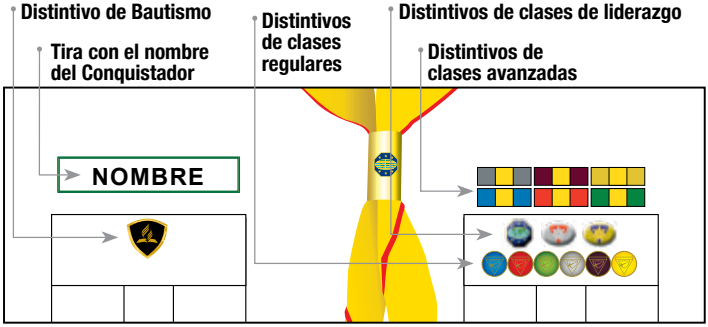
Manga derecha

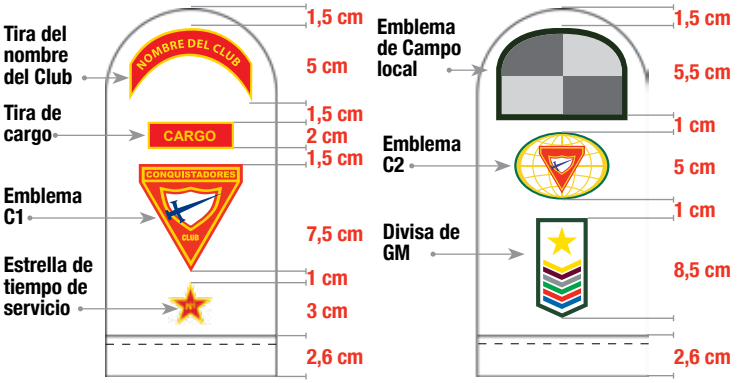


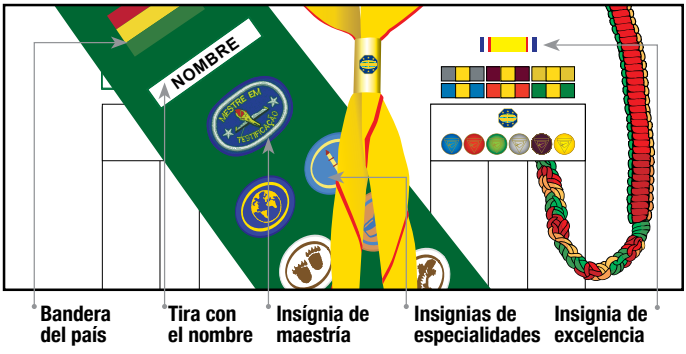
Manga izquierda



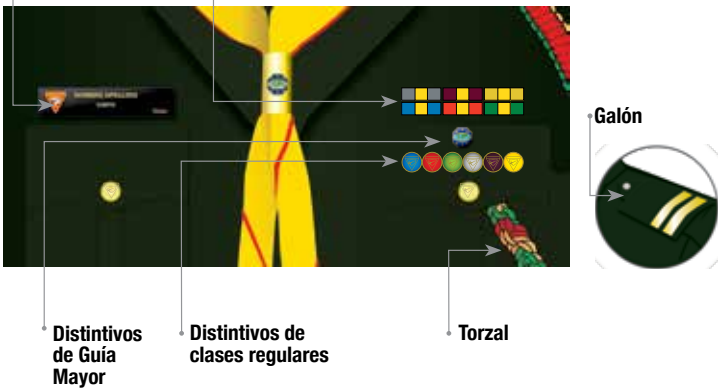
GUÍA MAYOR INVESTIDO
Posición de los ítems en el uniforme
Femenino y masculino – mayor de 16 años

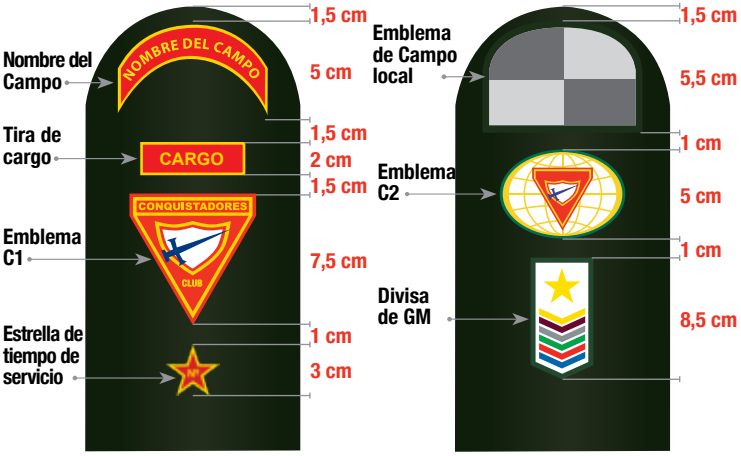






DEPARTAMENTAL/ASOCIADO
Posición de los ítems en el uniforme
Femenino y masculino

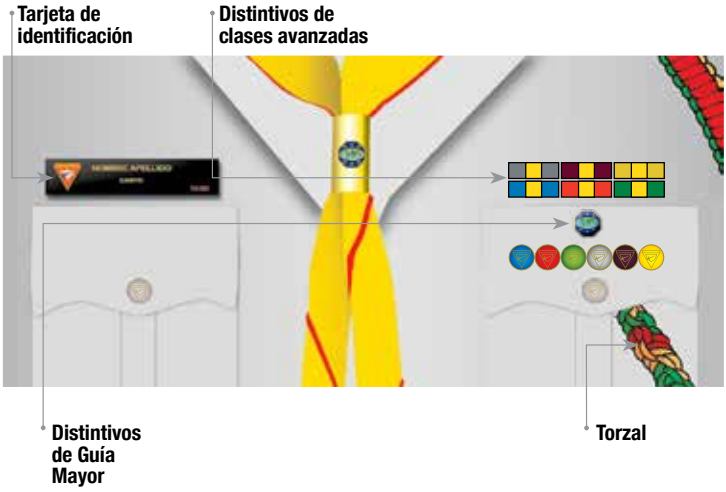


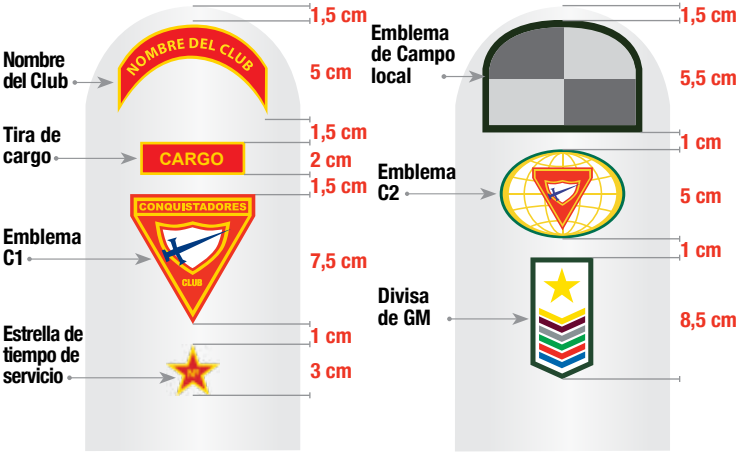


Manga derecha

Manga izquierda

UNIFORME ESPECIAL DE CASAMIENTO
Posición de los ítems en el uniforme





Manga derecha

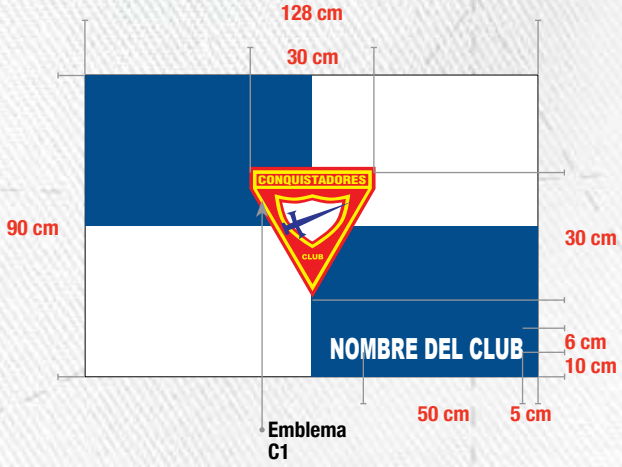
Manga izquierda

4. INVESTIDURA

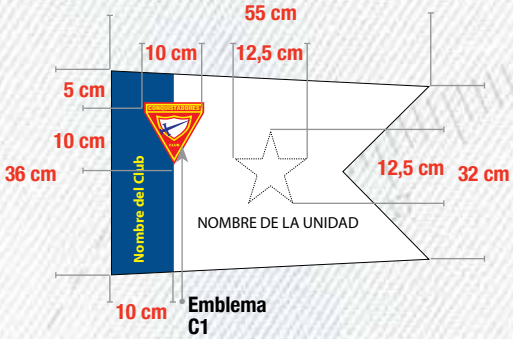
Después de haber cumplido los requisitos de cada clase de conquistadores, Guía Mayor y especialidades, debe realizarse una ceremonia de investidura de clases y especialidades. Sugerimos dos o tres investiduras anuales, para motivar al grupo.

5. BANDERA Y BANDERÍN

Bandera oficial de los Conquistadores – Identifica al Club de Conquistadores. En tela de 128x90 cm y formada por cuatro partes iguales rectangulares, la superior izquierda e inferior derecha en azul royal, la superior derecha e inferior izquierda en blanco, según el modelo. En el centro, el emblema C1 de 30x30 cm en los colores originales, y el NOMBRE DEL CLUB en Arial Black, con 6 cm de altura y, como máximo, 50 cm de largo. Deberá colocarse en un mástil de 200 cm de altura y 3,5 cm de diámetro.



Banderín de unidad – Identifica cada unidad del Club de Conquistadores. Según el modelo, el banderín es de tela blanca con una franja azul, de 55 cm de ancho y 36 cm de altura izquierda estrechando a 32 cm en la derecha, cerrando de arriba hacia abajo con una "v" abierta hacia dentro. En el lado izquierdo, una franja rectangular vertical en azul royal de 36x10 cm, con el emblema C1 de 10x10 cm colocado a 5,0 cm debajo de la parte superior izquierda, dividido entre la parte azul y blanca, y el NOMBRE DEL CLUB de abajo hacia arriba en amarillo en la fuente Arial Black. En el lado derecho en blanco, deberá colocarse el diseño de la unidad centrado con 12,5x12,5 cm, debajo el NOMBRE DE LA UNIDAD en azul royal en la fuente Arial Black. Deberá colocarse en un mástil de 170 cm de altura y 3 cm de diámetro.



Iglesia Adventista
del Séptimo Día

Edición
MCA – Ministerio de Conquistadores y Aventureros
División Sudamericana

Supervisión
Udolcy Zukowski – MCA

Secretaria DSA
Éveni Souza – MCA

Traducción y Revisión
Departamento de Traducción DSA

Comisión editorial
UA, UB, UCB, UCh, UCOB, UE, ULB, UNB,
UNeB, UNoB, UP, UPN, UPS, USB, USeB, UU

Agradecimiento especial
A todos los líderes y a todos los apasionados por el Ministerio de Conquistadores y Aventureros, que durante estos años de modificaciones han contribuido con sugerencias.

Producción gráfica
Editora Sobre Tudo Ltda.

Año 2020

Prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, ya sea referida a texto, imagen o diseño, y su manipulación por recursos conocidos de tecnología, sin el permiso previo del Ministerio de Conquistadores y Aventureros de la División Sudamericana.