

DIVISIÓN INTERAMERICANA DIVISIÓN INTERAMERICANA

REGLAMENTO DE UNIFORMES

DEL MINISTERIO JUVENIL



IGLESIA
ADVENTISTA
DEL SÉPTIMO DÍA

DIVISIÓN INTERAMERICANA DIVISIÓN INTERAMERICANA

**REGLAMENTO DE
UNIFORMES**

DEL MINISTERIO JUVENIL

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

Copyright © 2012

Departamento de Ministerios Juveniles
Asociación Publicadora Interamericana

Traducción:
factico.mx

Diseño, diagramación y portada:
Kathy Hernández de Polanco

COMISIÓN RIE – Recursos Impresos y Electrónicos DIA

Benjamín Carballo	Jean-Philippe Extrat
Louise Nocandy	Zamir Sarmiento
Jainie Baltodano	José A. Gil
Andrew Burrows	Charles Blythe
Leslie Gillet	Rolando Vega
Anthony Hall	Oscar Rivera
Earnal Scott	Jeremías Morales
Walter Ramos	Israel Presuel
Germán Darío Pérez	Julio C. Javier
Rúber Alvarez	Luis Aguillón
Carlos Rilio	Emilio Perche
Esaie Auguste	Moisés Prieto
Irving Calderón	Hiram Ruiz

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

ISBN: 978-1-61161-095-6

Impresión y encuadernación

Corporación en Servicios Integrales de Asesoría Profesional, S.A. de C.V.

Impreso en México

Printed in Mexico

1ª edición: noviembre de 2012

Procedencia de las ilustraciones: **Kathy Hernández de Polanco** y ©123RF.

CONTENIDO

Página

INTRODUCCIÓN..7

1
IDEALES..... 8



Ministerio Juvenil
Líderes Juveniles
Aventureros
Conquistadores
Guías Mayores
Orientaciones

2
USO, CREACIÓN
Y CONFECCIÓN
DE UNIFORMES..... 16



Artículos
Aventureros
Conquistadores
Guías Mayores
Líderes Juveniles

3
UNIFORME DE
AVENTUREROS.....20



Emblemas
Insignias
Cintas
Botones
Galones
Banderas

4
UNIFORME DE
CONQUISTADORES
Y Guías Mayores.....46



Emblemas
Insignias
Cintas
Botones
Galones
Banderas

5
UNIFORME
DE LÍDER
JUVENIL.....91



Emblemas
Insignias
Banderas

APÉNDICE.....99

INTRODUCCIÓN

LOS UNIFORMES son más que un medio de identidad de nuestros clubes. Representan los más altos ideales y valores bíblicos, revelados en la vida de cada joven y niño. Hay diferentes colores y significados pero hay una sola misión: que cada niño y joven experimente una relación salvadora con Cristo Jesús y se goce sirviendo a Dios y a la humanidad.

El deseo de todos los líderes que han colaborado para que esta obra esté en sus manos, es que tengamos directrices claras del uso, confección y aplicación en todo lo referente a colores, insignias y emblemas de nuestros uniformes para Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores y Líderes Juveniles.

El Espíritu de Dios se ha manifestado en el logro de acuerdos y consensos sobre los detalles de este material en una División que tiene más de treinta países y diferentes idiomas y culturas. Agradecemos a los directores de jóvenes de las Uniones por la voluntad manifestada en sacar adelante este trabajo, que será de provecho para el ministerio juvenil en Interamérica.

También agradecemos a APIA por el diseño y la impresión de este valioso material.

Gracias a nuestro equipo de oficina y al Instituto de Ministerio Juvenil en Montemorelos por colaborar tan estrechamente con nosotros en cada detalle del proceso de esta obra.

Departamento de Ministerios Juveniles
División Interamericana

Sección 1

Ideales



I

MINISTERIO JUVENIL Y LÍDERES JUVENILES

BLANCO

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

LEMA

«El amor de Cristo
nos motiva»

VOTO

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



VOTO

«Por amor a Jesús,
siempre haré lo mejor»

LEY

«La ley del Aventurero me manda:
Ser obediente, ser puro, ser leal, ser bondadoso
ser respetuoso, ser atento, ser útil, ser alegre,
ser considerado, ser reverente»

HIMNO

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

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



III

CLUB DE CONQUISTADORES

VOTO

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

LEY

«La ley del Conquistador me manda:
Observar la devoción matutina.
Cumplir con la parte que me toca.
Cuidar mi cuerpo.
Tener una mirada franca.
Ser cortés y obediente.
Andar con reverencia en la casa de Dios.
Conservar una canción en el corazón.
Trabajar para Dios»

HIMNO

Soy Conquistador fuerte y fiel, un siervo de Dios yo soy
fieles marcharemos ¡sí! por la senda del deber.
Mensaje tenemos que dar, verdad que libertará.
Muy pronto el Señor Jesús vendrá por ti, por mí.



IV

CLUB DE GUÍAS MAYORES

VOTO

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

BLANCO

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

LEMA

«El amor de Cristo nos motiva»

HIMNO

Avancemos sin temor Guías Mayores, investidos con valor,
ayudando a los jóvenes que quieren de Jesús en pos seguir.
Anunciando el mensaje a los perdidos, constreñido el corazón,
que en el cielo nos espera una corona con estrellas que Dios nos dará.
Esta lucha la inició Lutero Warren, que el pastor Kern prosiguió,
levantando en alto la gloriosa antorcha que a este mundo iluminó,
aunque densa oscuridad nos amenace, caminemos sin temor,
en la luz que los pioneros encendieron
para guiarnos por la senda JA.



Posición para el Voto a la Biblia

La persona que recita el voto toma con la mano izquierda una Biblia cerrada y coloca la mano derecha sobre ella. Los demás participantes colocan su mano derecha abierta a la altura del hombro, en señal de promesa, con el cuerpo en dirección a la Biblia: «Para repetir el voto a la Biblia, Saludo». Después de repetirlo, la orden es: «Firmes».

VOTO

«Prometo lealtad a la Biblia, la Santa Palabra de Dios.
Haré de ella una lámpara a mis pies y una luz a mi camino.
Y guardaré sus palabras en mi corazón para no pecar contra Dios».

LEGIÓN DE HONOR

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

Honrar a Cristo en lo que escoja VER.

Honrar a Cristo en lo que escoja OÍR.

Honrar a Cristo en los lugares donde escoja IR.

Honrar a Cristo en la selección de mis COMPAÑEROS.

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

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

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

Himno Nacional: Se cantará en la reuniones semanales, ceremonias especiales y oficiales y en los camporees.

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

Sección 2

Uso, creación y confección de uniformes



1. Las instrucciones contenidas en este MANUAL deben ser aplicadas en todas las Uniones y países que componen el territorio de la División Interamericana.
2. Es su objetivo reglamentar el uso, posesión y confección de los uniformes de Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores y Líderes Juveniles.
3. Usar correctamente cada uno de estos uniformes, constituye un factor fundamental para la buena representación, tanto individual como colectiva, del Ministerio Juvenil. Esto contribuye al fortalecimiento de la disciplina y facilita que la opinión pública desarrolle una buena imagen de nuestra organización.
4. Los uniformes deben estar en armonía con lo estipulado en este MANUAL.
5. Los uniformes descritos en este MANUAL son de uso exclusivos para los Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores y Líderes Juveniles de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Por tanto, los colores, las tonalidades, las telas, los accesorios y las insignias que forman parte de cada uniforme han de seguir los parámetros establecidos en este MANUAL.
6. Ni la Unión, ni la Asociación, ni la Misión, ni la iglesia local pueden alterar las estipulaciones prescritas en este MANUAL. Nadie está autorizado a agregarle al uniforme ninguna pieza, insignia o botón que no haya sido prescrito en este MANUAL.

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

11. La División Interamericana es propietaria exclusiva de los logotipos de los Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores y Líderes Juveniles; así como también de las insignias, emblemas, botones, galones, cintas, banderas y especialidades.
12. La División Interamericana se reserva el derecho de autorizar la fabricación y distribución de los artículos mencionados en el inciso 11.
13. Ningún material (ya sea camiseta, manuales, mochilas, llaveros, o souvenir) podrá llevar impresos los emblemas: A1, A2, A3, A5, C1, C2, C3, C5, G1, G2, G3, LJI, salvo que sean autorizados por la División Interamericana. Sí podrán usarse los A4, C4 y G4.
14. Cualquier producto distribuido por las Uniones, Asociaciones o Misiones, deberá ser fabricado en armonía con las ordenanzas prescritas en este MANUAL.
15. Quienes sean autorizados a fabricar los materiales del Ministerio Juvenil, deben hacerlo en conformidad con las ordenanzas prescritas en este MANUAL. Los líderes de Uniones y Campos locales podrán otorgarles el permiso para exhibir sus productos en las actividades del Ministerio Juvenil. El Departamento entregará un certificado autorizado por un tiempo limitado, y llevará la siguiente inscripción: Producto Oficial. Ello permitirá identificar apropiadamente a quienes hayan recibido la respectiva autorización.
16. Cualquier otra situación relacionada con los uniformes del Ministerio Juvenil deberá ser consultada con la División Interamericana.
17. En la página oficial del Departamento de Ministerios Juveniles de la División Interamericana serán publicados los cambios introducidos en este MANUAL: <http://jovenes.interamerica.org>

Uniforme
de Aventureros



I

EMBLEMAS, INSIGNIAS, CINTAS, BOTONES, GALONES Y BANDERAS

1. Emblema: Logode Aventureros (A1).

Es el símbolo que representa al Club de Aventureros. Debe llevar la inscripción AVENTUREROS CLUB. En el centro ha de tener un círculo con las cuatro clases y el contorno del emblema bordado en vino. Se usará en la pañoleta y en la manga derecha. Todos los emblemas de A1 hasta A5 tendrán el contorno bordado en vino. Será producido en los tamaños: infantil (6 cm x 6.5 cm) y adulto (7 cm x 7.5 cm).



A1

2. Emblema: Mundo de Aventureros.

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



A2



A3

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

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



A4

5. Emblema: Líder de Aventureros. Insignia de líder. Globo oval, con un círculo que incluirá las cuatro clases con sus respectivos colores y una estrella de cuatro puntas en el centro. Debe ser usado en la banda, la pañoleta y el tubo de la pañoleta del líder, como botón de liderazgo y también en la manga izquierda de la camisa o blusa, sustituyendo al emblema A2 a

partir del momento de la investidura. Será producido en tamaño de 7.5 cm x 5.5 cm y en la banda de especialidades en el tamaño de 10.5 cm x 7.5 cm.



A5

6. Botones de clases. Representan las cuatro clases del currículum del Club de Aventureros. Los colores serán: Abejas Industriosas, celeste; Rayos de Sol, naranja; Constructores, azul marino; Manos ayudadoras, vino. Cada botón medirá 1.7 cm de diámetro y será usado en la tapa

del bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme, después de la investidura. El Aventurero usará el botón de mayor grado siempre a la derecha de los demás, colocando los anteriores hacia el lado izquierdo y manteniendo el alineamiento centralizado. El espacio entre los botones debe ser 4 mm.

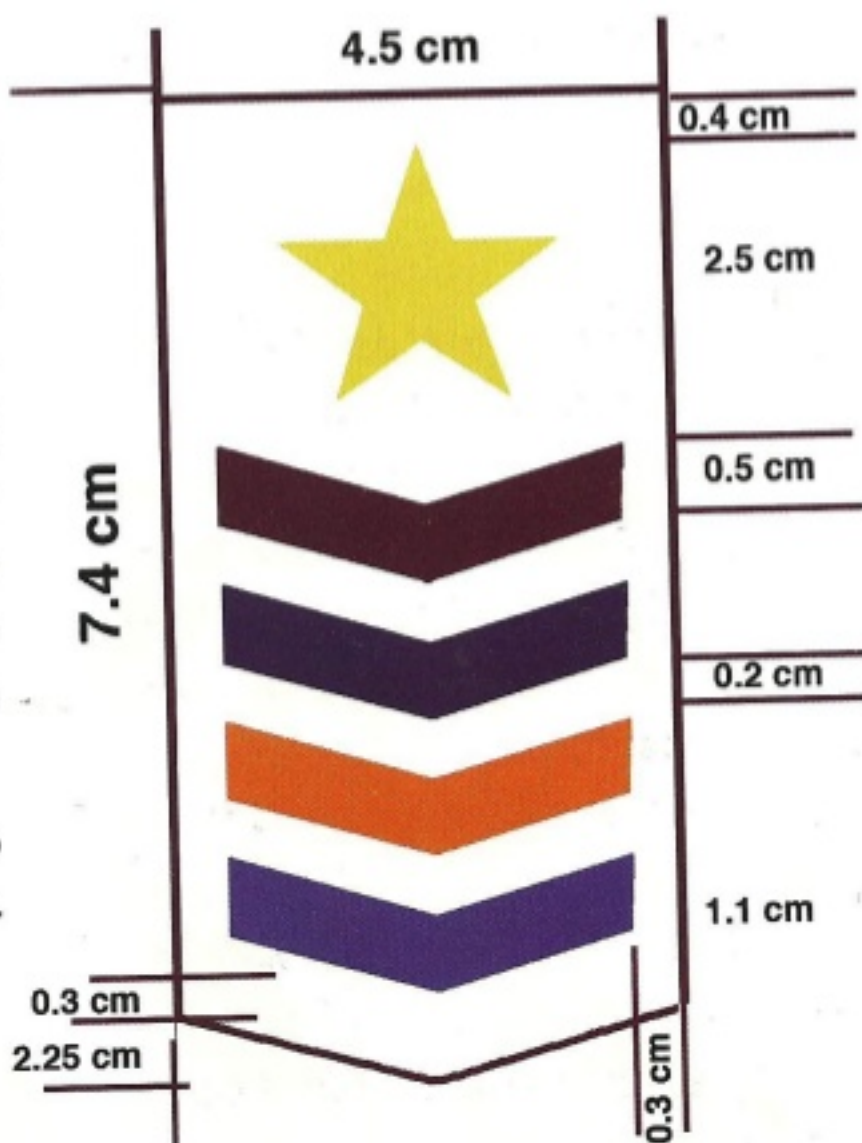




7. Botón de líder Aventureros. El líder usará el botón de liderazgo encima de los botones de las clases, centralizado en la tapa del bolsillo izquierdo. Su medida será 0.9 cm x 1.2 cm.

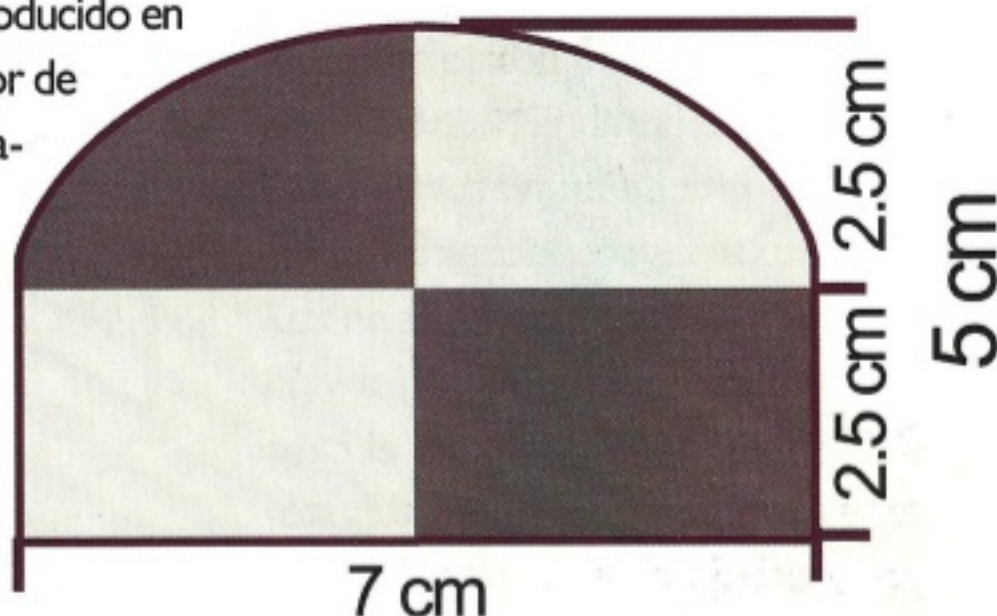
8. Galonera de líder. Debe tener la estrella de Guía Mayor y debajo de esta, los galones de cada clase. Tendrá el contorno bordado en color vino y fondo blanco. Deberá usarse en la manga izquierda, debajo del emblema: Líder de Aventureros. Su medida será 7.7 cm x 4.5 cm. Esta galonera completa la pueden usar únicamente los líderes que se han investido de las cuatro clases de Aventureros.

Si el Líder de Aventureros no es Guía Mayor investido, no podrá usar esta galonera.



9. Emblema de Unión Bordado.

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



10. Cinta con el nombre del

Aventurero. Debe tener un solo nombre, encima del bolsillo derecho, de color azul marino, fondo blanco y bordes vino, centralizado con 8 cm x 2 cm, bordado. Se usará en la banda, en placa metálica en la parte superior a 6 cm por debajo de la altura del hombro derecho. En el borde derecho inferior hay que incluir el factor RH (tipo de sangre).



11. Cinta/Arco con el nombre del Club.

Se colocará en la manga derecha de la camisa o blusa a 1.5 cm debajo de la costura del hombro. Mide 8 cm por 2.5 cm. La curvatura de los extremos superiores e inferiores tendrá 5 cm. Letras en azul marino y bordado en color vino, sobre fondo blanco. En el caso de los Departamentales, Pastores y Coordinadores Distritales, Regionales (Zona), usarán la cinta con el nombre del Campo o Unión. No se debe usar doble arco en ningún caso.



12. Cinta con cargo. Directores, Directores Asociados, Consejeros, Instructores, Capellanes, Secretarios, Tesoreros, Coordinadores Distritales/Regionales (zona), Pastores, Departamentales, usarán una cinta en la que se especifica su respectiva función. Deberá ser usada en la manga derecha, 1 cm encima del emblema A1. Letras en color azul marino y borde en color vino, sobre fondo blanco. Mide 7.5 cm x 2 cm.



13. Estrella de tiempo de servicio. Representa los años de servicios prestados en el Ministerio Juvenil. Será otorgada por el Campo, a partir del final del segundo año. Su medida es 3 cm x 3 cm. El número será bordado en color azul marino, el borde

en vino, sobre fondo blanco. La estrella debe tener cinco puntas.



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

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



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

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





II

UNIFORME DE GALA - OFICIAL

I. Uniforme de Aventureras - Femenino.

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

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

Frente



Reverso



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

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



Frente



2. Uniforme de Aventureros - Masculino.

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

Reverso



Reglamento de uniformes del Ministerio Juvenil

b. Camisa blanca de poliéster y algodón. En manga corta o larga, con galonera (con entreteja en los hombros hasta la base de la costura) y botones

transparentes. Se considera que el Club está uniformado cuando todos los niños usen la camisa en manga corta o todos usen manga larga.



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



4. Pañoleta de directivos. De color vino con borde blanco de 4 mm. Contiene el emblema A5 bordado o estampado. Encima del emblema tendrá cuatro tiras de 4 mm cada una con los colores de las clases. Disponible en tres tamaños: CH (85 cm), M (100 cm) y G (114 cm). Las medidas son de una a la otra punta superior de la pañoleta. Solo la deben usar Guías Mayores investidos de las cuatro clases de Aventureros.



5. Pañoleta Guías Mayores.

Aquellos que no se han investido de las clases de Aventureros, usarán esta pañoleta sin las tiras de los colores de las clases de Aventureros, pero con el emblema A5 bordado o estampado.



6. Tubos de pañoleta.

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



b. Tubo de pañoleta de directivos de Aventureros.

En tamaño de 4.5 cm x 2.5 cm con bordado en fondo vino, borde blanco y con el emblema A5 al centro. También existe el modelo en metal plateado con tres anillos, en tamaño de 3.5 cm x 3 cm.

7. Boina de Aventureros: El tamaño de la insignia es de 4.5 cm x 2.5 cm, con el emblema A3 sin nombre, bordado en fondo blanco en la medida de 3.5 cm x 4 cm. (El tamaño de la insignia es estándar para todas las gorras y boinas de los distintos uniformes.)

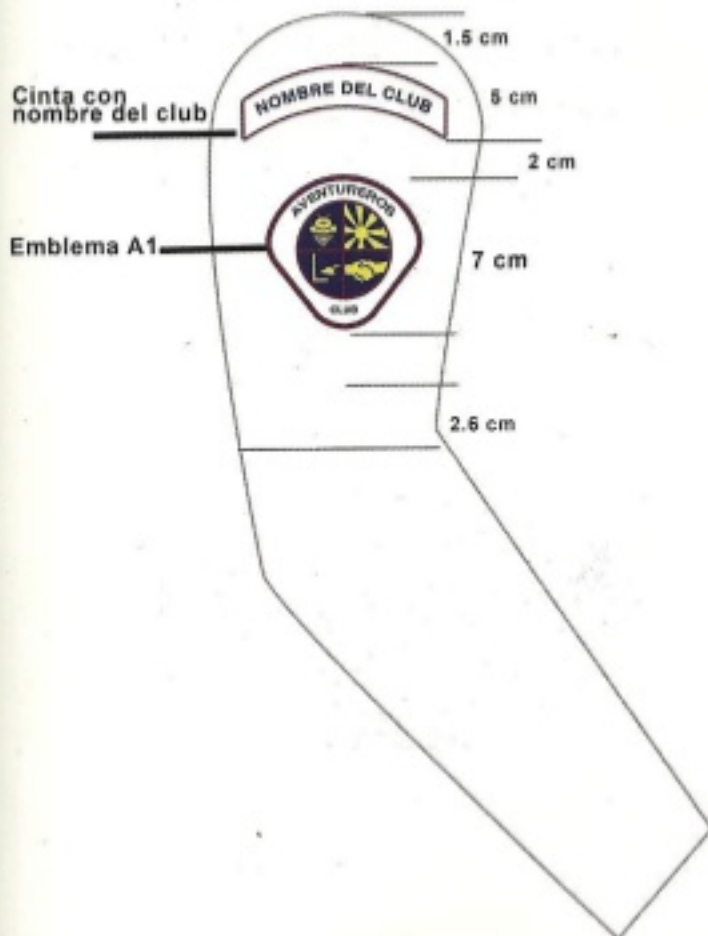


8. Gorra de uso opcional. De color azul marino, con cordón blanco (modelo americano), con el emblema A3. Regulador y borde interno en azul marino. Puede ser usada con el uniforme oficial en desfiles o actividades donde tengan exposición al sol. Se considera que el club está uniformado cuando todos lleven puesta la gorra. No se usa en ceremonias especiales u oficiales.

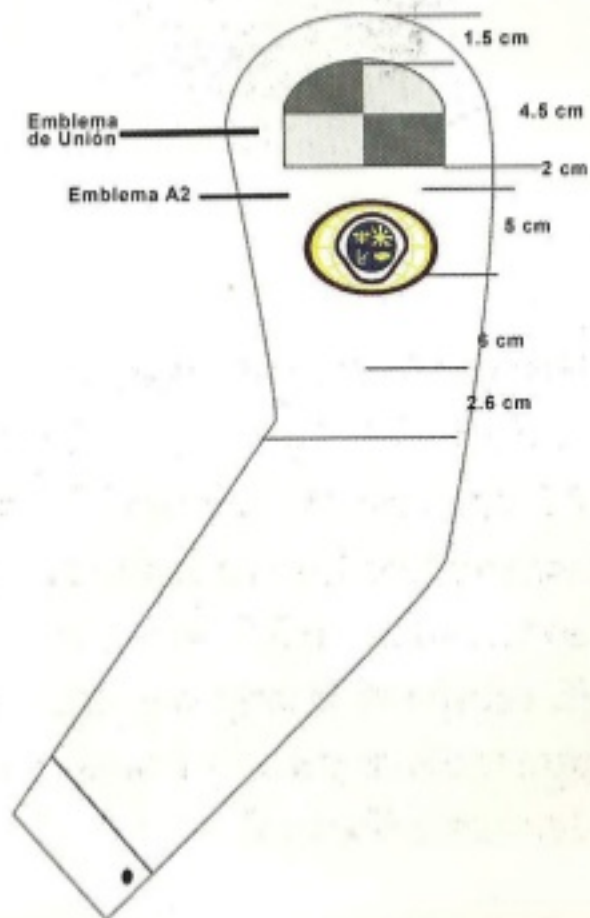


Posición de Insignias en el uniforme de Aventureros Femenino y masculino

Manga derecha



Manga izquierda



Reglamento de uniformes del Ministerio Juvenil

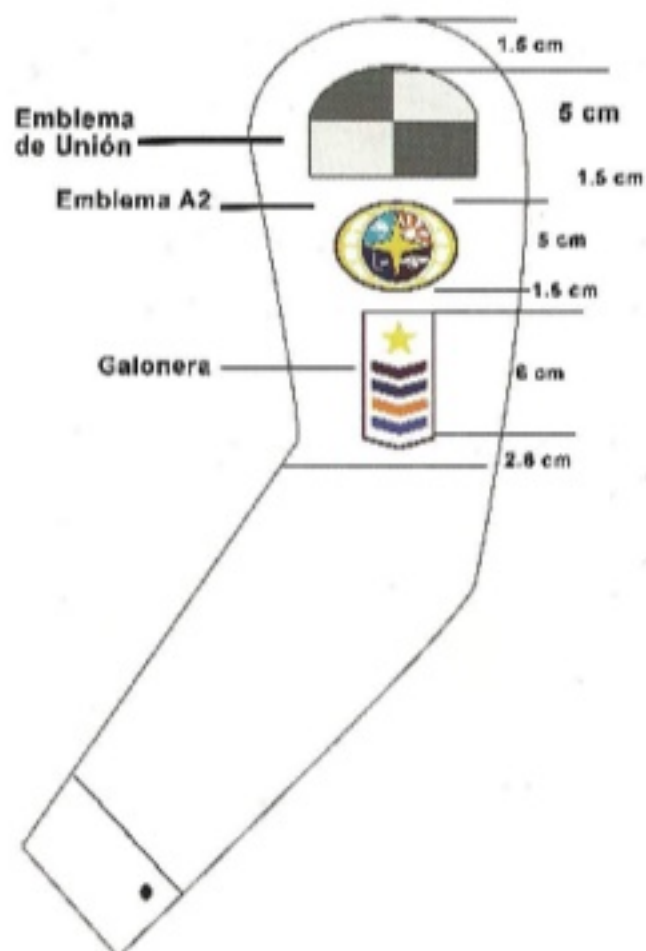


Posición de Insignias en el uniforme de Líder de Aventureros Femenino y masculino

Manga derecha



Manga izquierda





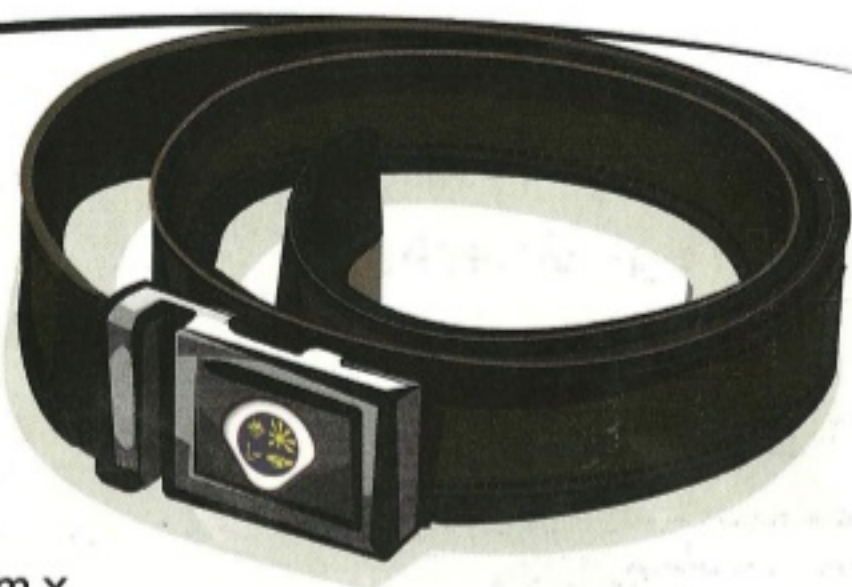
Estrella sola de Guía Mayor la usan Guías Mayores que no se han investido de las clases de Aventureros.



Galonera de clases de Aventureros con estrella de Guía Mayor, la usan los Guías Mayores que se han investido de las clases de Aventureros.

9. Correa o cinturón negro.

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



10. Banda de especialidades.

Azul marino en tres tamaños CH, M y G. Debe llevar el emblema A2 para Aventureros y A5 para líderes. El emblema debe ser colocado en la parte inferior, apoyado sobre el hombro izquierdo. La banda podrá ser usada a partir de la adquisición de la primera especialidad. Se podrá usar en ceremonias oficiales como: iniciación, investidura, Día del Conquistador; y en eventos especiales como: camporees, campañas, desfiles y recolección.



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

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

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

12. Cintas de clases de Aventureros. Se colocan en la parte superior del bolsillo izquierdo. Se usan desde el momento en

que el Aventurero es miembro de la clase que le corresponde. La medida de las cintas de clases es de 7 cm x 2 cm.

ABEJAS

CONSTRUCTOR

RAYOS

MANOS AYUDADORAS

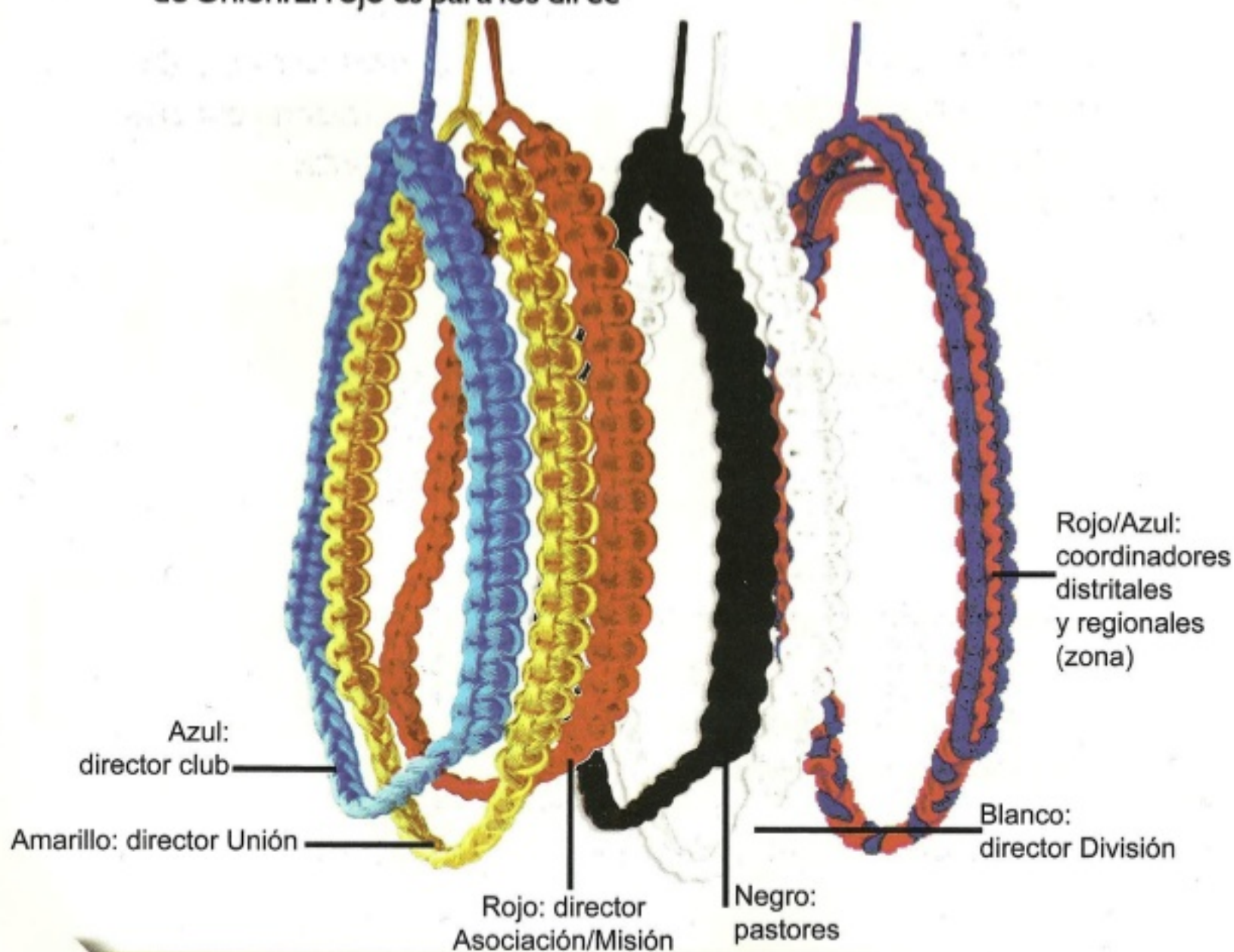
13. Cintas de Guías Mayores Líderes de Aventureros.

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

GUÍA MAYOR

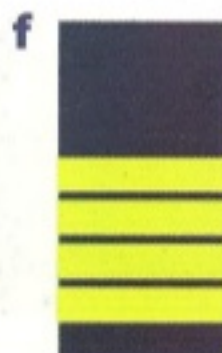
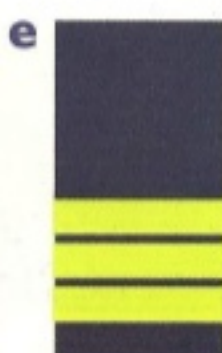
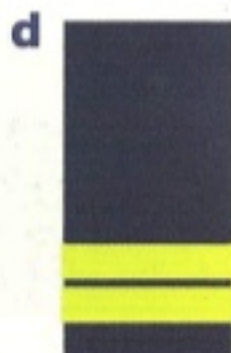
14. Cordones de Mando. Se usa en el hombro izquierdo. El cordón es trenzado con el nudo plano en la parte superior que envuelve el brazo y el trenzado, con el nudo plano invertido en la prolongación hasta la punta. El cordón blanco es de uso exclusivo del Director de Jóvenes de la División. El cordón de color amarillo es de uso exclusivo de los Directores de Unión. El rojo es para los direc-

tores de Asociación/Misión; el negro es para Pastores (excepción Colombia donde se usará el color vino). El cordón mezclando rojo con azul es para Coordinadores distritales y regionales (Zona); el color azul es para los Directores de clubes. Al terminar su período se entrega el cordón de mando a la persona que lo sustituye en el cargo y no podrá portarlo más.



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

- a. **Directores.** Azul marino con emblema A3 bordado, en color plata, de 3 cm x 3.5 cm de tamaño.
- b. **Pastores.** Azul marino, con el logotipo oficial de la IASD, bordado en color dorado.
- c. **Coordinadores Distritales y Regionales (Zona).** Azul marino, con una tira dorada.
- d. **Departamentales de Asociación o Misión.** Azul marino, con dos tiras doradas.
- e. **Departamentales de Unión.** Azul marino, con tres tiras doradas.
- f. **Departamental de División.** Azul marino, con cuatro tiras doradas.



- 16. Saco.** Conforme al modelo definido por la DIA. Lo podrán usar solo los Departamentales de Asociación/Misión/Unión/División. Será color azul marino.
-
- 17. Uniformes de Directiva del Club de Aventureros.** Usarán el mismo uniforme con los colores de los Aventureros en ceremonias exclusivas del Club de Aventureros.
-
- 18. Placa de identificación.** En metal/acrílico negro midiendo 9.0 cm x 2.2 cm, con letras doradas en fuente Arial Rounded MT Bold; debe llevar el emblema A1 a la izquierda. En el centro se colocará en la primera línea el nombre (tamaño 16), en la segunda línea el Campo (tamaño 12) en color dorado y en el borde derecho inferior se debe incluir el factor RH en color rojo. Será colocada encima de la tapa del bolsillo derecho, centralizado o sobre la banda a la altura del bolsillo derecho. La usará el director del Club, Pastores, Coordinadores Distritales, Regionales (Zona) y Departamentales.





III

UNIFORME EXCLUSIVO DE DEPARTAMENTALES

- ✓ Saco azul marino (color y telas definidas por la DIA), modelo americano.
- ✓ Pantalón azul marino.
- ✓ Correa o cinturón negro y en la hebilla el emblema A3.
- ✓ Camisa blanca, lisa y sin detalles.
- ✓ Corbata azul y lisa y sin detalles.
- ✓ Placa de identificación en metal/acrílico negro, conforme la especificación.
- ✓ Pañoleta/tubo de pañoleta.
- ✓ Galones en la misma tela del saco/vestido con tira(s) dorada(s) de acuerdo con su cargo.
- ✓ Cordón con los colores del nivel de responsabilidad que representa.

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



Reglamento de uniformes del Ministerio Juvenil

Manga derecha



Manga izquierda



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

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

2. Uniforme del Club. Definido por el Club. Compuesto por camiseta con el emblema A4, (opcionales: pantalón, zapatos, abrigo y gorra). El abrigo o chamarra, con colores definidos por el Club, debe llevar el emblema A4.

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

Sección 4

Uniforme de Conquistadores y Guías Mayores



I

EMBLEMAS, INSIGNIAS, CINTAS, BOTONES, GALONES Y BANDERAS



C1

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

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



C2



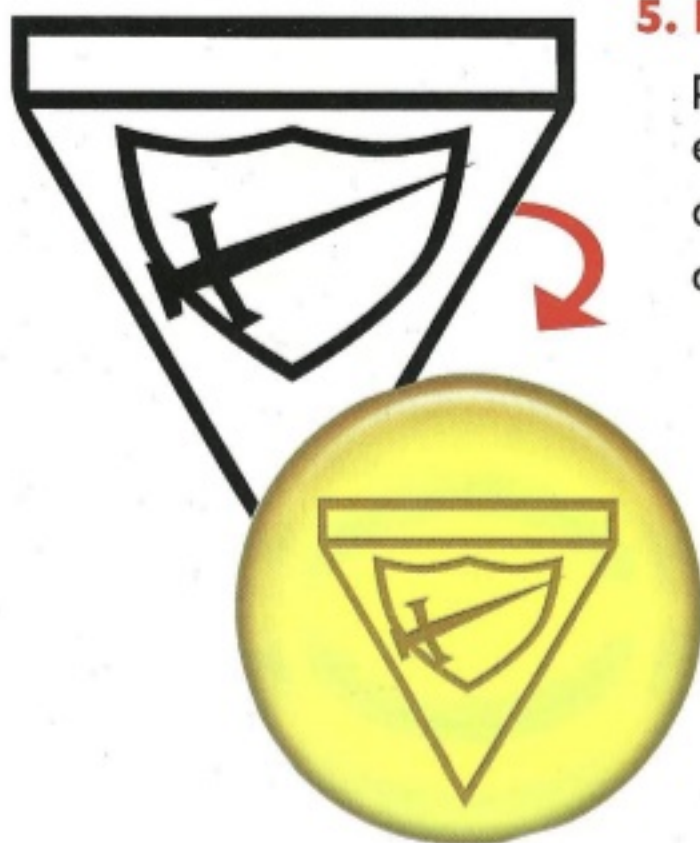
C3

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

4. Emblema C4. Presenta un triángulo en perspectiva sobre un globo con el mapa de Iberoamérica. En el Globo el fondo es verde y el mapa, blanco. El borde general es amarillo. Debe ser usado en la camiseta y gorro del uniforme de actividades y en el chaleco. Puede ser colocado siempre que se justifique el uso de una identificación menos formal. Para fines promocionales también podrá ser usado en un solo color.



C4



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

C5

6. Emblema G1. Octágono que representa el Liderazgo de los Guías Mayores. Es usado en la pañoleta en tamaño de 10.5 cm x 10.5 cm y en el tubo de pañoleta en el tamaño de 5.5 cm x 5.5 cm, y en la banda de especialidades en el tamaño de 10.5 cm x 10.5 cm. Cada uno de los ocho lados posee la misma medida, con el mapamundi al centro, en azul, con las líneas meridionales y cartesianas en color amarillo oro; el fondo, celeste y los mapas serán de color verde. Está rodea-



G1

do por seis estrellas doradas que simbolizan a las clases regulares. El borde general es amarillo oro.

7. Emblema G2. Globo de Guía Mayor Avanzado, mide 7.5 cm x 5.5 cm, lleva una estrella plateada de 7 puntas en el centro, con un triángulo en rojo sobre un globo con fondo caqui y contorno verde musgo claro. Será usado en la manga izquierda por los que se hayan investido de Guía Mayor Avanzado. El botón de Guía Mayor Avanzado se colocará en el bolsillo izquierdo.



G2

8. Emblema G3. Globo de Guía Mayor Instructor, mide 7.5 cm x 5.5 cm, lleva una estrella dorada de 7 puntas en el centro, con triángulo en azul sobre un globo con fondo caqui y contorno verde musgo claro. Será usado en la manga izquierda por los que se hayan investido de Guía Mayor Instructor. El botón de Guía Mayor Instructor se colocará en el bolsillo izquierdo.



G3

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



G4

10. Media luna con el nombre del Club. En una línea. Debe colocarse en la manga derecha de la camisa o blusa midiendo 8 cm x 2.5 cm, a 1.5 cm debajo de la costura del hombro derecho. En la parte más alta de la curvatura, hasta la línea horizontal imaginaria, entre sus puntas tendrá 5 cm. Bordado en letras y borde de color amarillo sobre un fondo rojo. En el caso de Departamentales, Coordinadores Distritales,



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

11. Cinta de Cargo. El Director(a), Directores asociados, Consejeros, Instructores, Capellanes, Secretarios, Tesoreros, Coordinadores Distritales, Regionales (zona), Pastores, Departamentales usarán una cinta designando su función. Se usará en la manga derecha a

CARGO

1.5 cm sobre el emblema C1, midiendo 8 cm x 2 cm. Letras y borde en color amarillo sobre un fondo rojo.

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

AMIGO

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

COMPAÑERO

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

EXPLORADOR

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

ORIENTADOR

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

VIAJERO

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

GUÍA

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

GUÍA MAYOR

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

13. Cinta con nombre. En tela o metálica. Será usada por Conquistadores y Guías Mayores con un solo nombre. Su uso es centralizado a 5 cm sobre la tapa del bolsillo derecho, y en la banda a 8 cm debajo de la costura del hombro, midiendo 8 cm x 2

NOMBRE

cm. Letras bordadas en color negro, en Arial Black, en fondo del color de la camisa del uniforme y bordes verde olivo.


14. Placa de Capitán o Secretario de Unidad. Letras y emblema C5 en color blanco, sobre fondo rojo, midiendo 5.5 cm de ancho y 1.5 cm de altura. Se usará en la tapa del bolsillo derecho. Su uso es periódico de

 **CAPITÁN**

acuerdo a criterios de la directiva del Club.

15. Placa de identificación en metal. Puede ser usada por Conquistadores y Guías Mayores. En metal o acrílico negro, midiendo 9.0 cm x 2.2 cm, con letras doradas en fuente Arial Rounded MT Bold, conteniendo el emblema C1 a la izquierda. En el centro incluir en la primera línea el NOMBRE (tamaño 16), en la segunda línea el CAMPO (tamaño 12) en color dorado y

en el borde derecho inferior incluir el factor RH (tipo de sangre) en color rojo. Será colocada encima de la tapa del bolsillo derecho centralizado. En la banda será colocada debajo de la bandera del país.

 **NOMBRE**
CAMPO

FACTOR RH



16. Estrella de tiempo de servicio. Representa los años de servicio prestados en la Directiva del Club o en el Liderazgo del Ministerio Juvenil. Otorgada por el Campo Local a partir del segundo año de antigüedad. Será bordada en tela en color rojo, con bordes y números en color amarillo, midiendo 3 cm x 3 cm y con 5 puntas. Esta estrella de servicio es entregada en ocasión de la investidura del club o en alguna ceremonia especial.

17. Botones de Clases. En formato redondo, midiendo 1.2 cm de diámetro, producido en metal en los colores correspondientes a las clases. Contiene el borde y el emblema C5 al centro, trazado en dorado. Se usarán en el centro de la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa o blusa con espacio entre ellos de 2 mm. El Conquistador usará el botón de mayor grado siempre a la derecha de los demás, corriendo los anteriores hacia

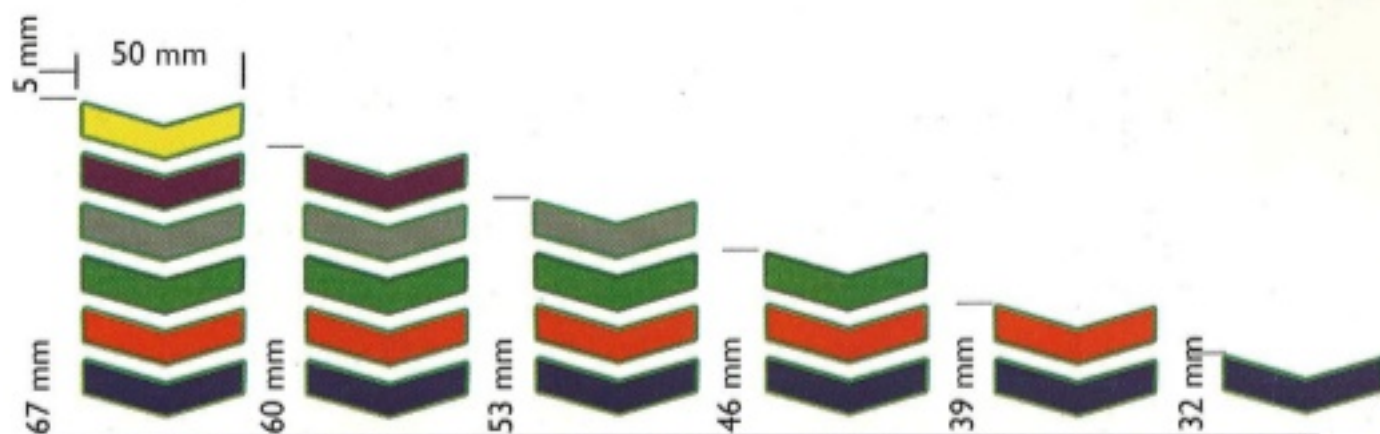
el lado izquierdo, pero manteniendo la alineación centrada. El Conquistador podrá optar por usar en la camisa solo el botón de la última clase investida. Se podrá optar por utilizar las clases ya concluidas unidas por una barreta soldada atrás entre las mismas.



OPCIONAL

18. Galones de Clases. Se colocarán en la manga izquierda, después de la respectiva investidura, debajo del emblema C2,

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



19. Barras de clases avanzadas.

Usadas separadamente o agrupadas en metal o bordado. Deben colocarse en 2 líneas horizontales, midiendo 3.5 cm x 1.0 cm cada una, dispuestas en orden creciente, de izquierda hacia derecha, y de abajo hacia arriba, cen-

tradas a 5 mm sobre la tapa del bolsillo izquierdo. Tendrán los colores correspondientes a las clases y podrán ser usadas todas unidas en metal con borde de 1 mm, o de la misma forma bordados en una única pieza de tela con borde verde de 2 mm.



20. Botones de clases de Guía Mayor, Guía Mayor Avanzado y Guía Mayor Instructor. Usarán los botones centrados por encima de los botones de las clases de Conquistadores; el botón de máximo honor siempre debe estar a la derecha de los demás.

a. Botón de Guía Mayor.

Botón metálico. Usado por Guías Mayores investidos. Su uso es centralizado sobre el botón de la tapa del bolsillo izquierdo. Su medida es de 1 cm x 1 cm.



b. Botón de Guía Mayor Avanzado.

Botón metálico cuya medida es de 0.9 cm x 1.2 cm. Una réplica del emblema G2, en un globo con fondo plateado. La investidura de Guía Mayor Avanzado es realizada por el Departamental de la Unión o por quien él designe.



C. Botón de Guía Mayor

Instructor. Botón metálico cuya medida es de 0.9 cm x 1.2 cm. Una réplica del emblema G3, en un globo con fondo plateado. La investidura de Guía Mayor Avanzado es realizada por el Departamental de la Unión o por quien él designe.



21. Barra de buena conducta.

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

la parte blanca de 2 mm c/u, y la parte azul de 4 mm c/u y el color central amarillo tendrá 20 mm, el tamaño total de la insignia será de 3.5 cm x 1 cm.






Criterios para otorgar la barra de buena conducta

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

Requisitos:

- a. Ser miembro activo del Club.
- b. Ser ejemplo: uniforme impecable, puntualidad en las reuniones y participar activamente en las actividades de la unidad.
- c. Creer y vivir los ideales de los Conquistadores y Jóvenes Adventistas y defenderlos con sagrada honra.
- d. Aceptar voluntariamente las responsabilidades que le son designadas y demostrar iniciativa y liderazgo en su cumplimiento individual o en grupo.
- e. Mantener de la mejor forma posible sus tarjetas de clases y los demás materiales.

- 
- f. Relacionarse con todos de una forma cristiana y positiva.
 - g. Concluir la clase regular y avanzada correspondiente y hacer las especialidades ofrecidas al concluir cada año.

Cuándo se otorga la barra de buena conducta:

La barra de buena conducta se entrega, preferiblemente, en el programa del Día del Conquistador, en la Iglesia o en una ceremonia de Investidura o en un evento o Camporee de la Asociación o Misión.

Si se obtiene en dos ocasiones o en la última clase de Conquistadores (Guía) o clase de Guía Mayor, podrá usarse permanentemente.

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



22. Botón de Bautismo. Lo puede usar todo miembro bautizado en la tapa del bolsillo izquierdo, al lado derecho del botón de mayor rango, en tamaño de 1.5 cm x 1.6 cm. Tendrá la forma de un triángulo redondeado en fondo negro y contorno dorado. Contiene el logo oficial de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Se entrega el día del bautismo.

23. Galonera-Estrella de Guía

Mayor. En tamaño de 8.5 cm x 4.5 cm sobre fondo verde, con el contorno verde olivo. Estrella amarilla de 5 puntas y los galones de las clases de Conquistadores en el tamaño de 0.5 cm cada una y cada espacio de 0.2 cm, formando un rayo de 0.7 cm. Se usará en la manga izquierda, debajo del emblema G2, después de la investidura.



Sección 4 - Uniforme de Conquistadores y Guías Mayores

4.5 cm



4.5 cm

24. Estrella de Guía Mayor.

La usarán Guías Mayores que no se han investido de las clases de Conquistadores.

4.5 cm

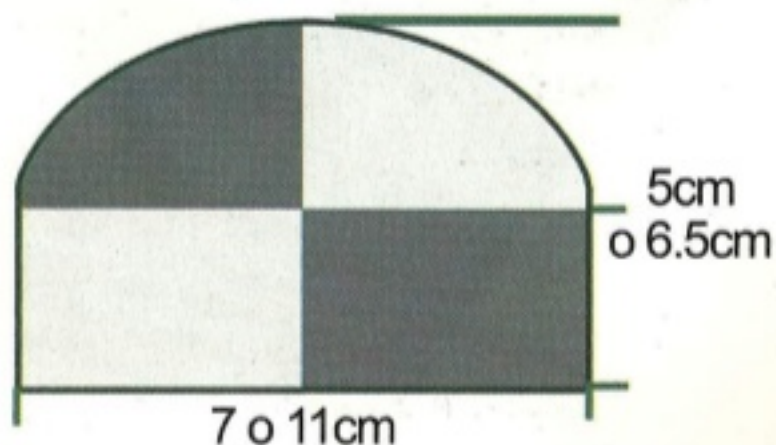


4.5 cm

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



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

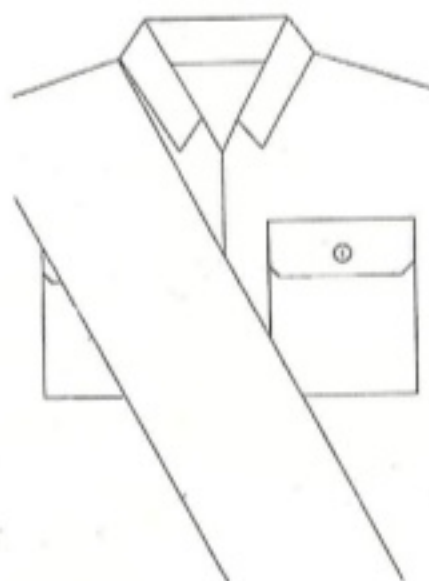


26. Banda de especialidades.

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

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

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





Qué colocar en la banda

- a. Bandera del país centralizada y bordada, a 4 cm debajo de la costura del hombro, midiendo 5.2 cm x 3.3 cm.
- b. Cinta o placa con el nombre del miembro del Club, 10 cm debajo de la costura del hombro. Departamentales usan placa metálica o acrílica.
- c. Cintas de las clases ya investidas. Usadas debajo de la cinta del nombre en bloques de dos.
- d. Honores de especialidades. Preferiblemente agrupadas por áreas y conforme al color de fondo, encabezadas por el honor de maestría (si aplica).

NOTA: Los parches de eventos de Asociación, Misión, Unión y División en los cuales se haya participado; así como los pines y botones obtenidos en eventos oficiales deberán ser utilizados solo en el chaleco o chaqueta.

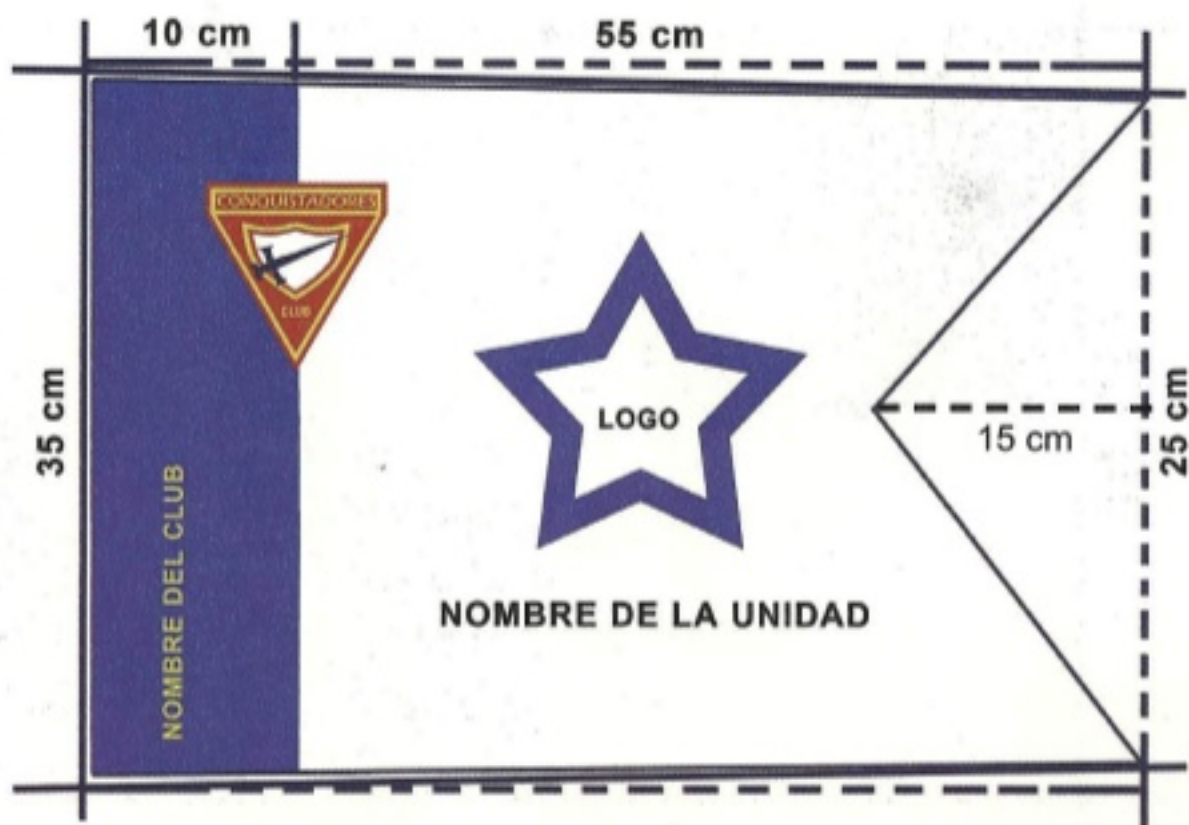
27. Bandera oficial de los Conquistadores. Debe medir 135 cm x 90 cm. El rectángulo superior izquierdo e inferior derecho serán de color azul real. Al centro, el emblema C1 de 30 cm x 30 cm en los colores originales. El nombre del Club deberá ser bordado en blanco en el rectángulo derecho inferior, en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

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



28. Banderín. Usado para la identificación de la unidad en los colores azul real y blanco. Debe tener 55 cm de largo en el lado opuesto del mástil; obteniéndose el efecto de banderín, estrechando 35 cm del lado izquierdo y 25 cm del lado derecho. Debe tener una franja de tela azul real de 35 cm x 10 cm, en el lado izquierdo. El emblema C1 de 10 cm x 10 cm será colocado 7.5 cm

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





II

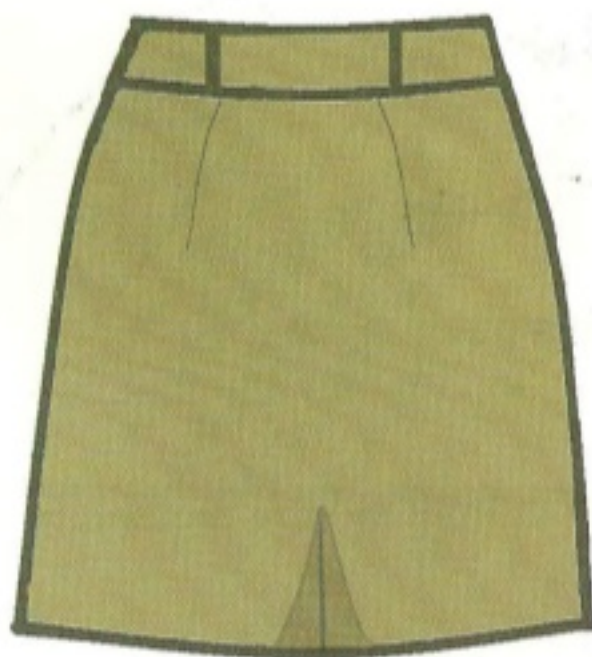
UNIFORME DE GALA - OFICIAL

I. Uniforme del Conquistador - Femenino (10 a 15 años).

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

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

Frente



Reverso



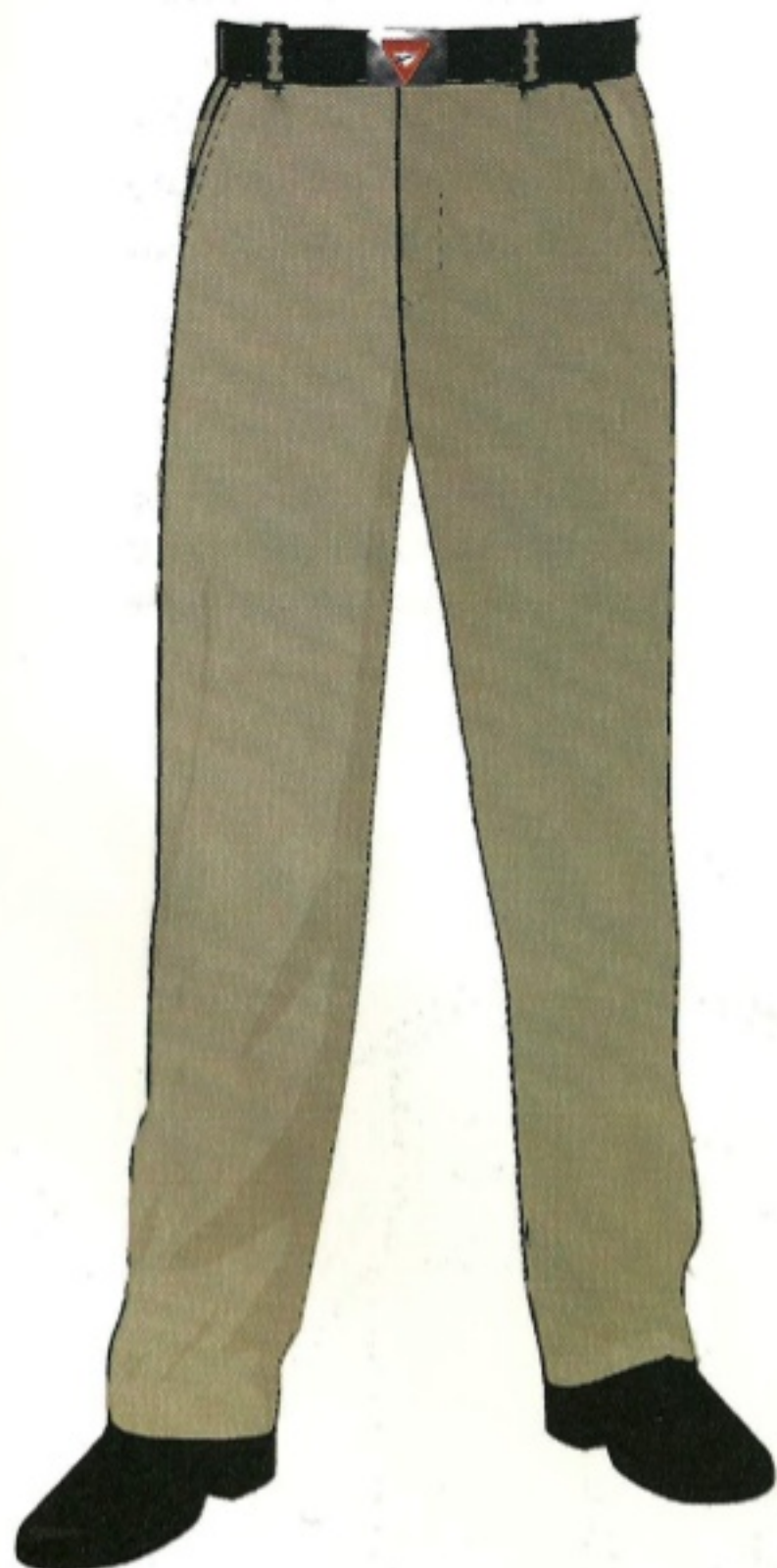
- b.** Blusa conforme al modelo, en color blanco (poliéster y algodón), con mangas cortas o largas cuando las circunstancias así lo exijan. Tendrá dos bolsillos con un pliegue vertical superpuesto de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de largo. Esa tapa será abotonada. Sobre cada hombro habrá una galonera,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

un extremo del hombro y abotonada en el otro (conforme a la figura) con 4 cm de largo. El dobladillo de la manga, tendrá un dobléz de 2.6 cm con costura externa. Serán usados botones transparentes. Podrá ser ajustada en la cintura, teniendo dos pinzas en el frente y detrás.

Nota: Se considera que el Club está uniformado cuando todas las niñas usen la camisa en manga corta o todas usen la manga larga.



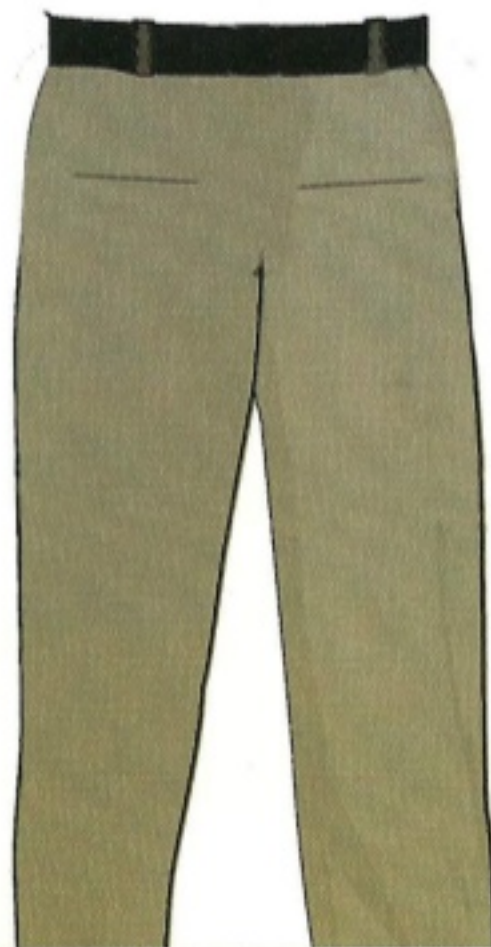
Frente



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

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

Reverso



- b.** Camisa conforme al modelo, en color blanco (poliéster-algodón), con mangas cortas o largas. Tendrá dos bolsillos con un pliegue vertical superpuesto de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de largo. Esa tapa será abotonada. Sobre cada hombro habrá una galonera, cosida en un extremo del hombro y abotonada en el otro

(conforme a la figura) con 4 cm de largo. El dobladillo de la manga, tendrá un dobléz de 2.6 cm con costura externa. Serán usados botones transparentes.

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

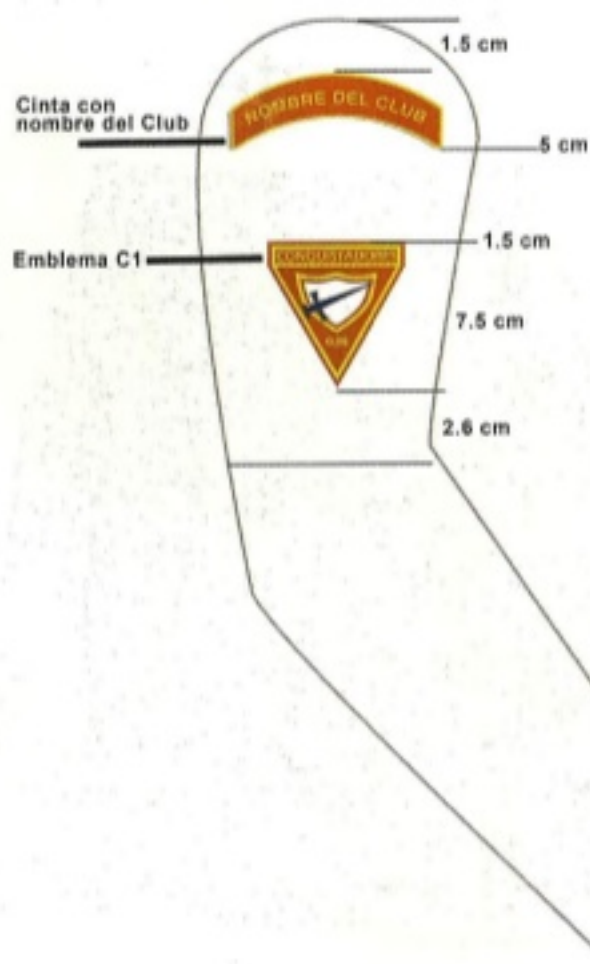
Nota: Se considera que el Club está uniformado cuando todos los niños usen la camisa en manga corta o todos usen la manga larga.



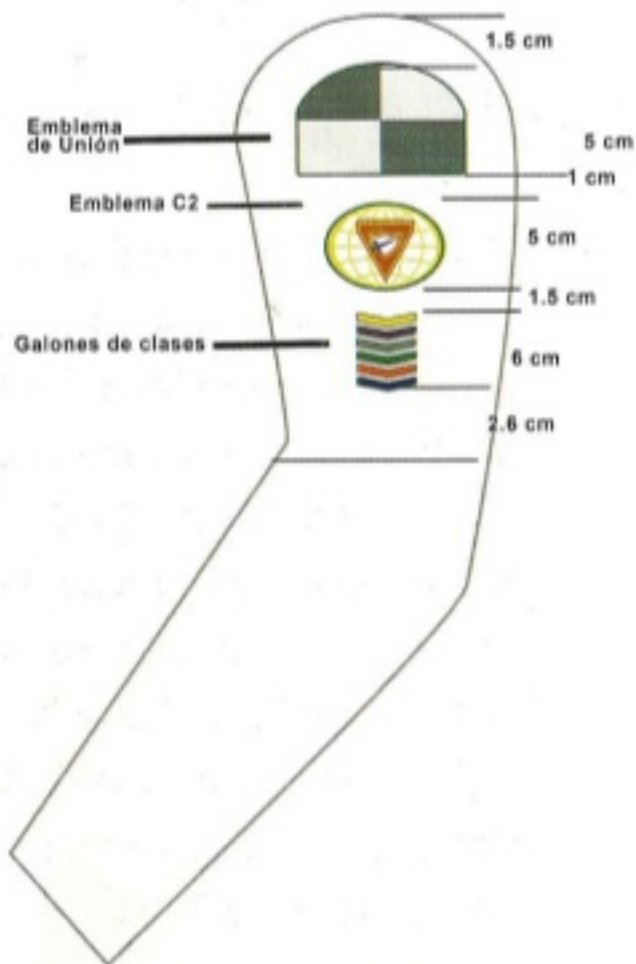
Posición de los emblemas, insignias, cintas y botones



Manga derecha

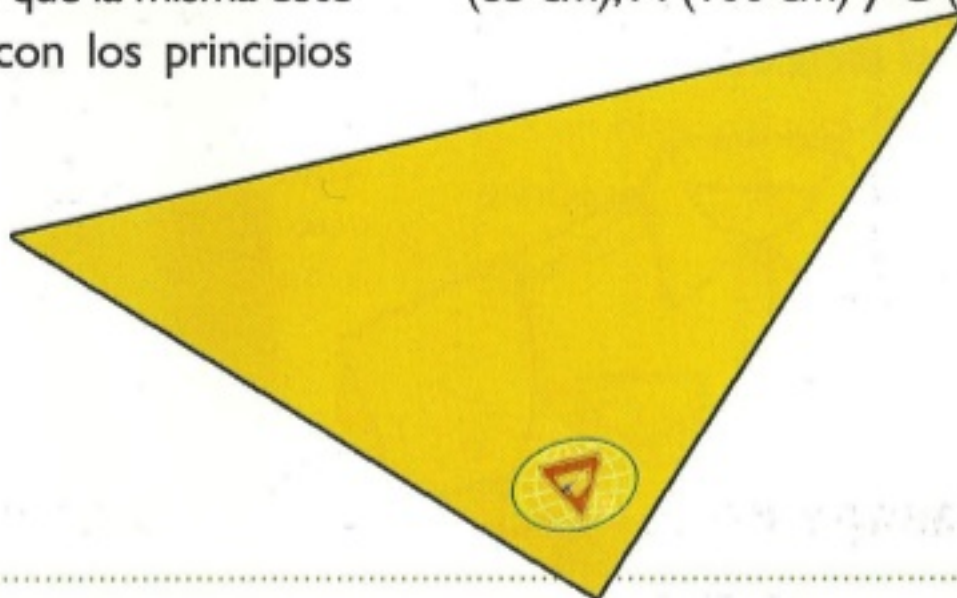


Manga izquierda



- c. La pañoleta del Conquistador es de color amarillo, con emblema C2. Deberá ser usada con el uniforme oficial, y en el de actividades. Cuando sea necesario también puede ser usada con otra ropa, siempre que la misma esté en armonía con los principios

de los Conquistadores y que la persona que la utilice tenga parte activa en las actividades del Club. Este artículo es la identificación mundial de los Conquistadores. Disponible en tres tamaños: CH (85 cm), M (100 cm) y G (114 cm).



3. Uniforme de Guía Mayor - Femenino.

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

Frente



b. Blusa conforme al modelo en tela de poliéster y algodón, en color blanco, con mangas cortas o largas. Tendrá dos bolsillos con tapas. Las tapas serán abotonadas. Sobre cada hombro habrá una galonera, cosida en un extremo del hombro

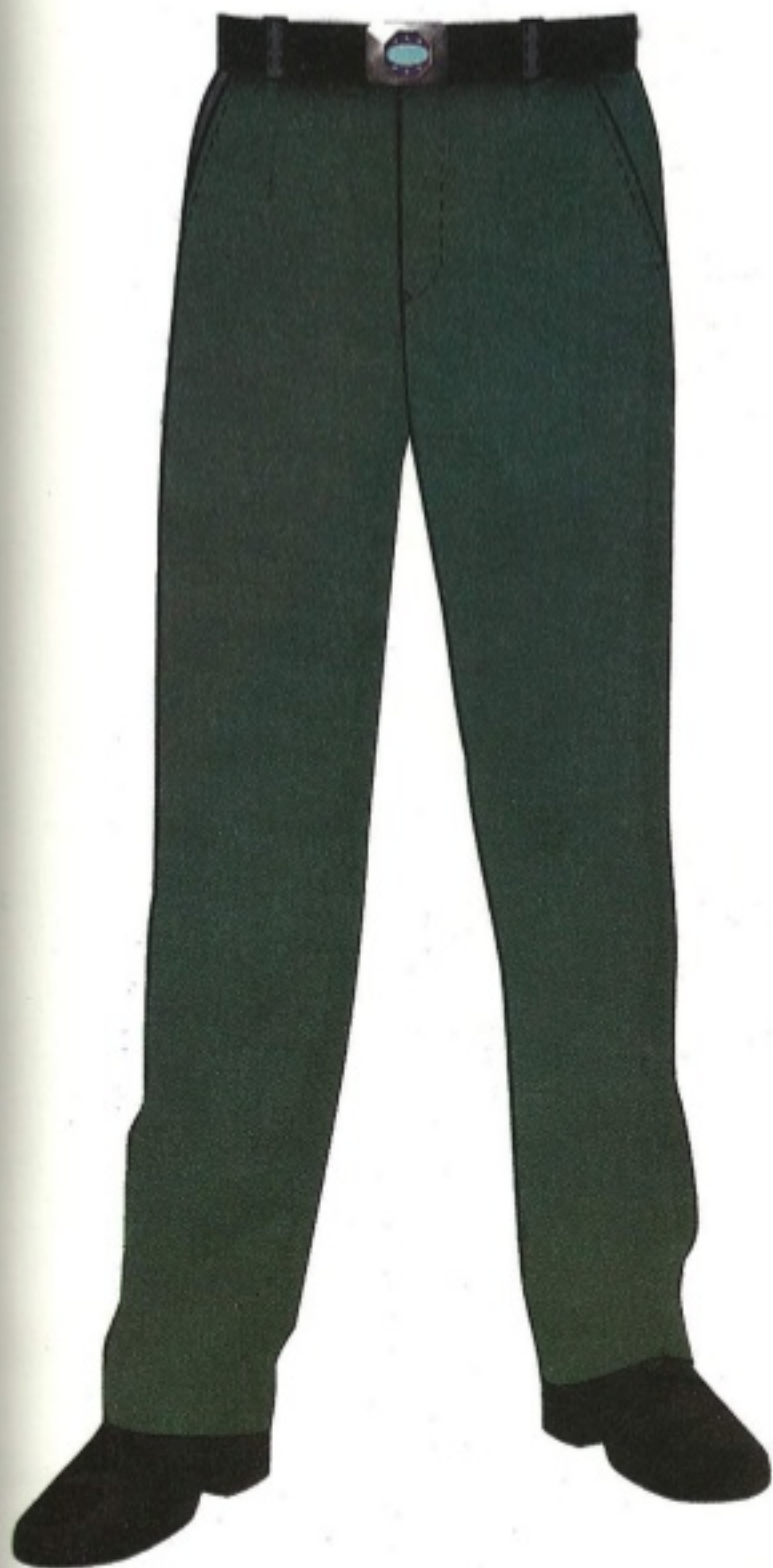
y abotonada en el otro (conforme a la figura). El dobladillo de la manga puede ser con o sin doblez. Serán usados botones transparentes. Podrá ser ajustada en la cintura, teniendo dos pinzas en frente y detrás.



Nota: Se considera que el club está uniformado cuando todas las damas usen la camisa en manga corta o todas usen manga larga.



Frente



4. Uniforme de Guía Mayor - Masculino.

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

Reverso



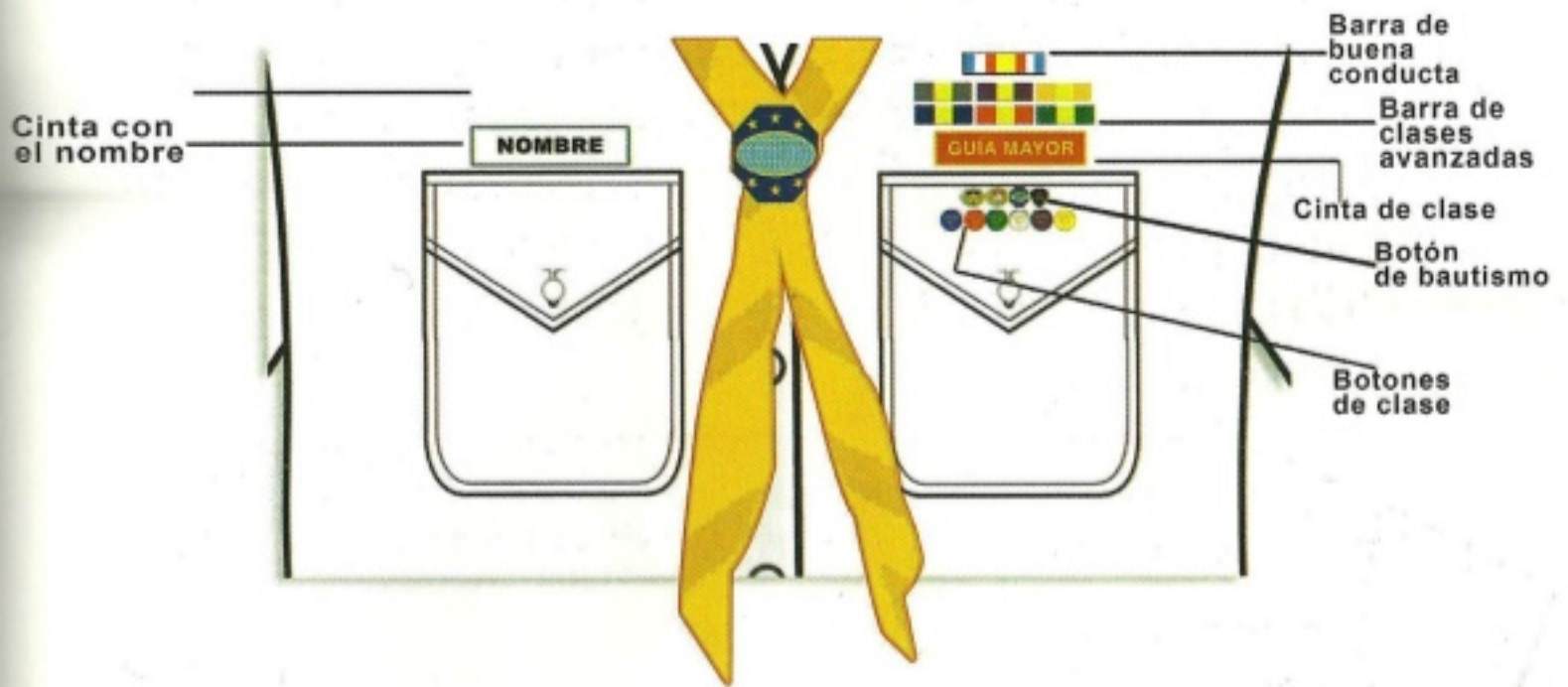
- b.** Camisa conforme al modelo, en color blanco, en tela de poliéster y algodón, con mangas cortas o largas. Tendrá dos bolsillos con tapas. Las tapas serán abotonadas. Sobre cada hombro habrá una galonera,

cosida en un extremo del hombro y abotonada del otro (conforme a la figura). El dobladillo de la manga puede ser con o sin doblez, los botones serán transparentes.

Nota: Se considera que el Club está uniformado cuando todos los varones usen la camisa en manga corta o todos usen la manga larga.



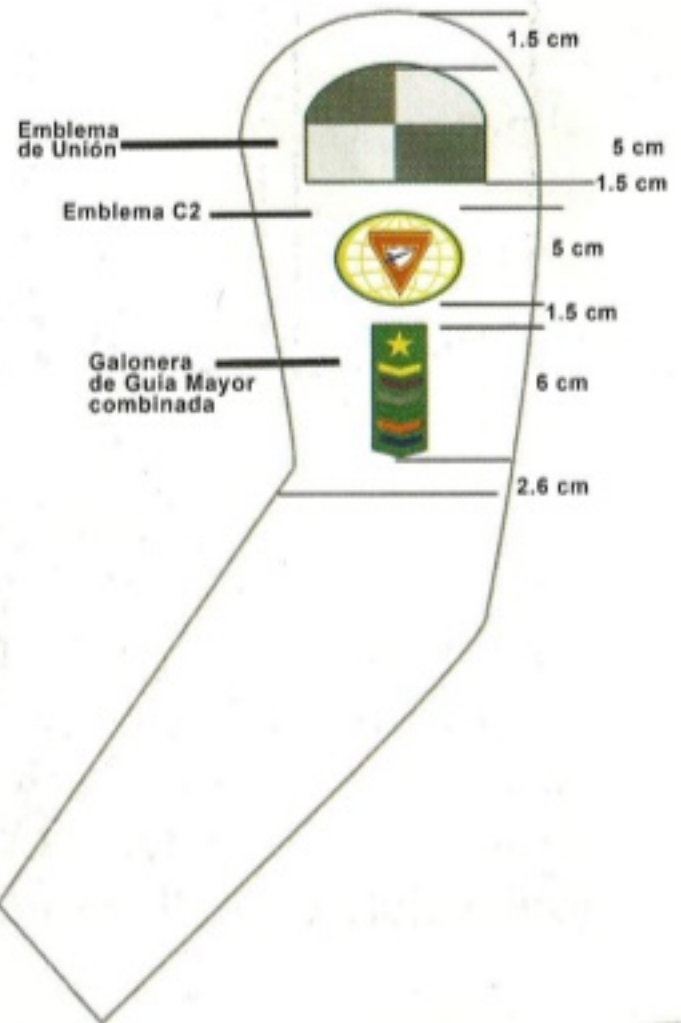
Posición de los emblemas, insignias, cintas y botones

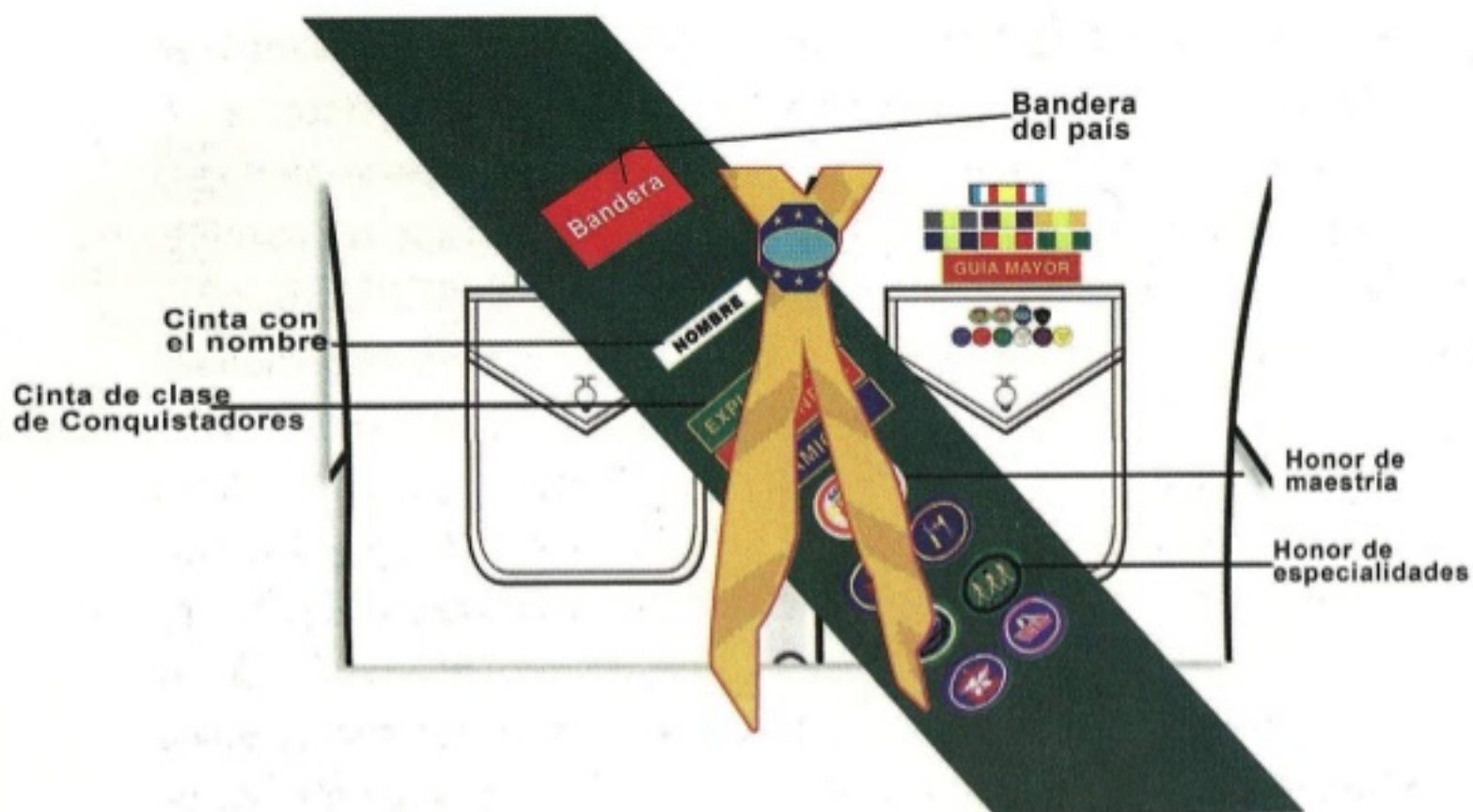


Manga derecha



Manga izquierda





5. Pañoleta de Guía Mayor.

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

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



6. Pañoleta de Guía Mayor con clases de Conquistadores.

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

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



7. Tubos de pañoleta.

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



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



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



9. Gorra de uso opcional. En color verde olivo para Guías Mayores, con un cordón torcido en color oro sobre la visera, hasta las extremidades del ala. En color caqui es para Conquistadores. Modelo americano con emblema bordado, C3 para Conquistadores y G1 para Guías Mayores investidos, con regulador y revestimiento interno (esponja) del color de la gorra.



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

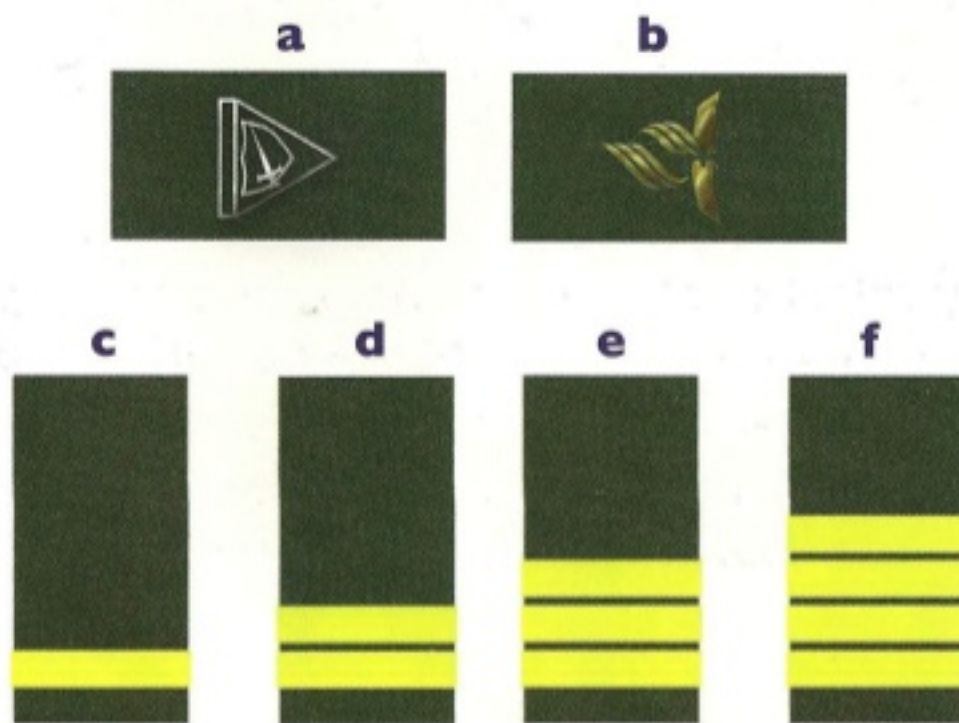


11. Zapatos y calcetines/medias. Zapato negro. Varones: calcetines negros. Damas Conquistadoras: medias o calcetas blancas 3/4. Damas Guías Mayo-

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

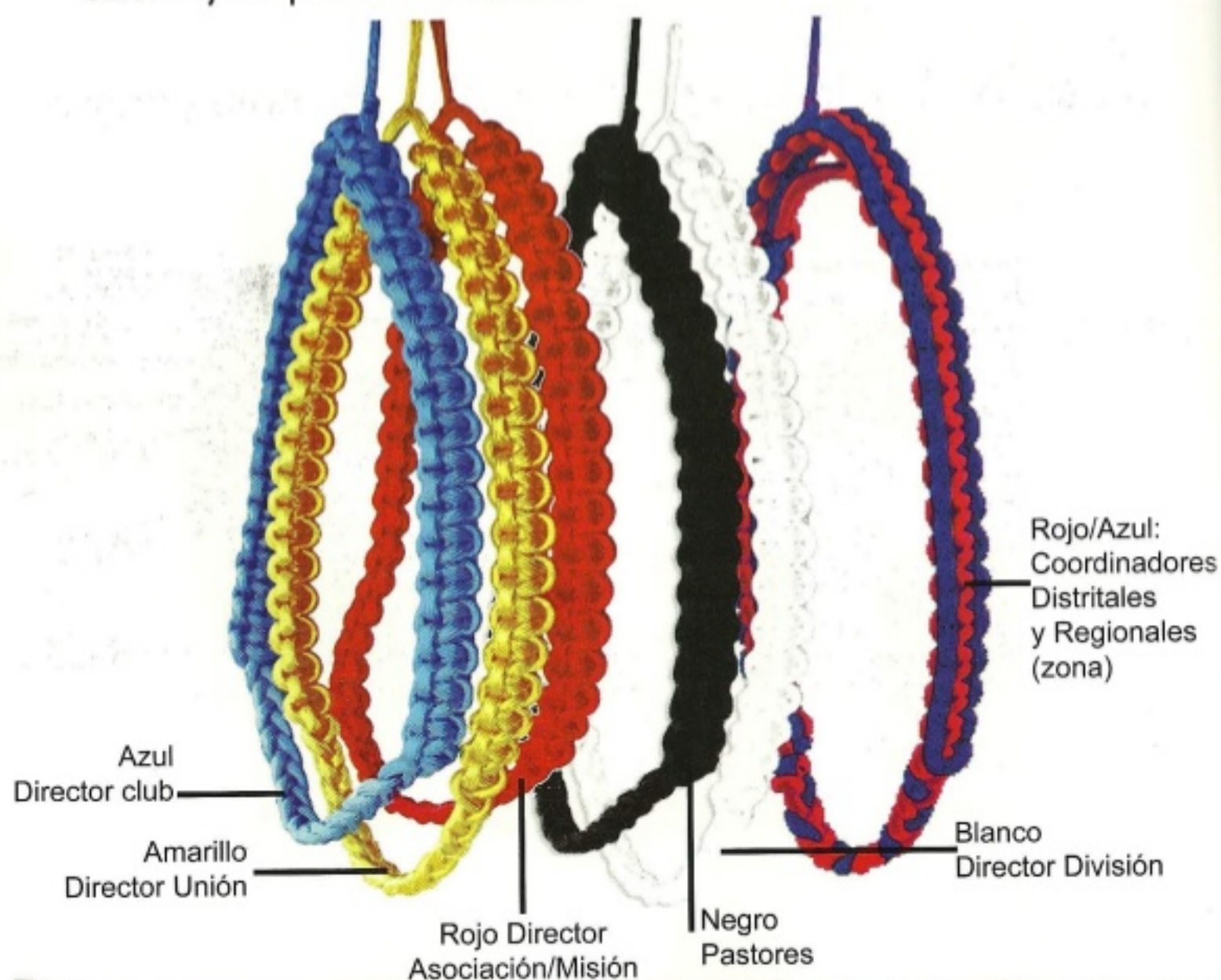
12. Galones de Liderazgo. Será de 8.0 cm x 5.5 cm y las tiras de de 8 mm y con espaciado de 4 mm entre ellas. Los usarán: Directores, Coordinadores Distritales, Regionales (Zona), Pastores y Departamentales, con las siguientes características:

- a. Directores.** Verde olivo, con emblema C3 bordado en color plata, de 3 cm x 3.5 cm de tamaño.
- b. Pastores.** Verde olivo, con el logotipo oficial de la IASD bordado en color dorado.
- c. Coordinadores Distritales y Regionales (Zona).** Verde olivo, con una tira dorada.
- d. Departamentales de Asociación o Misión.** Verde olivo, con dos tiras doradas.
- e. Departamentales de Unión.** Verde olivo, con tres tiras doradas.
- f. Departamental de División.** Verde olivo, con cuatro tiras doradas.



13. Cordones de Mando. Se usa en el hombro izquierdo. El cordón es trenzado con el nudo plano en la parte superior que envuelve el brazo y trenzado con el nudo plano invertido en la prolongación hasta la punta. El cordón blanco es de uso exclusivo del Director de Jóvenes de la División. El cordón de color amarillo es de uso exclusivo de los Directores de Unión; el color rojo es para los Directores

de Asociación/Misión; el color negro es para Pastores (excepción Colombia color vino). El cordón mezclando rojo con azul para Coordinadores Distritales y Regionales (Zona); el color azul es para los Directores de clubes. Al terminar su período se entrega el cordón de mando a la persona que lo sustituye en el cargo y no podrá portarlo más.



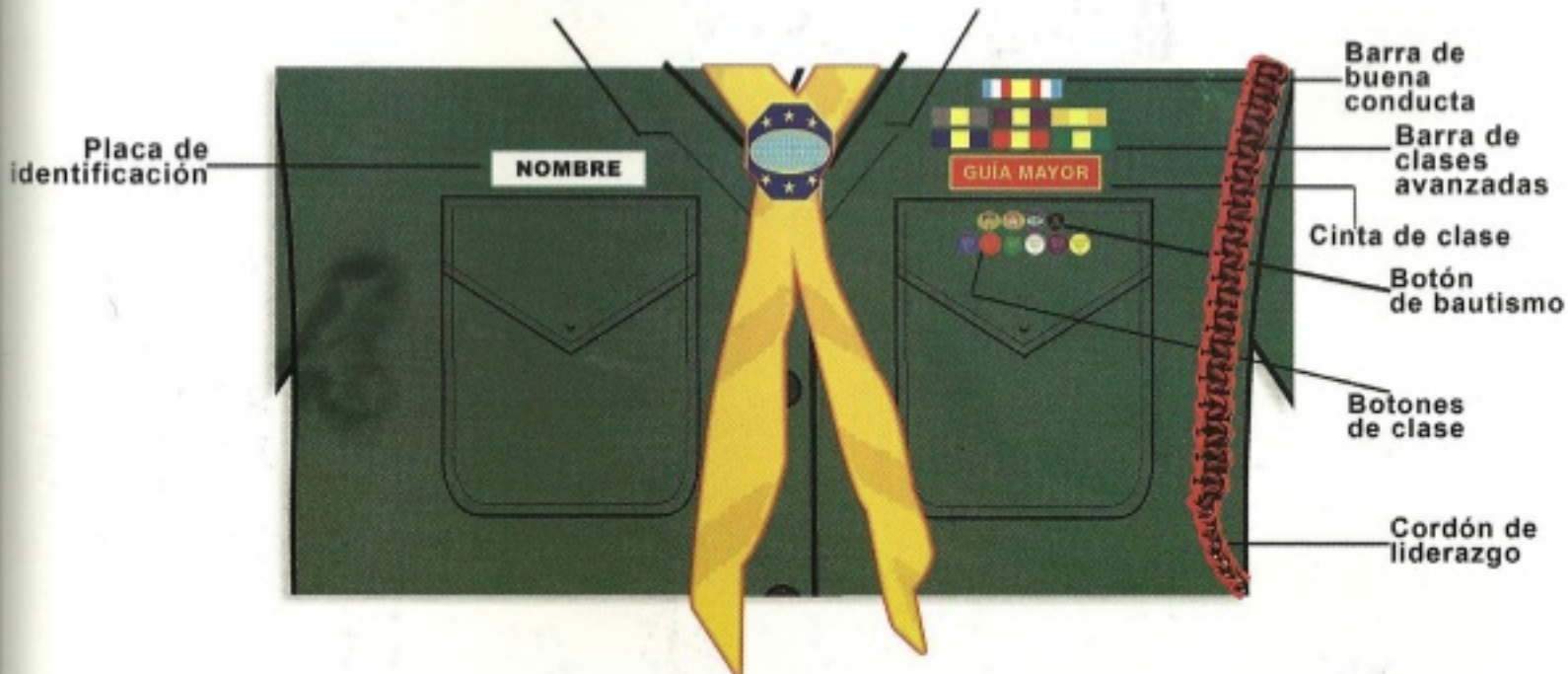


III

UNIFORME EXCLUSIVO DE DEPARTAMENTALES

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

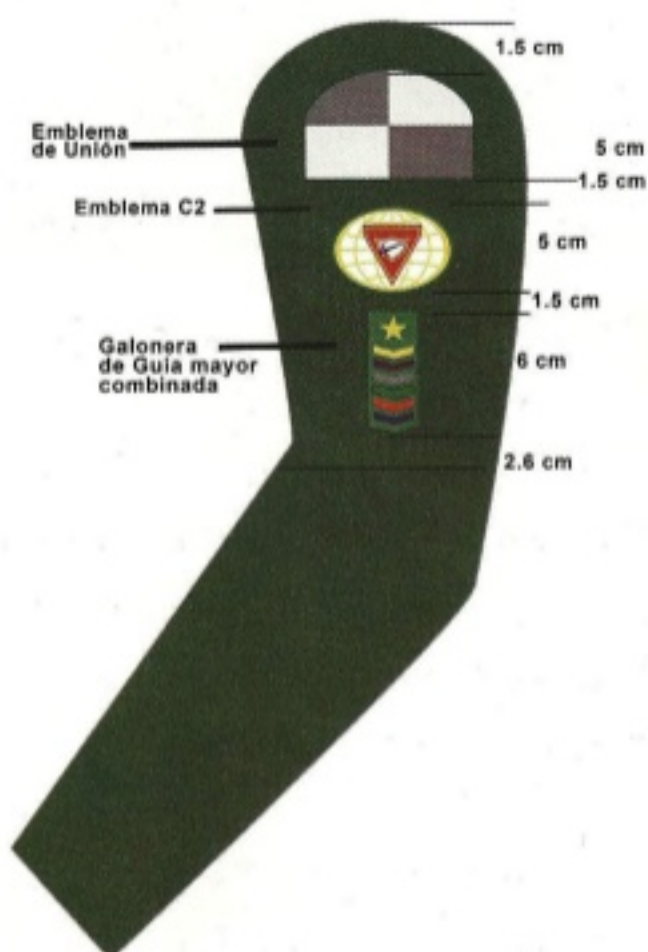
Posición de los emblemas, insignias, cintas, botones y barras



Manga derecha



Manga izquierda



28. Banderín de Guías

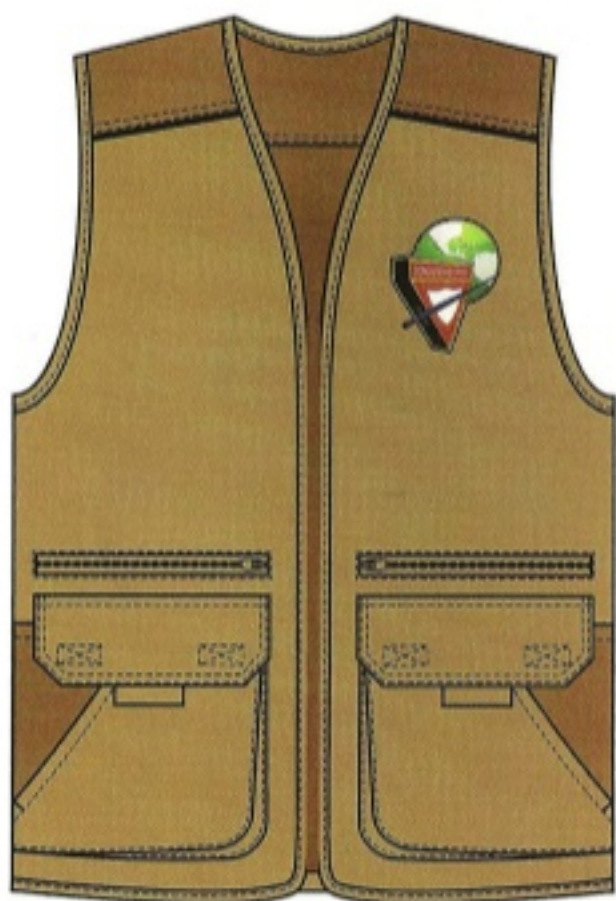
Mayores. Usado para la identificación de la unidad, en colores rojo y blanco. Debe tener el emblema G1 de 10 cm x 10 cm. Todas las demás especificaciones son descritas en la página 65.





I. Chaleco. Se Usará de color caqui para Conquistadores y verde petroleo para los Guías Mayores. En este chaleco podrán ser colocados parches, emblemas, pines. Los honores de especialidades no podrán ser colocados aquí. Debe-

rá ser abierto, sin botones, y con el emblema C4 o G4 bordado del lado izquierdo, a la altura del pecho en medidas de 11.5 cm x 8.5 cm. Puede ir con dos bolsillos frontales en la parte inferior o sin ellos.



Uniforme
de Líder Juvenil



I

Emblemas, insignias, botones y banderas



LJ1

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

Significado del emblema JA:

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

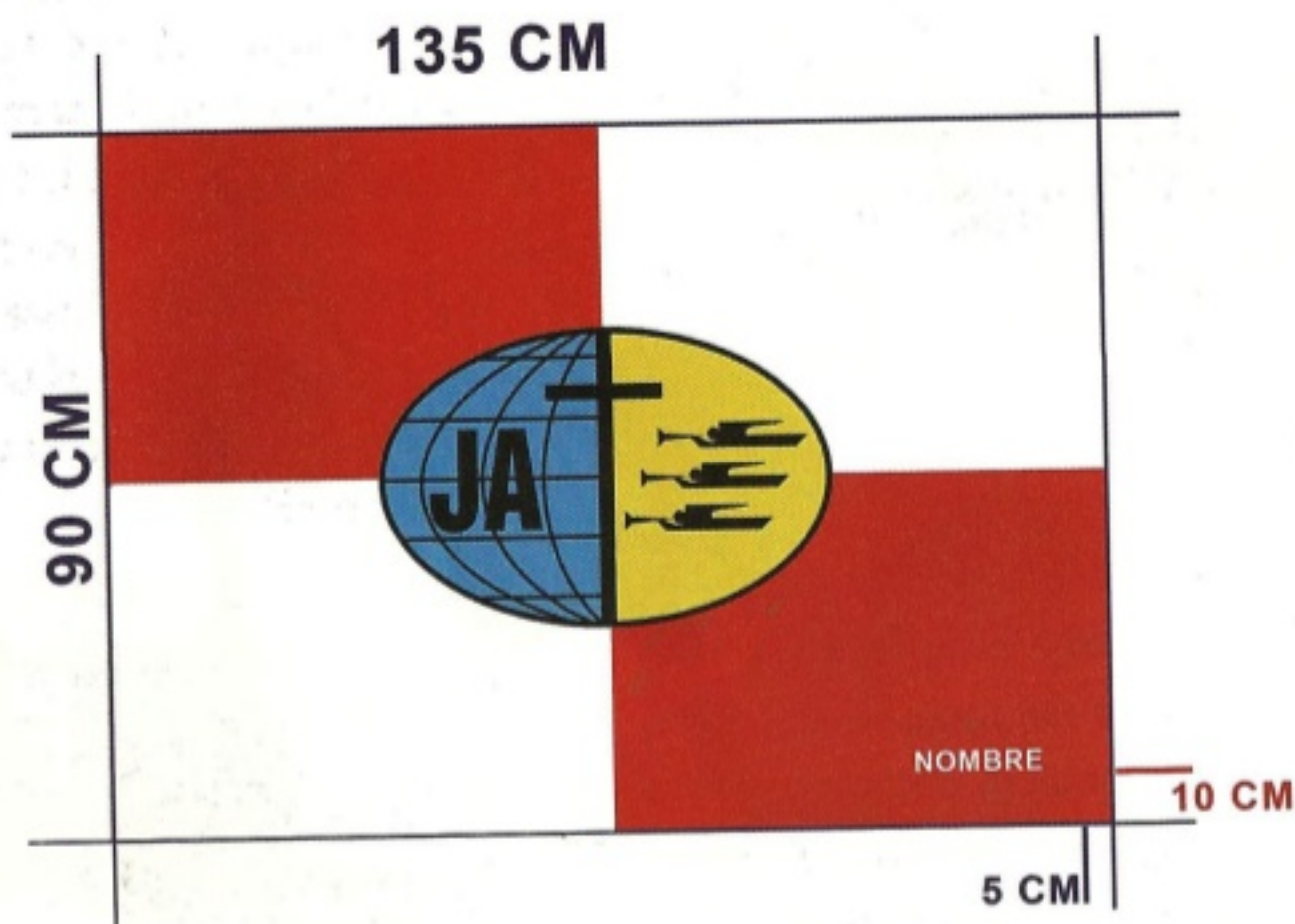
b. Ángeles con trompetas.

El triple mensaje angélico que debe ser anunciado al mundo por los Jóvenes (Apoc. 14: 6-10)

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

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

- 2. Bandera JA:** Oficial de los Jóvenes Adventistas. Está dividida en cuatro partes iguales y mide 135 cm x 90 cm. En el centro lleva el emblema JA, que mide 45 cm x 30 cm. El color rojo irá en la parte superior izquierda e inferior derecha, y la parte superior derecha y la inferior izquierda en color blanco. Es opcional bordar el nombre de la Sociedad en color blanco en el rectángulo inferior derecho con 8 cm de altura y a un máximo de 50 cm de largo.



Significado de la bandera:

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

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

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

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



3. Botón JA en metal. De uso exclusivo para los líderes investidos. Se usará en la solapa del lado izquierdo del saco o en el bolsillo izquierdo de la camisa. Su tamaño será 0.9 cm x 1.2 cm y llevará el emblema JA en sus colores originales y con líneas y contornos dorados. Para el saco azul se llevará una chapa de 7 cm x 5 cm. (ver p. 95).

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



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

LÍDER JUVENIL

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





II

Uniforme oficial de Líder Juvenil

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

I. Uniforme Femenino

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



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

2. Uniforme Masculino

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



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

Frente



c. Zapatos y correa/cinturón negros.

d. Medias/calcetines grises.



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

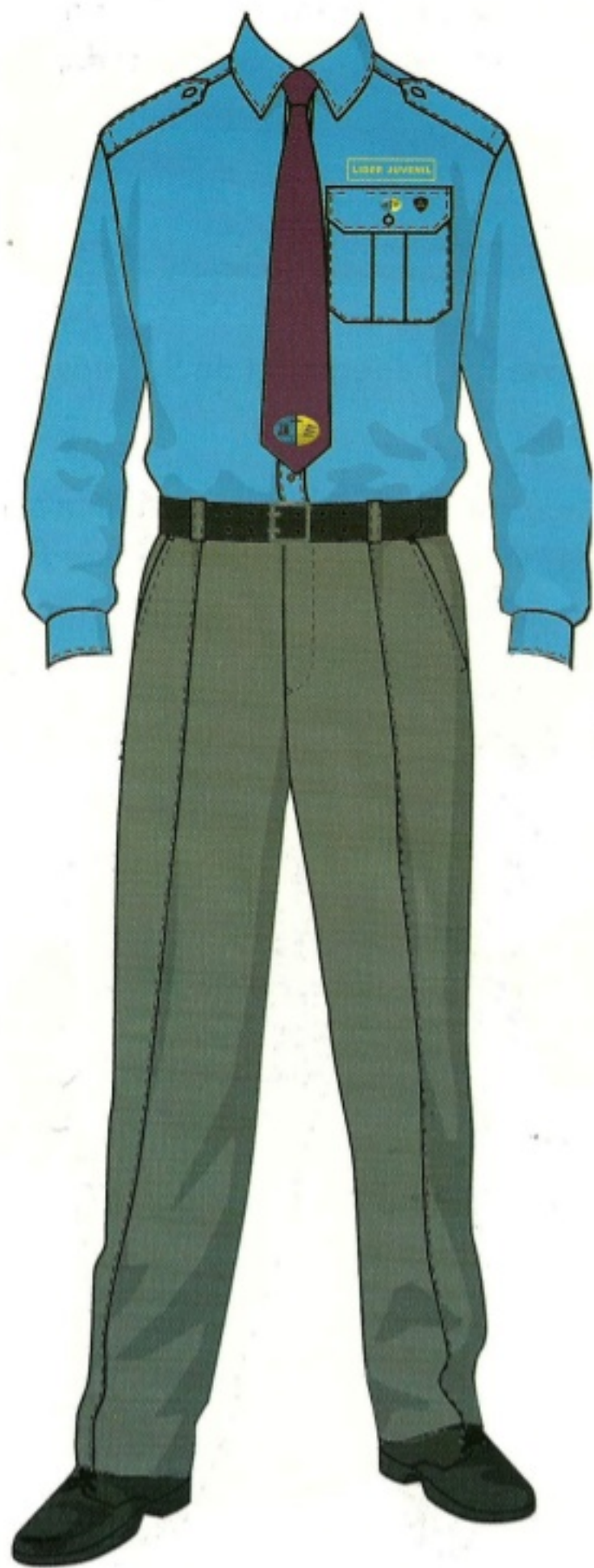
I. Uniforme femenino y masculino. Es similar al que usan los Líderes Juveniles no investidos.

a. Sin saco/blazer. Si no se porta el saco/blazer azul el botón

de Líder Juvenil se coloca al centro del bolsillo izquierdo de la camisa/blusa.

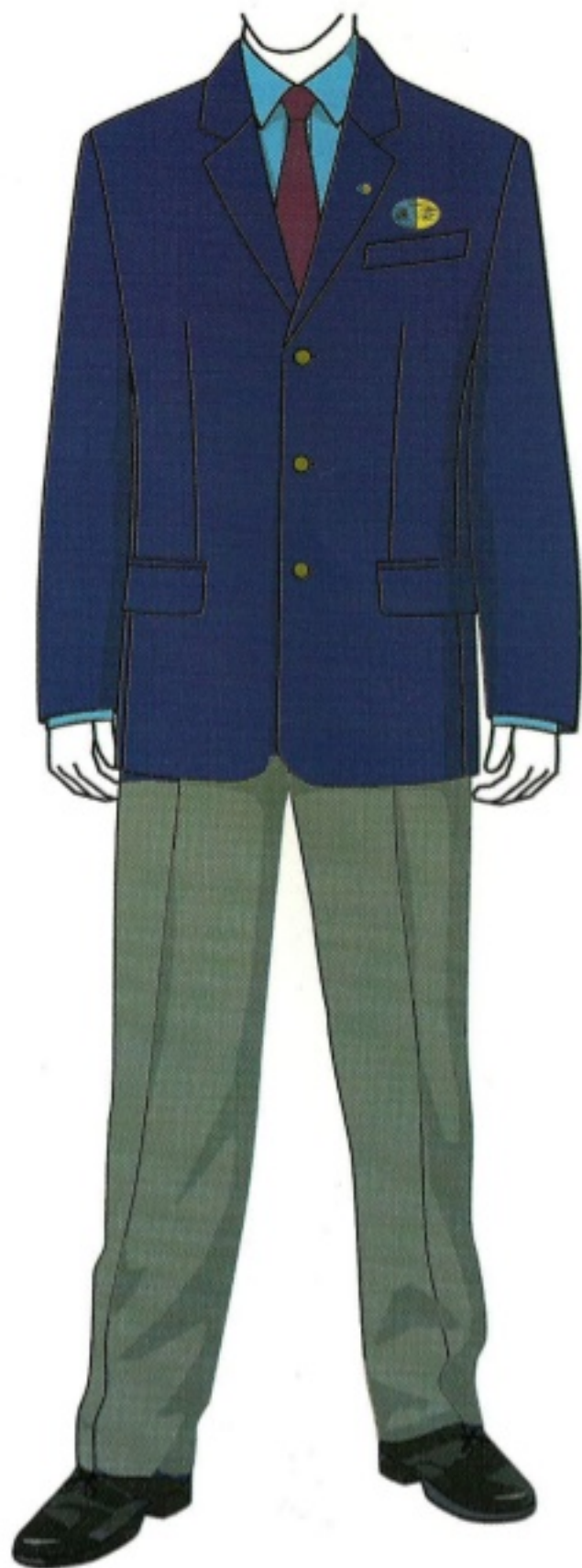


Reglamento de uniformes del Ministerio Juvenil



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

solapa del saco y el botón en el ojal superior izquierdo.





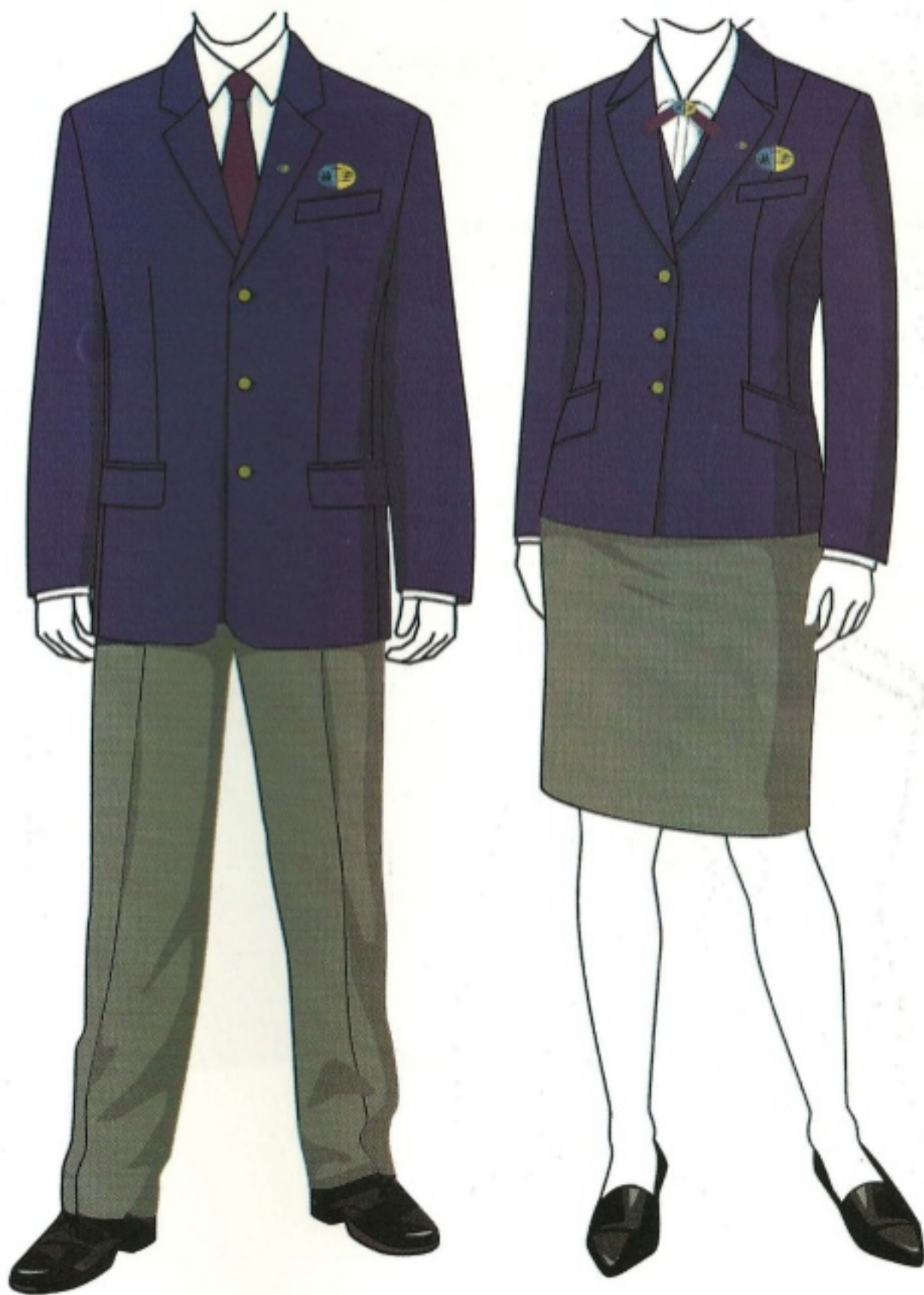
IV

Uniforme oficial de Líder Juvenil para Departamentales

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



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



V

Colores pantones oficiales usados para uniformes e insignias



Pantone 285 C



Pantone 350 C



Pantone 116 C



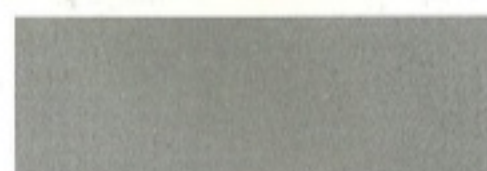
Pantone 2756 C



Pantone 511 C



Pantone Orange 021 C



Pantone 424 C



Pantone 485 C

APÉNDICE

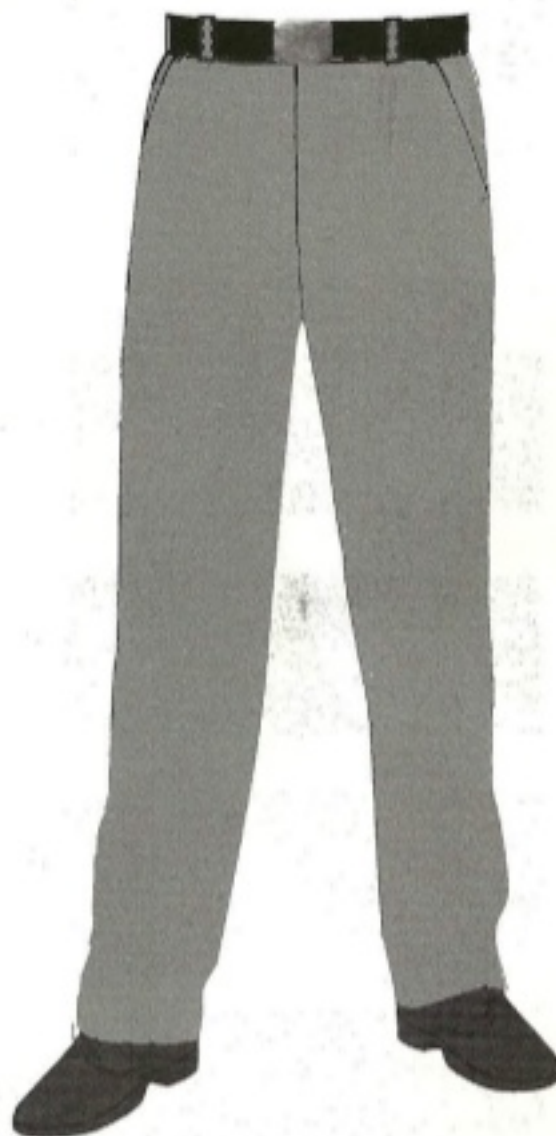
Para Colombia: Los Guías Mayores usarán las faldas y pantalones de color gris por restricciones de la Policía Nacional.

La banda de especialidades también se usará en color gris.

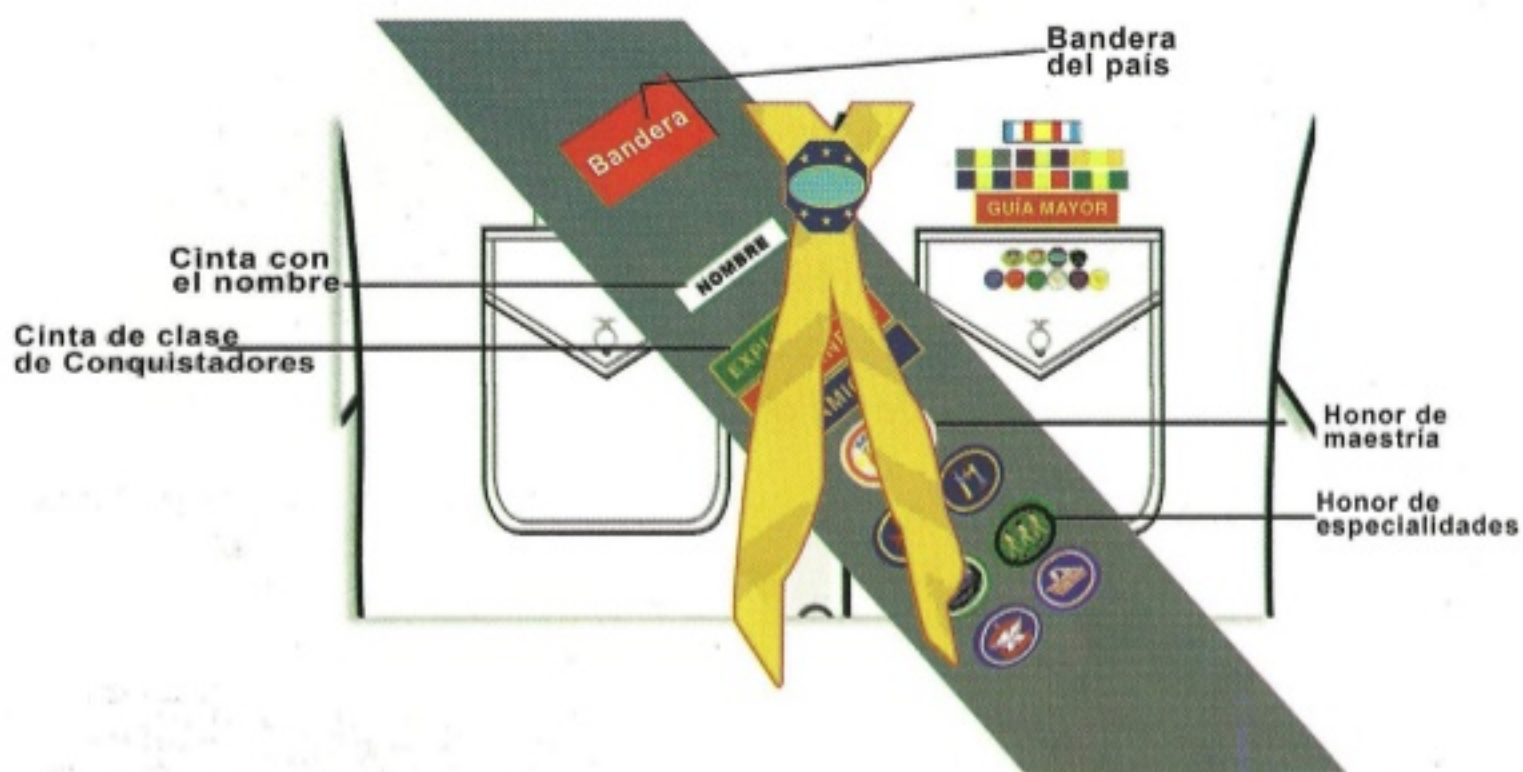
Frente



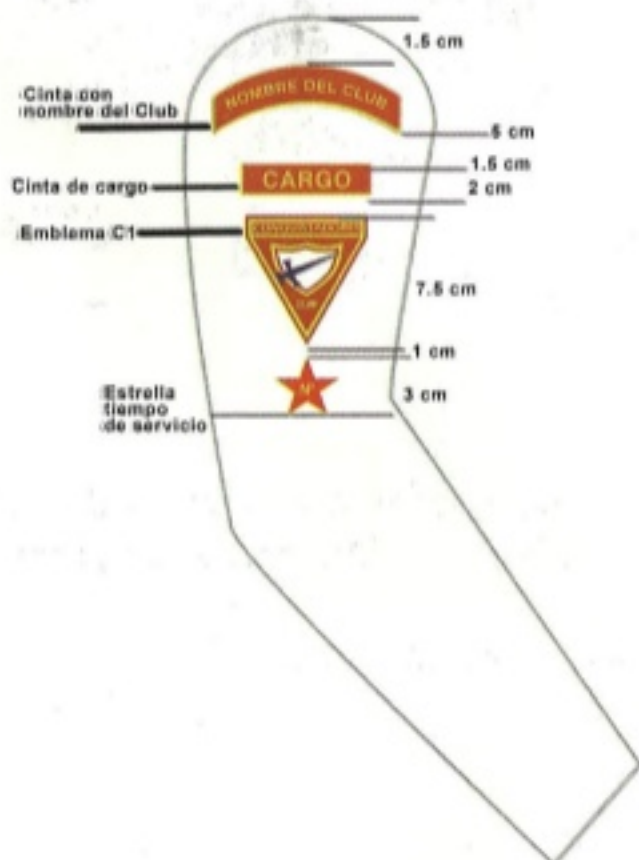
Frente



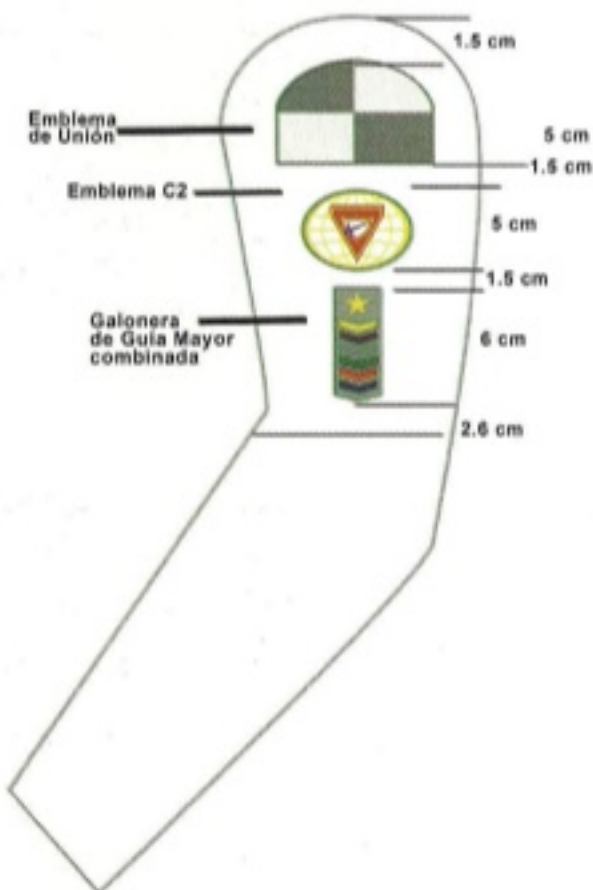
Posición de los emblemas, insignias, cintas y botones



Manga derecha



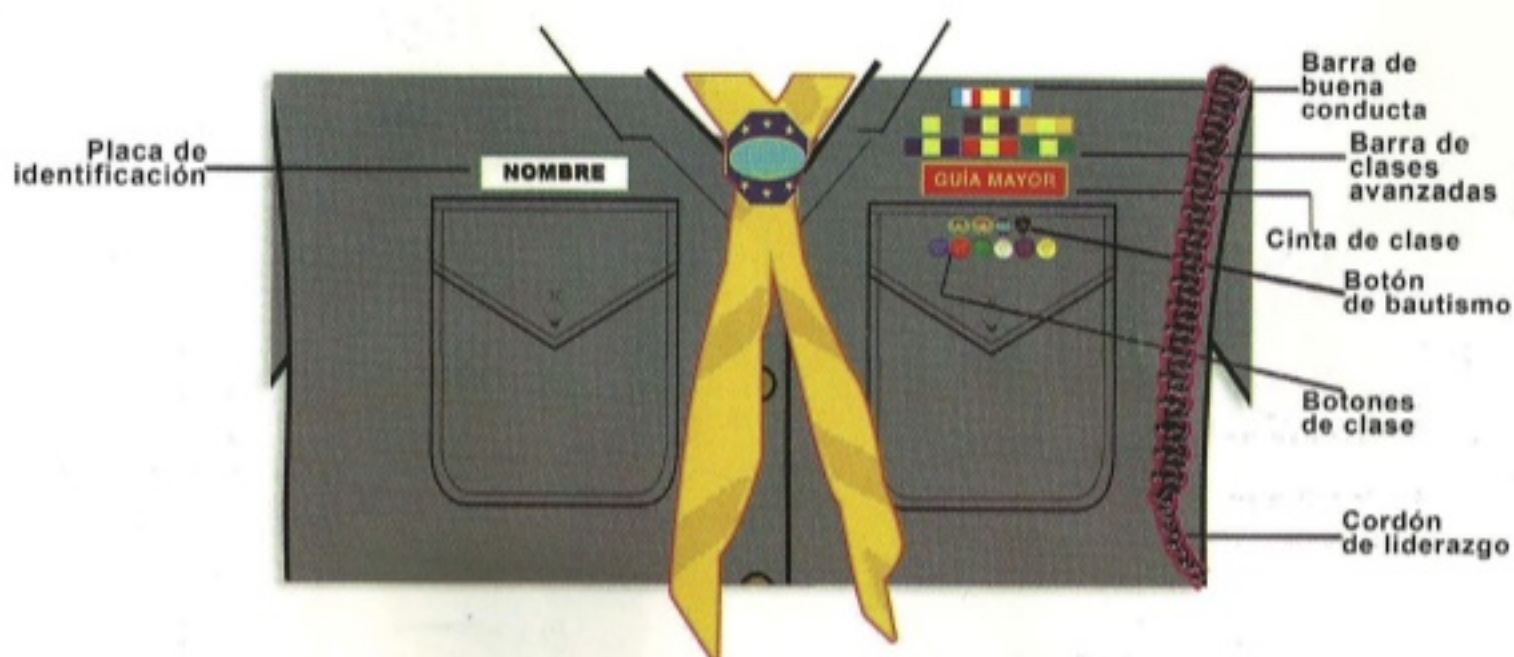
Manga izquierda



UNIFORME EXCLUSIVO DE DEPARTAMENTALES

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

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

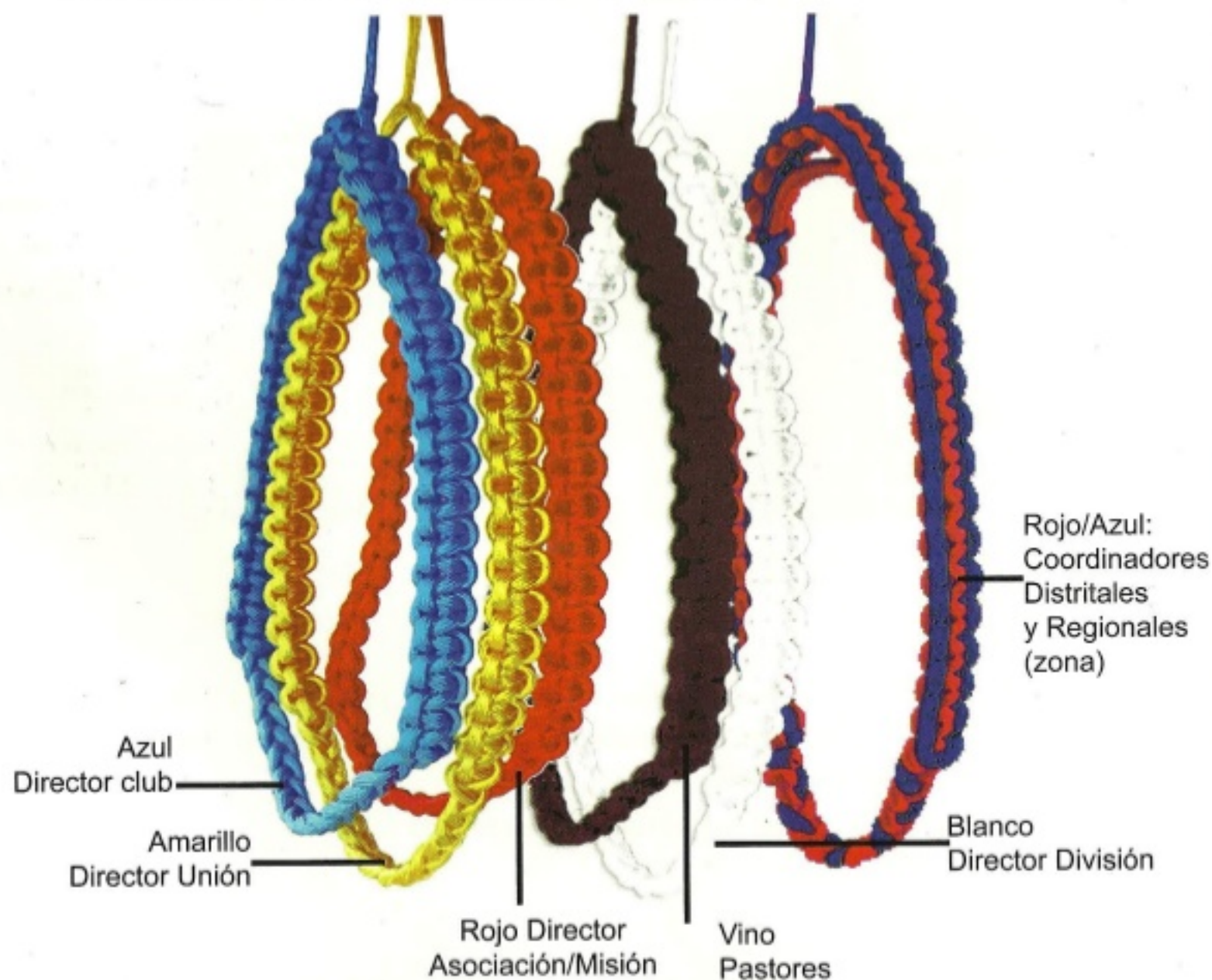


Nota: Para más detalles sobre los uniformes de Conquistadores, Guías Mayores, Directores, Coordinadores Distritales, Regionales (Zona), Pastores y Departamentales, consultar la Sección 4 (páginas 66 - 85).

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

Cordones de Mando. Se usa en el hombro izquierdo. El cordón es trenzado con el nudo plano en la parte superior que envuelve el brazo y trenzado con el nudo plano invertido en la prolongación hasta la punta. El cordón blanco es de uso exclusivo del Director de Jóvenes de la División. El cordón de color amarillo es de uso exclusivo de los Directores de Unión; el

color rojo es para los Directores de Asociación/Misión; el color vino es para Pastores. El cordón mezclando rojo con azul para coordinadores Distritales y Regionales (Zona); el color azul es para los Directores de clubes. Al terminar su período se entrega el cordón de mando a la persona que lo sustituye en el cargo y no podrá portarlo más.



DIVISION INTERAMERICANA DIVISION INTERAMERICANA



ISBN 978-161161095-6

9 781611 610956

DIVISION INTERAMERICANA DIVISION INTERAMERICANA