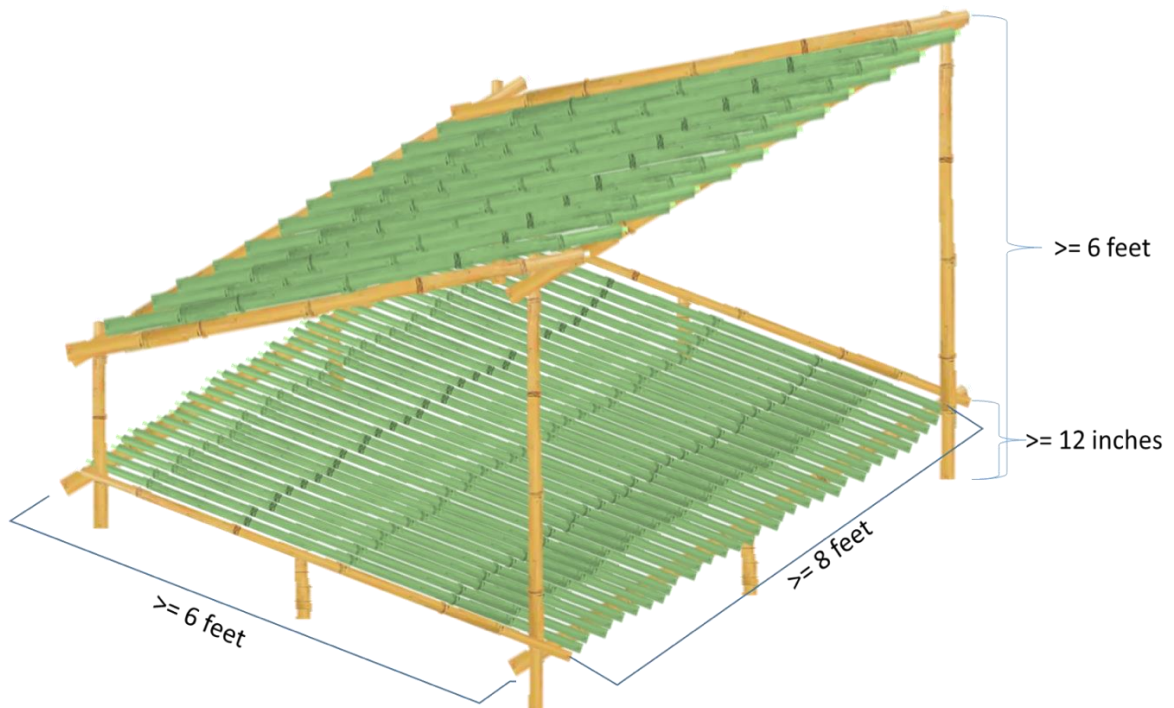


## Competencia de amarras de los clubes de conquistadores de la Potomac 2023

Para animar a los clubes a aprender las amarras, el Ministerio de Conquistadores de la Conferencia de Potomac llevará a cabo una competencia de amaras de clubes en nuestra Feria anual de Conquistadores en abril. Cada club podrá construir un refugio de acuerdo a un conjunto de especificaciones proscritas que se detallan a continuación. Las especificaciones solo establecen los requisitos mínimos del refugio. Los palos pueden ser mucho más agresivos en sus dimensiones y características adicionales. Los refugios serán juzgados según el criterio que también se describe a continuación. Claramente, esperamos que los Conquistadores de Potomac puedan construir un refugio mucho mejor que el que construyen los Concursantes de Supervivientes de la televisión cada año.

### Especificaciones mínimas del refugio

1. El refugio debe tener un piso elevado a 12 pulgadas o más del suelo.
2. El refugio debe tener un techo, el frente del cual debe estar al menos a 6 pies del suelo.
3. El refugio debe tener al menos 8 pies de ancho y seis pies de profundidad.
4. El piso del refugio debe poder soportar el peso de 4 exploradores adolescentes.
5. Al construir el refugio, los pioneros deben utilizar al menos tres de los cinco tipos de amarre requeridos en la especialidad de amarre NAD (Cuadrado, Cortante, Trípode, Diagonal, Continuo)
6. Los materiales para el techo deben dar sombra (se dará consideración adicional si también son impermeables). Si un club reclama un techo a prueba de agua, esto se probará con el Director acostado dentro del refugio ☹
7. Los soportes exteriores del piso deben apoyarse en el suelo al menos cada 4 pies.
8. A continuación, se muestra una imagen del refugio mínimo esperado.



## Criterios de evaluación para el refugio

1. El refugio debe construirse en el lugar de la feria. Un club puede, y se le anima a hacerlo, pre-construir su refugio en su iglesia local y luego desmontar todo su trabajo y hacer que los conquistadores repitan ese trabajo en la Feria. Pero al comienzo de la competencia, no puede haber ningún amarre en ninguno de los bambúes ósea antes de que comience la construcción del refugio.
2. El refugio debe cumplir con los criterios mínimos descritos anteriormente, de lo contrario, no se considerarán características adicionales.
3. El refugio debe ser construido únicamente por Conquistadores (ningún personal adulto puede participar en la construcción del refugio). Si un adulto participa en el amarre en el sitio, el club será descalificado de la competencia a menos que desmonten completamente el refugio y comiencen de nuevo solo con los Conquistadores. Los instructores pueden dar instrucciones, pero no pueden amarrar
4. Los clubes proporcionaran sus propios suministros, los refugios deben construirse con materiales naturales, no se debe utilizar madera secada al horno o tratada a presión.
5. Se deben utilizar al menos tres tipos de amarre del honor para construir el refugio (Cuadrado, Cortante, Trípode, Diagonal, Continuo)
6. Todos los amarres utilizaran los nudos iniciales y finales apropiados según el tipo de amarre que se utilice.
7. Todo amarre deberá utiliza el grosor adecuado de cordel/cuerda para que coincida con el tamaño y el tipo de amarre del bambú.
8. Los amarres deben utilizar la cantidad adecuada de vueltas y nudos para ese tipo de amarre.
9. Cualquier adición a las especificaciones mínimas se considerará para obtener puntos extras adicionales al determinar quién gana los trofeos de primer, segundo, tercer, cuarto y quinto lugar.
10. Todos los suministros traídos a la feria deben salir con el club que los trajo.
11. La evaluación será a discreción exclusiva del Comité de Jueces de amarras.
12. El Comité de Jueces estará compuesto por Coordinadores de Conquistadores y otros especialistas en amarre reclutados por el Coordinador Ejecutivo de Conquistadores.
13. Se fomenta la creatividad.
14. Por último, pero no menos importante, un refugio se considerará terminado cuando cuatro conquistadores adolescentes elegidos por la conferencia, completen las siguientes tres acciones sin dañar ni derribar el refugio:
  - a. una. Los cuatro se acostarán simultáneamente en el refugio sobre sus espaldas.
  - b. Simultáneamente rodarán desde su espalda hacia su lado izquierdo o derecho.
  - c. Se levantarán al unísono y saldrán del refugio.

# Concurso de Honores de los conquistadores de la Potomac 2023

Para promover el entusiasmo en el aprendizaje y desarrollo en los Conquistadores a medida que completen los proyectos necesarios para obtener los Honores de Conquistadores, el Ministerio de Conquistadores de la Conferencia de Potomac llevará a cabo una exhibición de proyectos de honores en la Feria Anual de Conquistadores.

## Reglas del juego

1. La Conferencia llevará a cabo Premios de Categoría individuales para cada una de las siguientes Categorías de Honores de Conquistadores de la División Norteamericana:
  - a. Una. Artes y manualidades
  - b. Artes del hogar
  - c. Naturaleza
  - d. Profesional
2. Los proyectos serán juzgados por un Panel del Consejo de Conquistadores para determinar los ganadores del Primer, Segundo y Tercer Lugar para cada categoría.
3. Los Ganadores de cada una de las categorías serán juzgados por el mismo Panel del Consejo de Conquistadores para determinar el ganador general que recibirá el premio a la Mejor presentación.
4. Todo el trabajo de crea el proyecto para ese honor debe ser completado por los Conquistadores.
5. Los proyectos deben estar terminados antes de la Feria en el club local y llevados a la Feria ya completado.
6. Varios conquistadores pueden trabajar en el proyecto, pero solo se otorgará una cinta por entrada o participación.
7. Para las Artes Domésticas, los elementos que se crean para ser consumidos (por ejemplo, cocinar y hornear) se juzgarán tanto por su apariencia como por su sabor.
8. Todos los elementos deben de estar presente para que puedan ser juzgados. En otras palabras, no puede entregar una imagen o un video de haber completado el proyecto, el proyecto completo debe estar presente en el sitio de exposición que será en pabellón de honores de la feria, para que sea juzgado.
9. Si tiene más preguntas, comuníquese con la pastora Sherilyn O'Ffill o Jeff Cooley. Se pueden comunicar con cualquiera de los dos enviando un correo electrónico al Departamento de Jóvenes de la Conferencia de Potomac.



# La competencia de lanzamiento de hachas para Conquistadores de la Conferencia Potomac 2023

El Ministerio de Conquistadores de la Conferencia de Potomac llevará a cabo una competencia de lanzamiento de hachas en la Feria Anual de Conquistadores en abril. Esta competencia permitirá que los mejores lanzadores de hachas de cada club vean qué Conquistadores se colocarán primero, segundo y tercero en uno de los tres rangos de edad. Jóvenes [10-12]; Adolescentes [13-15]; y adolescentes mayores [16-18].

## Las reglas de la competencia

1. Para cada uno de los tres rangos de edad (Jóvenes, 10-12; Adolescentes, 13-15; y Adolescentes mayores, 16-18) habrá una competencia separada.
2. La competencia solo está abierta a aquellos conquistadores entre las edades de 10 y 18 años, cualquier persona menor de 10 o mayor de 18 no debe participar y no puede competir.
3. La edad se mide por la edad del participante el día de la competencia (es decir, si cumple 13 años ese día competirá en la competencia de adolescentes, si cumple 16 años el día competirá en Adolescentes mayores).
4. No existen categorizaciones basadas en el género.
5. Debe utilizar el equipo suministrado por la conferencia; no puedes traer tu propia hacha.
6. Cada club con menos de 30 Conquistadores en total podrá nominar a un participante para cada una de las tres categorías de competencia. Cada club con 30 o más Conquistadores podrá nominar a dos participantes para cada una de las categorías de competencia.
7. Cada renglón se realizará en dos rondas:
  - i. En la primera ronda, cada competidor lanzará tres hachas, una a la vez, y el juez recuperará el hacha entre cada lanzamiento. Una vez que se les entrega su hacha, tienen hasta un minuto para lanzarla al objetivo (ver el objetivo y la línea de lanzamiento en la imagen a continuación). Después de que hayan lanzado su hacha tres veces, se registrará su puntuación y, al final de esta ronda, los 10 mejores puntajes y empates pasarán a la ronda 2. Los 10 mejores puntajes y empates significan que los diez mejores serán examinados y cualquier puntuación que sea igual a la décima puntuación más alta pasará a la ronda 2.
  - ii. En la segunda ronda, cada competidor lanzará tres hachas, una a la vez con el juez recuperando el hacha entre cada lanzamiento. Una vez que se les entrega su hacha, tienen hasta un minuto para lanzarla al objetivo (ver el objetivo y la línea de lanzamiento en la imagen a continuación). Se registrará su puntaje y se otorgará el primer, segundo y tercer lugar a los tres puntajes más altos. Si tenemos un empate exacto, para cualquier posición, se producirá un lanzamiento de un hacha, lo más cercano al centro del objetivo determinará el ganador. Continuaremos con todo contra todos de lanzamiento de un hacha hasta que se declare un ganador.
8. Los procedimientos de lanzamiento.
  - a. Se asignará un lanzador a una de las tres estaciones.
  - b. El juez de esa estación le entregará un hacha al lanzador y le indicará que proceda.
  - c. Una vez que se le dice al lanzador que proceda, tendrá un minuto para lanzar el hacha al objetivo. Si clavan el hacha en el círculo interior contarán como 6 puntos, si clavan el hacha en el círculo central contarán como 4 puntos, y si clavan el hacha en el círculo exterior

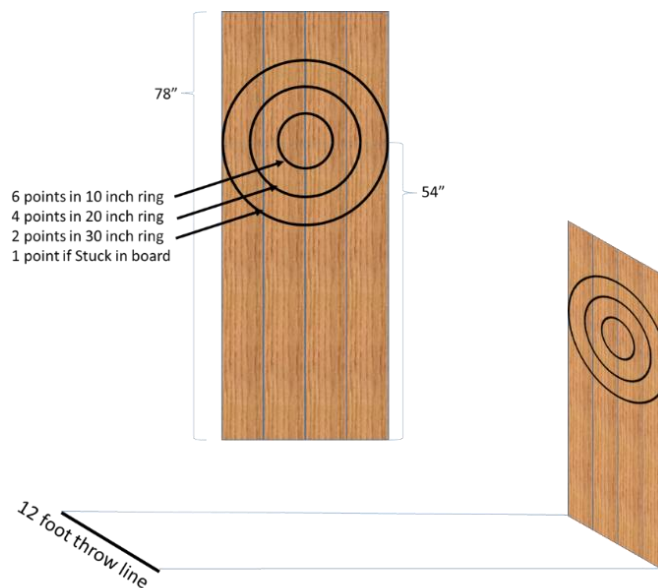
contarán como dos puntos. Cualquier hacha en la línea contará como la puntuación más alta. Si fallan los tres círculos, pero clavan su hacha en el tablero, reciben 1 punto, y si el hacha no se clava en el tablero hasta que el juez la recoja, contará como cero puntos. El juez recogerá el hacha después de cada lanzamiento y registrará la puntuación de ese lanzamiento. Cada lanzador tendrá tres lanzamientos.

- d. Una vez que el juez recoge el hacha por tercera vez y registra la puntuación, el juez llevará la tarjeta de puntuación a la mesa de registro.
- e. En este punto, el lanzador es descartado y puede verificar al final de la primera ronda para ver si calificó para la segunda ronda.
- f. Una vez que el juez regrese de la mesa del anotador, se llamará a un nuevo participante a su estación.

### Equipo a utilizar

Utilizaremos algo equivalente a un Cold Steel Frontier Hawk Tomahawk. Si desea obtener más información, puede visitar <https://www.amazon.com/Cold-Steel-Frontier-Tomahawk-without/dp/B0030DDG9Q/>

## AXE Throwing Competition



## La competencia de tiro con arco para conquistadores de la Conferencia de Potomac 2023

Para animar a los clubes a concentrarse en la especialidad de tiro con arco para el año de Conquistadores 2022-2023, estamos organizando una competencia de tiro con arco para toda la conferencia en la Feria de Conquistadores en abril. Esta competencia permitirá que los mejores arqueros de cada club vean qué Conquistadores se colocarán primero, segundo y tercero en uno de los tres rangos de edad. Jóvenes [10-12]; Adolescentes [13-18]; y TLT [aquellos registrados con la Sra. Patterson] La feria no es un lugar de capacitación, sino un campo de pruebas para la competencia.

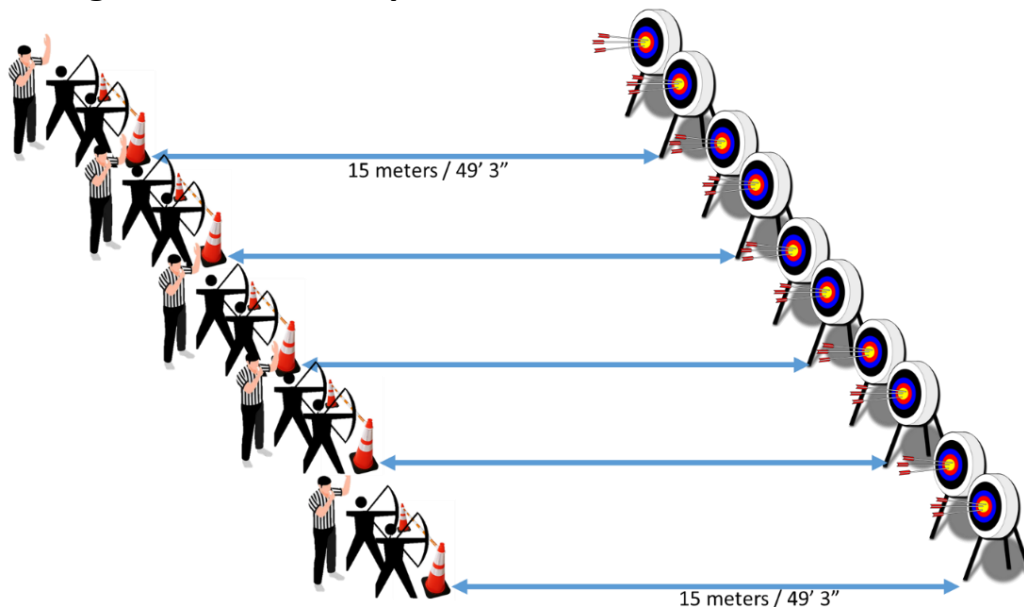
### Las reglas de la competencia

1. Para cada uno de los tres rangos de edad/TLT (Juniors, 10-12; adolescentes, 13-18; y TLT solo aquellos registrados con el Coordinador de TLT como TLT activos) habrá una competencia separada.
2. La competencia solo está abierta a aquellos conquistadores entre las edades de 10 y 18 años, cualquier persona menor de 10 o mayor de 18 no debe participar y no puede competir.
3. La edad se mide por la edad del participante el día de la competencia (por lo que si cumple 13 años ese día competirá en la competencia de adolescentes). Los TLT registrados de cualquier edad pueden participar en la competencia TLT o en la competencia adolescente, pero no en ambas.
4. No hay categorizaciones basadas en el género, porque la habilidad en el tiro con arco no tiene ventaja/sesgo de género.
5. Debe usar el equipo provisto por la conferencia, no puede traer su propio arco y flechas.
6. Cada club con menos de 25 Conquistadores en total podrá nominar a un participante para cada una de las tres categorías de competencia. Cada club con 25 a 49 Conquistadores en total podrá nominar a dos participantes para las competencias Junior y adolescente y un participante para la competencia TLT. Cada club con 50 o más Conquistadores en total podrá nominar a tres participantes para las competencias Junior y adolescente y un participante para la competencia TLT.
7. Cada competencia se llevará a cabo en múltiples rondas:
  - i. En la primera ronda, a cada competidor se le darán 5 flechas. Durante un período de tiempo que no exceda los 5 minutos, podrán disparar sus 5 flechas a su objetivo asignado [objetivo de 122 cm/48 pulgadas o un objetivo de 91,5 cm/36 pulgadas, estamos confirmando el equipo de los Boy Scouts] desde una línea de tiro a 15 yardas de su objetivo Se registrará su puntaje y, al final de esta ronda, los 10 mejores puntajes y los empates pasarán a la ronda 2. Los 10 mejores puntajes y empates significan que se examinarán los diez primeros y cualquier puntaje que sea igual al décimo. la puntuación más alta pasará a la ronda 2.
  - ii. En la segunda ronda, a cada competidor se le darán 5 flechas. Durante un período de tiempo que no exceda los 5 minutos, podrán disparar sus 5 flechas a su objetivo de 61 cm/24 pulgadas desde una línea de tiro a 15 años de su objetivo. Se registrará su puntaje y se otorgará el primer, segundo y tercer lugar a los tres puntajes más altos. Si hay empates en el puntaje, los empates se romperán por el puntaje con la desviación estándar más baja. Esto se debe a que, en el tiro con arco, se valora mucho la constancia. Por lo tanto, una puntuación de 30 compuesta por 6, 6, 6, 6, 6 tendrá un

$S=0$ , mientras que una puntuación de 30 compuesta por 10, 1, 10, 1, 8 tendrá un  $S=4,636$ . A pesar de que la última puntuación tenía dos dianas, el hecho de que fueran inconsistentes hace que la primera puntuación sea un resultado más deseable. Si tenemos un empate exacto, para cualquier posición, se producirá un lanzamiento de una flecha, lo más cercano al centro del objetivo determinará el ganador.

8. Los procedimientos para disparar
  - a. Un arquero será asignado a una de las diez estaciones.
  - b. Todos los arcos estarán en el suelo y permanecerán allí hasta que el encargado diga arcos arriba
  - c. Una vez que se llama BOWS UP, todos los arqueros tienen 5 minutos para disparar sus 5 flechas.
  - d. Una vez que se hayan disparado todas las flechas, o hayan transcurrido 5 minutos, el encargado llamará bajar las flechas, momento en el que todos los arcos volverán al suelo.
  - e. Una vez que todos los arcos estén en el suelo, el encargado llamará a recuperar flechas y recopilará la puntuación.
  - f. A esta llamada, los arqueros son despedidos del campo, y los 5 oficiales, 1 de cada dos puestos, bajarán del campo y registrarán la puntuación de cada una de las flechas disparadas por sus dos competidores, cualquier flecha que no esté en un blanco cuenta como un cero, cualquier flecha en el objetivo equivocado también cuenta como cero. (Tendremos 4 colores de flechas, por lo que ningún arquero disparará del mismo color que el arquero a cada lado de ellos)
  - g. Cada oficial recogerá diez flechas y llevará las dos hojas de puntaje a la mesa del anotador, y luego regresará a su puesto. Llamarán Estación lista
  - h. Una vez que los cinco árbitros hayan llamado Estación lista y hayan vuelto a colocar las flechas en su posición lista, el siguiente grupo de competidores será asignado a una estación.

## La configuración del campo



La línea de tiro para cada par de tiradores serán dos conos con una distancia de aproximadamente 15 pulgadas elevada sobre el suelo para crear un límite físico que no se confunda fácilmente. La posición lista para las flechas estará en los conos a cada lado de las estaciones de dos personas. La posición de preparación para los arcos será en el suelo apoyado contra los conos.

## **El Equipo a utilizar**

1. Los arcos que utilizamos son los arcos originales NASP Mathews Genesis de la Conferencia. Son un arco compuesto que no se apaga y que se puede configurar con un peso de extracción de 10 a 20 lb. Ajustaremos todos los arcos a 18 lbs. por consistencia. Tienen una longitud de sorteo de 15 a 30 pulgadas.
2. Las flechas serán Easton XX75 Genesis 30" NASP o Easton 1820 30" Genesis Arrows y serán suministradas por la Conferencia.