

Exploradores México Nuevo Rumbo, A.C.

CONVOCATORIA 2018

A todos los miembros de Exploradores México Nuevo Rumbo, A.C. y miembros de otras asociaciones scouts se les invita a que participen con nosotros los próximos **10 y 11 de marzo de 2018** en el:

4o. ExpresArte Scout

El evento se realizará en el **Local del Grupo 296**, ubicado en el deportivo Valentín Gómez Farías, en la delegación Álvaro Obregón, Ciudad de México.

La intención de este encuentro es que todos los muchachos participantes compartan los frutos de su creatividad con sus hermanos scouts. Asimismo, seguimos con nuestro propósito de hacer este encuentro una tradición: un espacio de convivencia artística, en el contexto de una sana competencia. Finalmente, este encuentro busca crear una oportunidad de preparación frente al desarrollo de diferentes Especialidades, así como un marco de exposición para todos los elementos físicos que comprende el Método Scout.

La competencia para este evento se efectuará bajo las siguientes:

BASES GENERALES

SOBRE EL REGISTRO DE OBRAS, CONCURSANTES Y ASISTENTES

1. Podrá participar cualquier miembro con registro vigente ante Exploradores México Nuevo Rumbo o, en su defecto, a la asociación a la que pertenezca.
2. No existirá límite de obras registradas por concursante.
3. En cada competencia se establecerá un cupo límite de obras participantes.
4. Sin excepción alguna, todas las obras deberán registrarse a más tardar el domingo 4 de marzo de 2018, hasta las 23:55 hrs.
5. El registro será de manera personal. Las obras participantes deberán ser entregadas en el campo determinado para cada concurso. Su traslado dependerá de la logística determinada por cada Consejo de Grupo.
6. El registro se hará a los siguientes correos: jsn.scoutsmexico@gmail.com y sjno.scoutsmexico@gmail.com.
7. Si una obra es registrada y no es entregada en tiempo, será descalificada automáticamente. Bajo ningún motivo se admitirán obras el día del evento sin registro previo.
8. La obra no deberá estar marcada con el nombre de su autor por ningún motivo.
9. Junto con cada obra concursante se entregará, en un sobre cerrado, un documento con los siguientes datos:

- Nombre del Concurante
- Pseudónimo, en caso de utilizarlo
- Asociación a la que pertenece
- Grupo al que pertenece
- Correo electrónico
- Teléfono
- Competencia en la que participa
- Categoría en la que participa
- Nombre de la obra
- En su caso, especificaciones técnicas de la obra

Los miembros del grupo que no se encuentren participando, podrán acudir el día del evento para apoyar, cubriendo, de igual forma que los concursantes, su cuota de participación.

SOBRE EL JURADO

1. El Jurado para cada competencia estará integrado por miembros del Consejo Nacional y en su caso, miembros adultos de los diferentes grupos que conforman Exploradores México Nuevo Rumbo.
2. Ningún miembro del Jurado podrá concursar en la competencia de la cual es parte.
3. Si el Jurado lo estima conveniente, declarará desierta cualquiera de las competencias.
4. El Jurado será el único órgano facultado para la evaluación de las obras y su fallo será inapelable.

SOBRE LA PREMIACIÓN

1. Para cada competencia y categoría, se hará entrega de un reconocimiento único.

SOBRE LAS COMPETENCIAS

1. Las competencias comprendidas en el evento, así como los requisitos para competir en ellas, son las siguientes:

- **FESTIVAL DE LA CANCIÓN**

1. Las canciones pueden ser interpretadas por cualquier miembro, tomando en cuenta las categorías específicas de esta competencia.
2. Las categorías específicas se dividen en:
Categoría A) Texto y Música Original;
Categoría B) Adaptación a Música Conocida;
Categoría C) Canción tradicional Scout.
3. Deberán tener temática scout.
4. Cada categoría tendrá un cupo límite de quince canciones.
5. Con el registro de las obras, deberá entregarse el siguiente material: CD de archivo mp3, conteniendo la(s) grabación(es) de la(s) canción(es). En un sobre cerrado, la letra de la(s) canción(es) participante(s), ya sea en formato impreso o electrónico, indicando los autores y participantes.

• CUADROS DE ADELANTO

1. Para esta competencia, existe una sola Categoría Específica, y sólo podrán participar Scouters.
2. No habrá límite de objetos por participante.
3. La persona que reciba el elemento, tiene la facultad de no admitirlo ya sea por su estado (deteriorado, roto) o que a juicio considere que no cumple con los requisitos mínimos del concurso.
4. Se evaluarán los siguientes puntos generales:
 - a. Funcionalidad (es decir que el objeto sea práctico y manejable)
 - b. Resistencia (que el o los materiales utilizados sean resistentes a la intemperie)
 - c. Trabajo Artístico
 - d. Contenido Scout de acuerdo a la sección
5. No se permitirá la participación de objetos que utilicen elementos de animales silvestres o en vías de extinción.
6. Cupo límite de obras: 10 por Sección.

• TÓTEMES

1. Categoría Específica: Manadas
2. Sólo podrá registrarse un Tótem por Manada
3. La persona que reciba el elemento, tiene facultad de no admitirlo ya sea por su estado (deteriorado, roto) o que a juicio considere que no cumple con los requisitos mínimos del concurso.
4. Se evaluarán los siguientes puntos generales:
 - a. Funcionalidad (es decir que el objeto sea práctico y manejable)
 - b. Resistencia (que el o los materiales utilizados sean resistentes a la intemperie)
 - c. Trabajo Artístico
 - d. Contenido Scout de acuerdo a la sección
5. No se permitirá la participación de objetos que utilicen elementos de animales silvestres o en vías de extinción.
6. Cupo límite de obras: 10 Tótems para Manadas de Lobatos y 10 Tótems para Manada de Gacelas.

• BANDERINES

1. Categorías Específicas:
 - a. Tropa Scout
 - b. Tropa de Muchachas Scouts
2. Sólo se podrá registrar un Banderín por Patrulla, así como un Banderín de Honor por Tropa.
3. La persona que reciba el elemento, tiene facultad de no admitirlo ya sea por su estado (deteriorado, roto) o que a juicio considere que no cumple con los requisitos mínimos del concurso.
4. Se evaluarán los siguientes puntos generales:

- a. Funcionalidad (es decir que el objeto sea práctico y manejable)
 - b. Resistencia (que el o los materiales utilizados sean resistentes a la intemperie)
 - c. Trabajo Artístico
 - d. Contenido Scout de acuerdo a la sección
5. No se permitirá la participación de objetos que utilicen elementos de animales silvestres o en vías de extinción.
 6. Cupo límite de obras: 30 banderines para Tropa de Muchachas Scouts y 30 banderines para Tropa Scout, incluyendo los Banderines de Honor.

• BORDONES

1. Categorías Específicas:
 - a. Tropa Scout
 - b. Tropa de Muchachas Scouts
2. Sólo podrá registrarse un Bordón por participante.
3. La persona que reciba el elemento, tiene facultad de no admitirlo ya sea por su estado (deteriorado, roto) o que a juicio considere que no cumple con los requisitos mínimos del concurso.
4. Se evaluarán los siguientes puntos generales:
 - a. Funcionalidad (es decir que el objeto sea práctico y manejable)
 - b. Resistencia (que el o los materiales utilizados sean resistentes a la intemperie)
 - c. Trabajo Artístico
 - d. Contenido Scout de acuerdo a la sección
5. No se permitirá la participación de objetos que utilicen elementos de animales silvestres o en vías de extinción.
7. Cupo límite de obras: 30 bordones para Tropa de Muchachas Scouts y 30 bordones para Tropa Scout.

• HORQUILLAS ROVER

1. Categorías Específicas:
 - a. Clan
2. Sólo podrá registrarse una Horquilla por participante.
3. La persona que reciba el elemento, tiene facultad de no admitirlo ya sea por su estado (deteriorado, roto) o que a juicio considere que no cumple con los requisitos mínimos del concurso.
4. Se evaluarán los siguientes puntos generales:
 - a. Funcionalidad (es decir que el objeto sea práctico y manejable)
 - b. Resistencia (que el o los materiales utilizados sean resistentes a la intemperie)
 - c. Trabajo Artístico
 - d. Contenido Scout de acuerdo a la sección
5. No se permitirá la participación de objetos que utilicen elementos de animales silvestres o en vías de extinción.
6. Cupo límite de obras: 30 horquillas.

• DIBUJO

1. Abierto a todas las Categorías.
2. Puede presentarse más de una obra por participante, siempre y cuando no supere los tres ejemplares.
3. Los dibujos podrán ser realizados en carboncillo, lápiz, lápiz de color, crayola o tinta.
4. Todos los trabajos deberán ir montados de manera adecuada para su exposición, cualquier trabajo que no cumpla esta disposición será rechazado.
5. La dimensión de cada obra no deberá exceder los 50x50 cm.
6. Cupo límite de obras: 25 por Categoría.

• PINTURA

1. Abierto a todas las categorías.
2. Puede presentarse más de una obra por participante, siempre y cuando no supere los tres ejemplares.
3. Las Pinturas podrán ser realizadas en óleo, acuarela, pastel, vinílica y gouche.
4. Todos los trabajos deberán ir montados de manera adecuada para su exposición, cualquier trabajo que no cumpla esta disposición será rechazado.
5. La dimensión de cada obra no deberá exceder los 1x1 m.
6. Cupo límite de obras: 25 por Categoría.

• CARICATURA

1. Abierto a todas las Categorías, divididas, a su vez en:
 - a. Tira Cómica
 - b. Caricatura sin Diálogo
2. Puede presentarse más de una obra por participante, siempre y cuando no supere los tres ejemplares.
3. En el caso de las Tiras Cómicas, deberá entregarse un ejemplar impreso o, en su defecto, el dummy de la tira, en papel apto para su manejo y lectura. Su extensión deberá ser como mínimo 10 cuadros.
4. En el caso de las caricaturas sin diálogo, los trabajos deberán ir montados de manera adecuada para su exposición, cualquier trabajo que no cumpla esta disposición será rechazado.
5. Las dimensiones de cada caricatura no deberán exceder los 30x30 cm.
6. Cupo límite de obras: 20 por Categoría.

• FOTOGRAFÍA

1. Abierto a todas las categorías, divididas, a su vez en:
 - a. Análoga en Color
 - b. Análoga en B/N
 - c. Digital
2. Puede presentarse más de una obra por Participante, siempre y cuando no supere los tres ejemplares.

3. Todos los trabajos deberán ir montados en un soporte rígido de color negro y de manera adecuada para su exposición, cualquier trabajo que no cumpla esta disposición será rechazado.
4. Las Fotografías deberán estar impresas en tamaño comercial (8'x10').
5. Las Fotografías deben incluir, en su parte posterior, los siguientes datos: tipo de cámara utilizada, tipo de película, velocidad y, en su caso, el software utilizado.
6. Cupo límite de obras: 20 por Categoría.

• **ESCULTURA EN PLASTILINA**

1. Abierto a todas las categorías.
2. Puede presentarse más de una obra por Participante, siempre y cuando no supere los tres ejemplares.
3. Todos los trabajos deberán ir montados de manera adecuada para su exposición, cualquier trabajo que no cumpla esta disposición será rechazado.
4. Podrán entregarse Esculturas de una solo pieza o Series de varias piezas.
5. La dimensión de cada obra no deberá exceder los 30x30x30 cm.
6. Cupo límite de obras: 15 por Categoría.

• **COLECCIONES**

1. Abierto a todas las categorías.
2. Los trabajos deberán ir previamente montados y clasificados.
3. Para montar las colecciones se deberá tener en cuenta que las mismas son expuestas al público en general, pudiendo los visitantes manipular en su caso las colecciones para una mejor apreciación, por lo que las colecciones deberán estar lo suficientemente protegidas para evitar que las piezas se caigan.
4. Los concursantes deberán explicar en un máximo de una cuartilla el motivo de la colección, la clasificación y cuál es la pieza más valiosa y por qué.
5. Cupo límite de obras: 10 por Categoría.

• **CUENTO**

1. Abierto a todas las categorías.
2. Puede presentarse más de una obra por participante, siempre y cuando no supere los tres ejemplares.
3. La extensión para cada cuento es libre y deberá estar escrito en letra Arial 12.
4. Al momento del registro deberá enviarse copia del cuento en formato pdf sin protección. Asimismo, deberá entregarse un ejemplar impreso en el campo correspondiente.
5. Cupo límite de obras: 10 por Categoría.

• **PERIODISMO**

1. Abierto a todas las categorías.
2. Puede presentarse más de una obra por participante, siempre y cuando no supere los tres ejemplares.
3. Los participantes podrán elaborar su trabajo en cualquiera de los géneros periodísticos tradicionales (reseña, nota, reportaje, crónica, entrevista, artículo o ensayo).
4. La extensión para cada trabajo es libre y deberá estar escrito en letra Arial 12.

5. Al momento del registro deberá enviarse de manera electrónica en formato pdf sin protección. Asimismo, deberá entregarse un ejemplar impreso en el campo correspondiente.
6. Cupo límite de obras: 10 por Categoría.

• POESÍA

1. Abierto a todas las categorías.
2. Puede presentarse más de una obra por participante, siempre y cuando no supere los tres ejemplares.
3. Los trabajos podrán ser elaborados ya sea en versos métricos o libres.
4. La extensión para cada poema es libre y deberá estar escrito en letra Arial 12.
5. Al momento del registro deberá enviarse de manera electrónica en formato pdf sin protección. Asimismo, deberá entregarse un ejemplar impreso en el campo correspondiente.

• TEATRO

1. Pueden concursar obras de cualquier género dramático.
2. En cada obra podrán participar miembros de todas las secciones del grupo.
3. Sólo podrá registrarse una obra por Grupo.
4. Al momento del registro, se enviará el libreto en formato pdf, además de una relación en la que se indique el nombre de los participantes y la función que desempeñaron en la obra, todos de manera digital; asimismo deberá entregarse un ejemplar impreso en el campo correspondiente.
5. La duración de las obras no deberá exceder los 30 minutos y será señalada en el libreto.
6. De existir musicalización, los participantes deberán llevarla editada en un CD.

• BAILE

1. Pueden participar coreografías de cualquier género.
2. En cada coreografía podrán participar miembros de todas las secciones del Grupo.
3. Sólo podrá registrarse una coreografía por Grupo.
4. Al momento del registro se indicará el tipo de baile que va a realizarse y el género musical que lo acompaña.
5. La duración de las coreografías no deberá exceder los 10 minutos.
6. Esta competencia se evaluará los siguientes criterios:
 - a. Originalidad de la coreografía
 - b. Vestuario
 - c. Coordinación del equipo
 - d. Expresión corporal
7. Cada Grupo deberá llevar la música que acompaña a su coreografía en algún medio digital (USB, teléfono celular u otros), además de contenida en un CD.

• AJEDREZ

1. Abierto a todas las categorías.
2. En el caso de esta competencia, es necesario presentarse con un ajedrez.
3. El sistema de competencia será por eliminación directa.
4. Las partidas se efectuarán según los estándares internacionales de tiempo (20seg por jugada).

5. Los participantes que clasifiquen a la siguiente ronda deberán estar presentes cinco minutos antes de su siguiente partida, de lo contrario, será descalificados.
6. Cupo límite de participantes: 16 por Categoría.

SOBRE LAS CATEGORÍAS

1. Cada competencia estará dividida en las siguientes Categorías, salvo en los casos en que son señaladas Categorías Específicas:
 - a. Colonia de Castores o equivalente (de 4 a 6 años)
 - b. Manadas o equivalente (de 7 a 11 años)
 - c. Tropa Scout o equivalente (de 12 a 18 años)
 - d. Clan o equivalente (de 18 a 23 años)
 - e. Scouters y Dirigentes

SOBRE LA CUOTA DE PARTICIPACIÓN

El costo de recuperación será de **\$110.00** para todos los concursantes y asistentes e incluye: acampado, material, escudo del evento y en su caso, reconocimiento.

SOBRE LA LOGÍSTICA DEL EVENTO

1. Los Grupos scouts que no pertenezcan a Exploradores México Nuevo Rumbo deberán presentar un preregistro ante la Jefatura Nacional, indicando el número de muchachos por Sección que asistirán al evento, participen o no en las competencias. Asimismo deben indicar la cantidad de Scouters y Dirigentes que asistirán.
2. El registro de obras para los muchachos de otras asociaciones se realizará conforme a lo señalado en las bases. Sin embargo, su participación será descartada si su Grupo no realizó el preregistro señalado en el punto anterior.
3. La fecha límite para preregistrar a los Grupos de otras asociaciones será el 4 de marzo de 2017, es decir, el mismo día del cierre de registro de obras.
4. A lo largo del evento, en paralelo a las competencias y exhibición de obras participantes, se realizarán diversos talleres artísticos. Cada taller tiene un cupo límite de 15 participantes y deben registrarse a los mismos entre las 9:00 y las 10:00 horas en la mesa dispuesta para tal fin.
5. Los Grupos que así lo deseen pueden exhibir sus Marcos Simbólicos en la zona dispuesta para tal fin, siempre y cuando notifiquen al Comité Organizador que así lo harán e indiquen cuántos tabloneros requieren para su exposición.
6. Dado que en el evento se encuentra contemplada la pernocta, para los Grupos que así lo deseen, será señalada una zona de acampado que deberán respetar sin excepción alguna.
7. Los transportes y alimentos para los muchachos son responsabilidad de los Consejos de Grupo. Consideren que no se podrán encender fogatas en el parque.
8. Si algún Grupo desea realizar alguna actividad financiera durante el evento, deberá notificar al Comité Organizador señalando de qué tipo es su actividad. Le será asignado un lugar para realizarla.

GENERALES

1. Cualquier asunto no previsto en la presente convocatoria será resuelto por el Comité Organizador.
2. La participación o asistencia al evento comprende la aceptación de estas bases.
3. Para resolución de dudas, favor de comunicarse vía correo electrónico a jsn.scoutsmexico@gmail.com o sjno.scoutsmexico@gmail.com.

Esperando su apoyo y participación, y agradeciendo de antemano su atención, queda de ustedes, con un fuerte apretón de mano izquierda,

Por el Consejo Nacional,

José Luis Aranda García
Jefe Scout Nacional

