

2014

Principios, Organización y Reglamento de Scouts de Uruguay



SCOUTS[®]
DE URUGUAY

Scouts de Uruguay

02/11/2014

INDICE GENERAL

Contenido

CAPITULO A - ESTATUTOS DE “SCOUTS DE URUGUAY”	6
SECCION I - CONSTITUCION	6
Art. 1 - (Denominación y domicilio)	6
Art. 2 - (Objeto Social).....	6
SECCION II – PATRIMONIO SOCIAL	6
Art. 3	6
SECCION III – ASOCIADOS	6
Art. 4 - (Clase de Socios).....	6
Art. 5 - (Ingreso de Asociados)	6
Art. 6 - (Condiciones de los Asociados).....	6
Art. 7 - (Derechos de los Asociados).....	6
Art. 8 - (Deberes de los Asociados).....	7
Art. 9 - (Sanciones a los asociados).....	7
SECCIÓN IV – AUTORIDADES	7
1º) ASAMBLEA GENERAL	7
Art. 10 - (Competencia).....	7
Art. 11 - (Carácter).....	7
Art. 12 - (Convocatoria).....	8
Art. 13 - (Instalación y quórum).....	8
Art. 14 - (Mayorías especiales).....	8
2º) COMISION DIRECTIVA	8
Art. 15 - (Integración).....	8
Art. 16	8
Art. 17 - (Competencia y Obligaciones)	8
Art. 18 -	9
3º) COMISION FISCAL	9
Art. 19 - (Integración y Mandato).....	9
Art. 20 - (Atribuciones)	9
4º) COMISION ELECTORAL.....	9
Art. 21 - (Designación y Atribuciones)	9
SECCION V. – ELECCIONES	9
Art. 22 - (Oportunidad y Requisitos)	9
SECCION VI – DISPOSICIONES GENERALES.....	10
Art. 23	10
Art. 24	10
Art. 25 - (Ejercicio Económico)	10

Art. 26 - (Limitaciones Especiales)	10
Art. 27	10
CAPITULO B - PRINCIPIOS GENERALES	10
Art. 28 - ANTECEDENTES	10
Art. 29 - DEFINICIÓN INSTITUCIONAL	10
Art. 30 - OBJETIVOS.....	10
Art. 31 - VISION DEL ESCULTISMO.....	11
Art. 32 - MISIÓN Y PRINCIPIOS	11
Art. 33 - EL MÉTODO SCOUT.....	11
Art. 34 - ADHESIÓN A UNA PROMESA Y LEY	11
Art. 35 - FINES EDUCATIVOS	12
Art. 36 - SÍMBOLOS OFICIALES	12
Art. 37 - RECONOCIMIENTOS	13
CAPITULO C - POLÍTICAS Y RELACIONES	13
Art. 38 - POLÍTICA GENERAL	13
Art. 39 - POLITICA PARTIDARIA.....	13
Art. 40 - POLÍTICA RELIGIOSA.....	13
Art. 41 - POLITICAS ANTE DROGAS ALCOHOL Y TABACO.....	13
Art. 42 - RELACIONES CON INSTITUCIONES SCOUTS.....	13
Art. 43 - RELACIONES CON ORGANISMOS, INSTITUCIONES Y PUBLICO.....	13
CAPITULO D - POLÍTICA FINANCIERA	14
Art. 44 - ASPECTOS GENERALES	14
Art. 45 - FINANCIAMIENTO	14
Art. 46 - EMPLEO DE FONDOS Y BIENES	15
CAPITULO E - POLÍTICA LABORAL.....	15
Art. 47 - RELACIONES LABORALES.....	15
Art. 48 - RELACIONES LABORALES RENTADAS.....	15
CAPITULO F - POLÍTICAS DE FORMACIÓN DE ADULTOS	16
Art. 49 - ASPECTOS GENERALES	16
Art. 50 - NORMAS DE FORMACION PARA ADULTOS	16
Art. 51 - ESQUEMA DE FORMACIÓN PARA ADULTOS.....	16
Art. 52 - CERTIFICADOS DE CURSOS	18
Art. 53 - LA INSIGNIA DE MADERA.....	18
CAPITULO G - CERTIFICADOS DE CARGO	19
Art. 54 - GENERALIDADES.....	19
Art. 55 - REQUISITOS	19
Art. 56 - APROBACIÓN.....	19
Art. 57 - CANCELACIÓN DE UN CERTIFICADO DE CARGO	19
CAPITULO H - REGLAMENTO DEL UNIFORME.....	20
SECCIÓN I - DESCRIPCIÓN DEL UNIFORME	20
Art. 58 - PRENDAS DEL UNIFORME	20

SECCION II - INSIGNIAS	21
SECCION III - PROHIBICIONES.....	24
CAPITULO I - DE LA AFILIACIÓN, PAGO DE ANUALIDAD, REGISTRO Y VIAJES AL EXTERIOR.....	24
Art. 59 - DE LA AFILIACIÓN.....	24
Art. 60 - SOLICITUD DE AFILIACION	24
Art. 61 - DEL PAGO DE LA ANUALIDAD	25
Art. 62 - DE LA CANCELACIÓN DE AFILIACIÓN	26
Art. 63 - DEL CENSO DEL GRUPO SCOUT	26
Art. 64 - DEL REGISTRO	26
Art. 65 - DE LA INFORMACION.....	27
Art. 66 - DE LOS VIAJES AL EXTERIOR DE SUS MIEMBROS.....	27
CAPITULO J - DEL EQUIPO NACIONAL.....	28
Art. 67 - DEL EQUIPO NACIONAL	28
Art. 68 - LA COMISION DIRECTIVA	28
Art. 69 - LA COMISIÓN FISCAL	28
Art. 70 - EL JEFE SCOUT NACIONAL	28
Art. 71 - LAS DIRECCIONES DE ÁREAS	29
Art. 72 - LA ORGANIZACIÓN DEL DISTRITO.....	30
CAPITULO K - DEL TRIBUNAL DE HONOR.....	31
Art.73 - CONSTITUCION	31
Art. 74 - ATRIBUCIONES Y OBLIGACIONES	32
CAPITULO L - EL GRUPO SCOUT	32
Art. 75 - CONSTITUCION DEL GRUPO SCOUT.....	32
Art. 76 - INSCRIPCION Y REGISTROS	33
Art. 77 - SCOUTS MARINOS Y SCOUTS AEREOS.....	33
Art. 78 - EL GRUPO SCOUT PATROCINADO	33
Art. 79 - EL FINANCIAMIENTO DEL GRUPO	34
Art. 80 - LOS BIENES DEL GRUPO	34
Art. 81 - LA ADMINISTRACION DEL GRUPO	34
Art. 82 - DISTINTIVOS DEL GRUPO	35
Art. 83 - LA ASAMBLEA DEL GRUPO.....	35
Art. 84 - EL JEFE DE GRUPO	36
Art. 85 - LOS DIRIGENTES Y EL CONSEJO DE GRUPO	36
Art. 86 - EL COMITE DE GRUPO.....	37
Art. 87 - IDENTIFICACION Y DENOMINACION DE GRUPOS SCOUTS.....	38
CAPITULO M - LA MANADA DE LOBATOS.....	39
Art. 88 - ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA UNIDAD	39
Art. 89 - DEFINICIÓN Y OBJETIVOS	40
Art. 90 - MARCO SIMBOLICO.....	42
Art. 91- ADELANTO - PROGRESIÓN PERSONAL.....	44
Art. 92 - ADULTOS EN LA MANADA.....	44

Art. 93 - ADULTOS EN LA MANADA (NOMBRES)	45
Art. 94 - CARTILLAS, MANUALES Y REGLAMENTOS DE LA UNIDAD	45
CAPITULO N - LA TROPA DE SCOUTS.....	45
Art. 95 - ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA UNIDAD	45
Art. 96 - DEFINICIÓN Y OBJETIVOS	49
Art. 97 - MARCO SIMBÓLICO.....	51
Art. 98 - ADELANTO - PROGRESIÓN PERSONAL.....	53
Art. 99 - ADULTOS EN LA TROPA	53
Art. 100 - ADULTOS EN LA TROPA (CARGOS)	54
Art. 101 - CARTILLAS, MANUALES Y REGLAMENTOS DE LA UNIDAD	54
CAPITULO Ñ - EL CLAN DE PIONEROS	54
Art. 102 - ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA UNIDAD	54
Art. 103 - DEFINICIÓN Y OBJETIVOS	56
Art. 104 - MARCO SIMBÓLICO.....	57
Art. 105 - ADELANTO - PROGRESIÓN PERSONAL.....	58
Art. 106 - ADULTOS EN EL CLAN DE PIONEROS	58
Art. 107 - ADULTOS EN EL CLAN DE PIONEROS (CARGOS)	58
Art. 108 - CARTILLAS, MANUALES Y REGLAMENTOS DE LA UNIDAD	59
CAPITULO O - LA COMUNIDAD ROVER	59
Art. 109 - ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA UNIDAD	59
Art. 110 - DEFINICIÓN Y OBJETIVOS	60
Art. 111 MARCO SIMBÓLICO	61
Art. 112 - ADELANTO - PROGRESIÓN PERSONAL.....	62
Art. 113 - ADULTOS EN LA COMUNIDAD	63
Art. 114 - ADULTOS EN LA COMUNIDAD (CARGOS)	63
Art.115 - CARTILLAS, MANUALES Y REGLAMENTOS DE LA.....	64
CAPITULO P - DE LAS CEREMONIAS Y DEL USO DEL UNIFORME	64
Art. 116 - FORMACIONES	64
Art.117 - CEREMONIA FUNEBRE SCOUT	66
Art.118 - USO DEL UNIFORME SCOUT	66

CAPITULO A - ESTATUTOS DE “SCOUTS DE URUGUAY”

SECCION I - CONSTITUCION

Art. 1 - (Denominación y domicilio). Con el nombre de SCOUTS DE URUGUAY créase una asociación civil sin fines de lucro que se registrará por los presentes estatutos y por las leyes y reglamentos aplicables, cuya sede será en el Departamento de Montevideo.

Art. 2 - (Objeto Social). Esta institución tendrá, los siguientes fines: Promover el crecimiento en valores de niños, jóvenes y adultos, mediante la acción educativa no formal, aplicando el método Scout concebido por su fundador Baden Powell, haciendo hincapié fundamental en la organización de viajes, que permitan a estos, mantener un estrecho contacto con la naturaleza.-

SECCION II – PATRIMONIO SOCIAL

Art. 3 - El patrimonio de la asociación estará constituido por,

- a) Los aportes ordinarios de los asociados que la Comisión Directiva establezca con carácter general,
- b) Las contribuciones de origen público o privado y las donaciones y legados a favor de la misma.
- c) Todo aporte extraordinario a cargo de los asociados que la Asamblea General establezca de acuerdo con la naturaleza de la institución.

SECCION III – ASOCIADOS

Art. 4 - (Clase de Socios) Los socios podrán ser, fundadores, activos, honorarios o suscriptores.

- a) Serán fundadores los concurrentes al acto de fundación de la institución y los que ingresen a la misma dentro de treinta días siguientes a dicho acto.
- b) Serán socios activos los que tengan un año de antigüedad en el registro social y hayan cumplido regularmente con las obligaciones que impone este estatuto y establezcan los reglamentos generales de la institución.
- c) Serán socios honorarios aquellas personas que, en razón de sus méritos o de los relevantes servicios prestados a la institución, sean designados tales por la Asamblea General.
- d) Serán socios suscriptores los menores de dieciocho años y los que admitidos como asociados, no hayan cumplido aun con las condiciones indicadas en el inciso b) de este artículo.

Art. 5 - (Ingreso de Asociados). Con la sola excepción de los socios honorarios y de los fundadores concurrentes al acto de fundación, para ingresar como asociado se requerirá solicitud escrita presentada a la Comisión Directiva y resolución favorable de la misma.

Art. 6 - (Condiciones de los Asociados). Para ser admitido como socio se requiere, aceptar los objetivos y fines de la institución, para adquirir los derechos de Socio Activo será necesario tener reconocido por la Institución el nivel de formación de dirigente “Básico”.

Art. 7 - (Derechos de los Asociados). Los derechos de los asociados serán los siguientes:

- 1º) De los Socios fundadores y activos:
 - a) Ser electores y elegibles,
 - b) Integrar la Asamblea General con voz y voto,
 - c) Solicitar la convocatoria de la Asamblea General (Artículo 11),

- d) Utilizar los diversos servicios sociales,
- e) Presentar a la Comisión Directiva iniciativas favorables al mejor funcionamiento de la institución en cualquier aspecto.

2º) De los socios honorarios y suscriptores,

- a) Participar en las asambleas con voz y sin voto,
- b) Utilizar los diversos servicios sociales,
- c) Promover ante la Comisión Directiva iniciativas tendientes al mejoramiento de la institución.

3º) Cuando un socio honorario tenga también la calidad de socio activo o fundador sus derechos serán los establecidos en el apartado 1º de este artículo. El ejercicio de los derechos consagrados en el presente artículo se regirá por las disposiciones y reglamentos que para los distintos casos y dentro de su competencia dicten la Comisión Directiva o la Asamblea General, como asimismo con sujeción a las leyes y demás normas que fueren aplicables.

Art. 8 - (Deberes de los Asociados). Son obligaciones de los asociados:

- a) Abonar puntualmente las cuotas ordinarias y las contribuciones extraordinarias que se establezcan.
- b) Acatar las reglamentaciones y resoluciones sociales.

Art. 9 - (Sanciones a los asociados) Los socios podrán ser expulsados o suspendidos conforme a los siguientes principios:

a) Será causa de expulsión de la entidad, la realización de cualquier acto o la omisión que importe un agravio relevante a la institución, a sus autoridades o a los principios morales que deben presidir las actividades de la asociación o el desacato reiterado a resoluciones de sus autoridades. La expulsión podrá ser decretada por la Comisión Directiva por voto conforme de dos tercios de sus integrantes, deberá ser notificado al interesado mediante telegrama colacionado o por otro medio fehaciente y el socio dispondrá de un plazo de treinta días a partir de esa notificación para recurrir por escrito fundado, para ante la Asamblea General, la que a tal efecto deberá ser convocada por la Comisión Directiva para fecha no posterior a los treinta días siguientes a la interposición del recurso. Este recurso no tendrá efecto suspensivo.

b) Será causa de suspensión, hasta por un máximo de seis meses, la comisión de actos o la omisión que importe un agravio a la institución, a sus autoridades o a los principios morales sustentados, o el desacato a resoluciones de las autoridades sociales, que a juicio de la Comisión Directiva no den mérito para la expulsión. La suspensión será aplicada por decisión de simple mayoría de integrantes de la comisión directiva y podrá ser recurrida en la misma forma establecida en el apartado anterior.

c) Será causa de suspensión automática, hasta que se efectúen los pagos correspondientes, la falta de pago de los aportes señalados en el inciso a) del Artículo 3º) de este estatuto. No obstante la Comisión Directiva podrá conceder prórroga de hasta sesenta días. Antes de adoptar decisión sobre suspensión o expulsión de un socio, la comisión directiva deberá dar vista de las actuaciones al interesado por el término de 10 días hábiles y perentorios, dentro de cuyo plazo el socio podrá articular su defensa, la resolución a recaer deberá ser fundada.

SECCIÓN IV – AUTORIDADES

1º) ASAMBLEA GENERAL.

Art. 10 - (Competencia) La Asamblea General, actuando conforme a lo establecido en estos estatutos, es el órgano soberano de la institución. Está constituida por todos los asociados que tengan derecho a participar en la misma y adoptará cualquier decisión de interés social, ajustándose a las normas estatutarias, legales y reglamentarias que fueren aplicables.

Art. 11 - (Carácter) La Asamblea General, se reunirá con carácter de Ordinaria o Extraordinaria, para considerar exclusivamente los asuntos incluidos en el respectivo orden del día. La Asamblea General Ordinaria se reunirá anualmente dentro de los sesenta días siguientes al cierre del ejercicio económico (Artículo 25º) y tratará la memoria anual y el balance que deberá presentar la Comisión Directiva, así como todo otro asunto que la misma hubiere incluido en el orden

del día. Además designara la Comisión Electoral cuando corresponda (Artículo 21º). La Asamblea General Extraordinaria se reunirá en cualquier momento por decisión de la Comisión Directiva, o por iniciativa de la Comisión Fiscal o de la Comisión Electoral, o a pedido del veinticinco por ciento de los asociados hábiles para integrarla. En caso de solicitud de convocatoria por parte de la Comisión Fiscal o Electoral o del porcentaje de socios expresado, la Comisión Directiva deberá efectuar el llamado dentro de los ocho días siguientes y para fecha no posterior a los treinta días, a partir del recibo de la petición.

Art. 12 - (Convocatoria) Las Asambleas Generales serán convocadas mediante aviso personal y escrito a los asociados, con antelación de por lo menos siete días a la fecha de realización de aquellas o con la publicación de un aviso en un periódico local o en un diario de la ciudad de Montevideo, por lo menos tres días antes de la celebración del acto convocado.

Art. 13 - (Instalación y quórum) La asamblea General Ordinaria sesionará válidamente con el número de asociados hábiles para integrarla con plenos derechos que se encuentre presente a la hora de la citación. La Asamblea Extraordinaria, salvo los casos previstos en el Art. siguiente, sesionará en primera convocatoria con la presencia de la mitad más uno de los socios hábiles con derecho a voto y en segunda convocatoria podrá sesionar una hora más tarde con los que concurran. En todos los casos la Asamblea adoptará sus decisiones por mayoría simple de votos de presentes, salvo lo establecido en el Artículo 14º. Para participar de las Asambleas será necesario que los socios acrediten su identidad en la forma que se reglamente, que firmen un libro especial de asistencia llevado al efecto y que no se encuentren suspendidos en razón de lo dispuesto por el apartado c) del Artículo 9º. Las Asambleas serán presididas por el Presidente de la Comisión Directiva o, en ausencia de este, por la persona que a tal efecto designe la propia Asamblea la que también designará Secretario ad-hoc.

Art. 14 - (Mayorías especiales) Para la destitución de miembros de la Comisión Directiva, la reforma de este estatuto, la disolución de la entidad, o la reforma de reglamentos aprobados en Asamblea, será necesaria la resolución de una Asamblea Extraordinaria adoptada por cuatro quintos de votos de habilitados. Esta Asamblea se reunirá válidamente en primera convocatoria con el quórum indicado en el Artículo 13º, en segunda convocatoria, a realizarse por lo menos diez días después, con el veinte por ciento de los asociados habilitados para integrarla, y en tercera convocatoria, a celebrarse no antes de cinco días siguientes, con los que concurran y previo aviso al Ministerio de Educación y Cultura, que se cursará por lo menos con tres días de anticipación al acto.

2º) COMISION DIRECTIVA.

Art. 15 - (Integración) La dirección y administración de la asociación estará a cargo de una Comisión Directiva compuesta de cinco miembros mayores de edad, siendo estos: Presidente, Secretario, Tesorero y dos vocales, quienes durarán dos años en sus cargos y podrán ser reelectos hasta por dos periodos más. Los mismos se mantendrán en el desempeño de sus funciones, al vencimiento del mandato, hasta la toma de posesión de los nuevos miembros electos. La elección de miembros de la Comisión Directiva se efectuará según el procedimiento establecido en el Artículo 22º, conjuntamente con igual nómina de suplentes preferenciales. La comisión electa designará de su seno los cargos respectivos, con excepción del Presidente que lo será quien encabece la lista electiva más votada.

Art. 16 - En caso de ausencia definitiva de algunos de los titulares de la Comisión Directiva, la sustitución de los integrantes de la directiva, se hará por el sistema de suplencia preferencial. La primera Asamblea General que se realice posteriormente confirmará o rectificará esa decisión. En caso de agotarse la lista de suplentes, las vacantes que se produzcan en la Comisión Directiva serán llenadas con miembros designados directamente por esta, quienes permanecerán en sus cargos hasta la primera Asamblea General que se realice, la que adoptará resolución definitiva al respecto.

Art. 17 - (Competencia y Obligaciones) La comisión Directiva tendrá las más amplias facultades de dirección, administración y disposición, pudiendo en consecuencia llevar a cabo todos los actos jurídicos y adoptar todas las decisiones tendientes al cumplimiento de los fines sociales y de las resoluciones adoptadas por la Asamblea General. No obstante, para la disposición y gravamen de bienes inmuebles, o para contraer obligaciones superiores a la suma de cien unidades reajustables (100 UR), o a (tres) veces el monto del promedio de recaudación ordinaria de los últimos tres meses (tomándose como tope el que resulte menor) será necesario autorización expresa de la Asamblea General aprobada por no menos de tres quintos de sus integrantes. La representación legal de la institución será ejercida por la

Comisión Directiva por intermedio del Presidente y Secretario actuando conjuntamente, sin perjuicio del otorgamiento de mandatos especiales a otros miembros o a personas ajenas.

Art. 18 - La Comisión Directiva podrá reglamentar su propio funcionamiento, con ajuste a las normas generales de estos estatutos, como así también lo referente a las funciones del personal de la institución. Deberá sesionar por lo menos una vez al mes, se reunirá válidamente con un mínimo de tres miembros y adoptará decisiones por mayoría simple, salvo disposición distinta de estos estatutos para determinados asuntos. En caso de empate en las votaciones, el Presidente tendrá doble voto, pero en ningún caso se podrá decidir si no votan afirmativamente por lo menos dos miembros, Dos miembros cualesquiera de la Comisión Directiva podrán citar a reunión de la misma, si el presidente omitiere hacerlo frente a un caso concreto de necesidad.

3º) COMISION FISCAL.

Art. 19 - (Integración y Mandato) La Comisión Fiscal estará compuesta por tres miembros titulares, quienes durarán dos años en sus cargos y serán elegidos conjuntamente con igual número de suplentes preferenciales, simultáneamente con la elección de Comisión Directiva, pudiendo ser reelectos hasta por dos períodos más. Todos los miembros deberán ser mayores de edad y no podrán ser al mismo tiempo titulares ni suplentes de la Comisión Directiva.

Art. 20 - (Atribuciones) Son facultades de la Comisión Fiscal

- a) Solicitar a la Comisión Directiva la convocatoria de Asamblea Extraordinaria (Artículo 11º) o convocarla directamente en caso de que aquella no lo hiciera o no pudiese hacerlo.
- b) Fiscalizar los fondos sociales y sus inversiones, en cualquier tiempo.
- c) Inspeccionar en cualquier momento los registros contables y otros aspectos del funcionamiento de la institución.
- d) Verificar el balance anual, el que deberá aprobar u observar fundadamente antes de su consideración por la Asamblea General.
- e) Asesorar a la Comisión Directiva cuando esta lo requiera.
- f) Cumplir cualquiera otra función inspectora o de control que entienda conveniente o le cometa la Asamblea General.

4º) COMISION ELECTORAL.

Art. 21 - (Designación y Atribuciones) La Comisión Electoral estará integrada por tres miembros titulares todos mayores de edad. Será elegida por la Asamblea General Ordinaria en los años que corresponda efectuar elecciones conjuntamente con igual número de suplentes preferenciales. Esta Comisión tendrá a su cargo todo lo relativo al acto electoral, así como la realización del escrutinio y determinación de sus resultados y de los candidatos triunfantes. Tiene facultades para llamar a Asamblea Extraordinaria en caso de irregularidades graves en la elección. La misma cesará en sus funciones una vez que los nuevos integrantes de la Comisión Directiva y Comisión Fiscal hayan entrado en posesión de sus cargos. -

SECCION V. – ELECCIONES

Art. 22 - (Oportunidad y Requisitos) El acto electoral para miembros de la Comisión Directiva y de la Comisión Fiscal se efectuará cada dos años, dentro de los treinta días siguientes a la celebración de la Asamblea General correspondiente. El voto será secreto y se emitirá a través de listas que deberán ser registradas ante la Comisión Electoral con anticipación mínima de ocho días a la fecha de la elección. Deberán formularse listas separadas para Comisión Directiva y Fiscal, con indicación del candidato a la Presidencia de cada una. Para ser admitida una lista deberá contener la firma de los candidatos y de tres socios activos más. Los cargos serán distribuidos de la siguiente forma: A la lista ganadora se le asignarán tres cargos, siendo estos, Presidente, Secretario y Tesorero; a la lista que resultare en segundo

lugar, se le asignarán dos cargos siempre y cuando hayan alcanzado un mínimo de treinta por ciento de los sufragios, siendo estos los dos primeros candidatos de la lista. En caso que la segunda lista no alcanzare el treinta por ciento de los sufragios, pero superare el quince por ciento de los mismos, se le otorgará un cargo. Si dos listas empataran en el segundo lugar, se les otorgará un cargo a cada uno. En caso de que la segunda lista no alcanzare el quince por ciento de los sufragios, no tendrá representación en la Comisión Directiva. Para proclamar los candidatos triunfantes y darles posesión de sus cargos, se integrarán en Comisión General la Comisión Electoral y la Directiva saliente. Los grupos de socios que presenten listas electorales podrán designar un delegado por cada una, para que controle el acto electoral y el escrutinio.

SECCION VI – DISPOSICIONES GENERALES

Art. 23 - Todos los cargos electivos que se ejerzan dentro de la asociación tendrán carácter honorario.

Art. 24 - En caso de disolución de la asociación los bienes que existieren serán destinados al INAU. (Instituto de la Niñez y Adolescencia del Uruguay).

Art. 25 - (Ejercicio Económico) El ejercicio económico de la institución se cerrará el 31 de Octubre de cada año.

Art. 26 - (Limitaciones Especiales) Esta asociación excluye de sus propósitos sociales toda otra finalidad que las previstas expresamente en estos estatutos. Especialmente se establece que para la prestación de servicios cooperativos de bienes o de consumos, o de servicios asistenciales médicos, deberán tramitarse previamente estatutos adecuados a esas finalidades específicas, de acuerdo a las normas legales y reglamentarias correspondientes.

Art. 27 - Es incompatible la calidad de miembro de todo órgano de carácter electivo de la institución, con la de dependiente o empleado de la entidad por cualquier concepto.

CAPITULO B - PRINCIPIOS GENERALES

Art. 28 - ANTECEDENTES

- a) El Escultismo se inició en Inglaterra en 1907, basado en las ideas y en el libro: “Escultismo para Muchachos” de Robert Baden Powell. El libro y programa probó tener atracción universal para los niños y jóvenes, y rápidamente se extendió mundialmente. Mientras que los propósitos del escultismo, Promesa y Ley, son sin límites de tiempo y universales, el programa es flexible y se adapta a las necesidades de la juventud y su sociedad, donde quiera que vivan Scouts.
- b) La asociación “Scouts de Uruguay” (SDU) fue concebida por un conjunto de Grupos Scouts en 1999, a partir de afinidades metodológicas en la educación Scout.
El 1º de Enero de 2000, se funda la SDU y se conforma una Asociación Civil sin Fines de Lucro, y se tramita la Personería Jurídica (existente actualmente).
Se han registrado los nombres y la Asociación “Scouts de Uruguay” se encuentra en pleno desarrollo y crecimiento.

Art. 29 - DEFINICIÓN INSTITUCIONAL

Es un Movimiento educativo no formal, apolítico, abierto a todos, sin distinción de origen, razas, o confesión religiosa, que apunta a la formación integral de niños y jóvenes llevado adelante por adultos comprometidos con dicha tarea en forma voluntaria.

La base del funcionamiento de nuestro Movimiento es el Grupo Scout, que inserto en la comunidad, pone en práctica las herramientas del Método Scout para alcanzar los objetivos educativos que propone para niños y jóvenes.

Art. 30 - OBJETIVOS

La institución, tendrá como objetivo básico generar los espacios y recursos que aseguren la buena existencia y desempeño de los Grupos Scout, asegurando una buena propuesta programática, fuertemente afianzada en lo metodológico, velando por la formación sistemática y progresiva de sus Dirigentes.

Art. 31 - VISION DEL ESCULTISMO

Vemos al escultismo como un Movimiento educativo de niños, jóvenes y adultos, que apunta a proporcionar a sus integrantes herramientas para su desarrollo personal y participación activa en la comunidad, comprometido e involucrado con la realidad en que esta inmerso, proponiendo un sistema de valores que le es propio.

Art. 32 - MISIÓN Y PRINCIPIOS

a) **MISION** - Educar en un sistema de valores a través de una propuesta de vivencia en la Comunidad, y en contacto con la Naturaleza, sentido crítico y creativo, mentalidad constructiva, revalorizar la solidaridad, generando un sentido de responsabilidad hacia su propio desarrollo y el de los demás, comprometiéndose ante la vida. Basándose en la convivencia pacífica, aceptando la diversidad como base de la tolerancia.

b) **PRINCIPIOS:**

- **DEBERES PARA CON SU PATRIA Y COMUNIDAD**

Lealtad a su país, en armonía con la promoción de la paz, la comprensión, y la cooperación a nivel local, nacional e internacional. Participación en el desarrollo de la sociedad con el reconocimiento y respeto por la dignidad de la persona humana, y por la integridad del mundo natural.

- **DEBERES PARA CONSIGO MISMO**

Responsabilidad por el desarrollo personal.

- **DEBERES PARA CON SU DIMENSIÓN ESPIRITUAL**

Adhesión a principios espirituales, lealtad a la religión que los expresa, y aceptación de los deberes que resulten de ella.

Art. 33 - EL MÉTODO SCOUT

Nuestra herramienta educativa por excelencia, es el Método Scout.

Por Método Scout entendemos un sistema de autoeducación progresivo y personalizado, que se obtiene como resultado de la interacción de la Ley y Promesa Scout vivida en pequeños grupos, en el aprendizaje por la acción, con un programa de actividades progresivas, en contacto con la Naturaleza, orientado por adultos capacitados y comprometidos con la misión institucional.

El Método Scout maneja los siguientes elementos:

- **LA LEY Y LA PROMESA SCOUT**, (Pedagogía del compromiso).
- **LA PERTENENCIA A PEQUEÑOS GRUPOS**, (Vida comunitaria), que implica, con el apoyo de adultos, un descubrimiento y una aceptación progresiva de responsabilidades, una preparación hacia el desarrollo del carácter; la adquisición de habilidades, confianza en si mismo, responsabilidad y capacidades, tanto para cooperar como para dirigir.
- **EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA ACCIÓN** (Aprender Haciendo).
- **PROGRESION PERSONAL**: La propuesta educativa scout es personal, por lo que debe hacerse un seguimiento individual de los progresos del beneficiario.
- **MARCO SIMBOLICO**: Potencia el sentido de identidad y pertenencia estimula el progreso individual y colectivo a través del reconocimiento de la labor realizada.
- **ACTIVIDADES EN CONTACTO CON LA NATURALEZA**, (Vivencia de la Naturaleza).
- **PARTICIPACION ESTIMULANTE Y NO INTERFERIENTE DEL ADULTO**.

Art. 34 - ADHESIÓN A UNA PROMESA Y LEY

Todo miembro de la asociación "Scouts De Uruguay" se debe adherir a la Promesa y Ley, que reflejan en un lenguaje apropiado, los principios del Movimiento, inspirados en la Promesa y Ley concebidas por el fundador del Movimiento Scout, Baden Powell

a) PROMESA DEL LOBATO

"Yo prometo por mi honor hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con (Dios/ mis creencias/ mi fe/ mi dimensión espiritual) y la Patria, obedecer la Ley de la Manada, y hacer una buena acción a alguien cada día".

Quien dice su promesa podrá enunciarla distinguiendo la deidad de su fe o dimensión espiritual según la creencia o fe que profese.

b) LEY DE LA MANADA

"El lobato escucha y obedece al Viejo Lobo"

"El lobato se vence a sí mismo"

c) LEY SCOUT

- 1) - El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
- 2) - El Scout es leal.
- 3) - El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.
- 4) - El Scout es amigo de todos, y hermano de todo Scout, sin distinción.
- 5) - El Scout es cortés y considerado.
- 6) - El Scout vive su dimensión espiritual en la naturaleza, y la protege.
- 7) - El Scout sabe obedecer sin replicar, y hace las cosas en orden y completas.
- 8) - El Scout sonríe y canta en sus dificultades.
- 9) - El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
- 10) - El Scout es limpio y sano; puro en pensamiento, palabra y acciones.

d) PROMESA SCOUT

"Por mi Honor prometo hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con (Dios/ mis creencias/ mi fe/ mi dimensión espiritual) y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout".

Quien dice su promesa podrá enunciarla distinguiendo la deidad de su fe o dimensión espiritual según la creencia o fe que profese.

Art. 35 - FINES EDUCATIVOS

- a) Desarrollar el sentido de Honor y Lealtad para consigo y para los demás.
- b) Desarrollar un sentimiento espiritual, orientado hacia una vivencia íntima de los deberes para con su dimensión espiritual.
- c) Desarrollar el sentido de pertenencia y apertura a la comunidad.
- d) Desarrollar la actitud de servicio, y el compromiso de transformación de su ambiente (natural, social, cultural, y político), a partir de un espíritu creativo.
- e) Desarrollar el espíritu democrático.

Art. 36 - SÍMBOLOS OFICIALES

LA INSIGNIA NACIONAL: es la Flor de Lis de tres pétalos de color azul claro, sujeta por una cinta blanca, cerca del extremo inferior. Detrás de la cinta y en el medio del pétalo mayor está un ramo alargado, blanco. En los pétalos laterales lleva una estrella blanca de cinco puntas. Detrás de la flor de lis está un sol amarillo con los rayos, similar al sol del Pabellón Nacional. Rodeando todo el conjunto, una cuerda con los extremos atados abajo con un nudo rizo.

LA INSIGNIA MUNDIAL: Será la correspondiente a la Organización Mundial a la que la Institución esté afiliada.

BANDERA SCOUT NACIONAL: Tamaño de 0,90 metros de alto por 1,40 metros de ancho; de tela color gris oscuro (similar a la camisa), con la insignia Institucional al centro, y con la leyenda debajo "Scouts De Uruguay", en color azul.

BANDERA MUNDIAL: Será la correspondiente a la Organización Mundial a la que la Institución esté afiliada.

SALUDO SCOUT: Los integrantes de la asociación “Scouts de Uruguay” se saludan con la mano izquierda entrelazando los dedos meñique.

SEÑA SCOUT: Para todos los integrantes de “Scouts de Uruguay” es: con la mano derecha levantada de forma tal que la muñeca quede a la altura del hombro, con los dedos índice, mayor y anular extendidos y juntos y el pulgar sujetando al meñique doblado y con la palma hacia adelante. Los Lobatos es con los dedos índice y medio inclinados hacia la cabeza o a la altura del hombro formando una “V”.

LOGOTIPO: “Scouts de Uruguay” para uso protocolar será en Times New Roman, debiendo coincidir con el original en todos sus aspectos.

Art. 37 - RECONOCIMIENTOS

a) La Comisión Directiva (CD) podrá condecorar u otorgar Certificados de Reconocimiento a personas miembros o no de la Institución, que desplieguen especiales cualidades de iniciativa, devoción y empeño demostrado, en tareas o trabajos realizados en un modo efectivo y por sus propios medios físicos, morales o intelectuales para el éxito de cualquier acción específica emprendida por la asociación “Scouts de Uruguay”. Este reconocimiento se plasmará mediante plaquetas, obsequios, insignias de solapa, certificados, títulos, etc.

b) La Comisión Directiva, el Jefe Scout Nacional, Comisionados de Distrito, y Jefes de Grupo podrán otorgar certificados de Gratitud a quienes de una forma u otra colaboren desinteresadamente con el Movimiento Scout.

CAPITULO C - POLÍTICAS Y RELACIONES

Art. 38 - POLÍTICA GENERAL

Scouts De Uruguay (SDU) es una Asociación Civil sin Fines de Lucro, democrática, autónoma e independiente que tiene como fin la educación Scout de niños y jóvenes.

38.1 – AUTONOMIA: SDU no depende de ninguna organización estatal o privada, pero mantendrá relaciones armoniosas con todas aquellas organizaciones, tanto nacionales como internacionales, que promuevan por el mejoramiento de la niñez, de la juventud y de la comunidad toda.

Art. 39 - POLITICA PARTIDARIA.

SDU no tendrá compromisos ni se identificara con ninguna corriente, agrupación o partido político. Los miembros de SDU, cuando estén vistiendo el Uniforme, o actuando como representante de la misma no podrán tomar parte en reuniones o actividades de carácter político partidario; así como tampoco podrán intervenir ni prestar ayuda a ninguna de las partes contendientes en un conflicto laboral o sindical.

Art. 40 - POLÍTICA RELIGIOSA.

La formación espiritual es parte de la formación integral de los niños y jóvenes, por lo tanto SDU asegura, la igualdad de condiciones, a todas las Confesiones Religiosas para profesar su fe, a la vez que reafirma su total independencia religiosa y su autonomía institucional.

Art. 41 - POLITICAS ANTE DROGAS ALCOHOL Y TABACO.

El consumo de Alcohol y Drogas (No medicamentos) está prohibido en toda actividad scout. En el caso del consumo de tabacos, estará permitido solamente a los mayores de edad, en áreas habilitadas para ello, quedando prohibido hacerlo frente a menores de edad. Queda prohibido el consumo de dichas sustancias en público vistiendo el uniforme Scout.

Art. 42 - RELACIONES CON INSTITUCIONES SCOUTS.

SDU podrá mantener relaciones con Asociaciones o Grupos Scout nacionales o del extranjero estén o no reconocidos por las Organizaciones Mundiales.

Art. 43 - RELACIONES CON ORGANISMOS, INSTITUCIONES Y PUBLICO.

43.1 – OPINIONES: Los miembros de la SDU, para emitir opiniones en asuntos de política o principios Scouts de la asociación en nombre de esta, deberán pedir autorización a la CD en los aspectos nacionales; al Comisionado de Distrito o Jefe de Grupo en lo local.

43.2 – CORRESPONDENCIA: Toda correspondencia oficial será suscrita por las personas debidamente autorizada, siguiendo el esquema de organización que establece el POR de la SDU.

43.3 – RELACIONES: Las relaciones con organismos del Estado y Gobierno, así como con Instituciones Nacionales o Multinacionales son resorte exclusivo de la CD, quien las podrá delegar en otra u otras personas. Los Distritos y Grupos manejarán las relaciones a su nivel, y solicitarán a la CD, los contactos a nivel nacional.

CAPITULO D - POLÍTICA FINANCIERA

Art. 44 - ASPECTOS GENERALES

44.1 - Particular cuidado deberá ejercerse en el manejo de todos los fondos pertenecientes o adjudicados a cualquier nivel de la organización de la SDU.

44.2 - Todos los fondos de la Tesorería podrán ser colocados en una Cuenta Bancaria, a nombre de la SDU, bajo el control del Presidente y Tesorero de la Institución.

44.3 - Cuando un Grupo Scout asociado deja de existir, siempre y cuando no tenga Personería Jurídica, o no sea un Grupo Patrocinado, sus bienes y fondos quedarán automáticamente transferidos a la SDU, salvo disposición contraria de la Asamblea de Grupo, si existe.

44.4 - En caso de disolución de la SDU, sus bienes pasarán al INAU (Instituto de la Niñez y Adolescencia del Uruguay), según art. 24 de los estatutos.

Art. 45 - FINANCIAMIENTO

45.1 - La Comisión Directiva directamente o delegando funciones, recaudará fondos para financiar:

- Gastos de mantenimiento y administración de la Oficina Nacional (ON)
- Eventos Nacionales
- Eventos Internacionales
- Gastos de Formación.
- Programas de expansión y consolidación.
- Adquisición de equipos y muebles.
- Pagos de cuotas de afiliación a Organismos Internacionales.
- Publicaciones
- Otros proyectos aprobados por la Comisión Directiva

45.2 - Para obtener los fondos requeridos, la CD recurrirá a:

45.2.1 - Las cuotas que fije la Asamblea Nacional (AN) a los miembros de la SDU, según art.3º inciso a del Estatuto.

45.2.2 - Subvenciones, donaciones o legados según art.3º inciso b y c de los Estatutos.

45.2.3 - Venta de literatura, uniformes, equipos, etc. a los miembros de la asociación.

45.2.4 - Campañas financieras.

45.2.5 - Otros medios aprobados por la CD.

45.2.6 - Los miembros de la SDU, actuando como tales, no podrán intervenir en ningún procedimiento destinado a recoger dinero públicamente, que estimule a los muchachos la práctica de juegos de azar, que pueda ser interpretado como indebida explotación del nombre de la SDU con fines comerciales, o que contravenga este POR.

45.2.7 - Bajo estricta supervisión de los dirigentes, los beneficiarios podrán colaborar en la recaudación de fondos, con destino a determinada finalidad Scout puntual.

45.2.8 - Las Colectas directas de fondos, realizada por cualquier Scout de SDU están prohibidas, a excepción de lo establecido en el inciso anterior (44.2.7)

Art. 46 - EMPLEO DE FONDOS Y BIENES.

Todo dinero o bienes que se recauden o perciban en nombre de la SDU, se utilizaran exclusivamente para fines del escultismo, y deberán ser administrados cuidadosamente y bajo las siguientes normas:

46.1 - Se manejaran a dos firmas debidamente autorizadas.

46.2 - Se llevara un Libro de Caja, con registro detallado de ingresos y egresos, según lo determinado por el Ministerio Público.

46.3 - Se llevara también, un Libro de Inventario, según determinado por el Ministerio Publico.

46.4 - Se dará cuenta de los ingresos y egresos de fondos y bienes a las autoridades competentes de la SDU.

CAPITULO E - POLÍTICA LABORAL

Art. 47 - RELACIONES LABORALES.

47.1 - Será resorte exclusivo de la CD la administración de la política laboral de la SDU

47.2 - La selección o contratación de personal, será responsabilidad de la CD, debiendo ésta contar con el voto favorable del JSN, cuando se trate de Funcionarios Técnicos.

Art. 48 - RELACIONES LABORALES RENTADAS.

Al elegir entre dos postulantes con igualdad de currículum se dará prioridad a quien sea Scout y si ambos son Scouts a quien pertenezca a SDU.

Los empleados de la SDU serán elegidos por Oposición y Mérito, y se dividirán en dos categorías:

48.1 - Funcionarios rentados para cumplir tareas administrativas y/o financieras.

Los requisitos mínimos para contratar un Funcionario son:

- Edad mínima 15 años al momento de iniciarse el servicio.
- Conducta de total acuerdo y cumplimiento de la Promesa y La Ley Scout.
- Aceptar contrato de trabajo a término, según lo estipule la CD, dentro de las normas laborales vigentes en el país.

48.2 - Funcionarios Técnicos: serán subalternos especialmente seleccionados y formados según las normas del Movimiento Scout.

48.2.1 - El Funcionario Técnico actuará de acuerdo a la política y a las directivas emanadas de la CD y del JSN, de la SDU.

48.2.2 - Al contratar un Funcionario Técnico, éste queda asociado a la Institución, y debe entenderse que desde el comienzo está subordinado a los Directivos voluntarios.

48.2.3 - Los requisitos mínimos para contratar un Funcionario Técnico son:

- Edad mínima 21 años al momento de iniciarse el servicio.
- Conducta de total acuerdo y cumplimiento de la Promesa y La Ley Scout.
- Ser idóneo en el área para la cual se contrata, con certificados vigentes.
- Se comprometerá a recibir formación Scout institucional.
- Aceptar contrato de trabajo a término, según lo estipule la CD, dentro de las normas laborales vigentes en el país.

Cada renovación de contrato debe contar con la anuencia del JSN.

CAPITULO F - POLÍTICAS DE FORMACIÓN DE ADULTOS

Art. 49 - ASPECTOS GENERALES

El presente capítulo, tiene por finalidad establecer las metas, las normas, la organización y la ejecución de la política de Formación de la asociación Scouts de Uruguay.

EL DIRIGENTE RECIBE E IMPARTE FORMACION SCOUT.

La adquisición de conocimientos relacionados con el Movimiento Scout, se obtiene en dos etapas sucesivas y complementarias, a saber:

- a) La etapa de beneficiario Scout (jóvenes de 7 a 21 años), en la que se adquiere a través de una metodología específica, pautas de conductas que habilitan al individuo a practicar escultismo, de acuerdo a los lineamientos postulados por Baden Powell.
- b) La etapa de Formación para jóvenes y adultos, en la que adquieren a través de una metodología, patrones de conducta que habilita al individuo a practicar escultismo e impartir Formación Scout.

Art. 50 - NORMAS DE FORMACION PARA ADULTOS

50.1 - A través de la correcta formación de los Adultos se obtiene la adecuada Formación Scout, de niños y jóvenes.

Los Planes, los Programas, los Manuales y sobre todo los Métodos de Formación, serán objeto de una constante revisión y actualización de acuerdo a necesidades nacionales, e internacionales.

50.2 - A efectos de informar los procedimientos docentes, la formación, tanto Formal como No Formal abarcará las cinco áreas que se especifican a continuación:

- Área de la Comprensión de Conceptos.
- Área de las Relaciones Humanas.
- Área de la Técnica Scout.
- Área de la Planeación.
- Área de la Implementación.

50.3 - La autoformación deberá ser la preocupación constante de todos los Adultos.

50.4 - El deseo de Perfeccionar sus Condiciones Docentes, será el factor preponderante en la selección de los participantes en los cursos de Nivel Avanzado y en los cursos Nacionales para Formadores.

50.5 - La formación a todo nivel, será enfocada en forma objetiva y sobretodo práctica, evitándose el exceso de métodos netamente teóricos.

50.6 - Los avances técnicos y científicos que atraviesa nuestro país y el mundo, imponen una permanente actualización de los programas, de los métodos, estrategias y técnicas, y sobre todo de la actitud mental de los adultos del Movimiento para que la formación sea un Proceso Continuo y Progresivo, de perfeccionamiento técnico, físico, moral, espiritual y cultural., de todos los integrantes del Movimiento Scout.

Art. 51 - ESQUEMA DE FORMACIÓN PARA ADULTOS

La formación podrá ser FORMAL, o sea toda actividad organizada y obligatoria parte del currículum para seguir avanzando en el esquema de formación (I.M.), e incluirá:

- Cursos
- Trabajo de Post-curso
- Seguimiento

Podrá ser NO FORMAL, o sea toda actividad organizada y no obligatoria, mediante:

- Charlas
- Conferencias
- Mesas Redondas
- Seminarios

- Lectura de manuales o libros especializados
- visita, excursiones, etc.

51.1 – Esquema de INSIGNIA DE MADERA

Se escalona en los siguientes Niveles de Formación

- Nivel Informativo
- Nivel Básico
- Nivel Avanzado

51.1.1- Nivel Informativo

Destinado a Adultos con edad mínima de 18 años, las demás situaciones serán consideradas por la Dirección de Formación.

51.1.1.1- Desarrollo

El curso se lleva a cabo en dos etapas:

- a) Actividad de dos días continuos, con campamento o acantonamiento en un local.
Hay una parte que es básica y común para Dirigentes y Miembros de Comité, o sea, para todas las Ramas y una parte específica para cada Rama.
- b) Cuestionario y Seguimiento pos-curso.

51.1.1.2 - Aprobación

La aprobación del Nivel implica contestar y aprobar un trabajo de pos-curso y un seguimiento a determinar por parte de la Dirección de Formación.

51.1.2 Nivel Básico.

Destinado a Adultos que hayan:

- Formulado la Promesa Scout
- Aprobado el Nivel Informativo o haberlo contestado hace mas de 1 año
- Que tengan como mínimo 6 meses de experiencia trabajando como Dirigente o como Miembro de Comité,
- Que tenga 21 años de edad cumplidos al momento de aprobación del Nivel, con excepción de casos especiales a considerar por la Dirección Nacional de Formación.

51.1.2.1 - Desarrollo:

El curso se desarrolla en dos etapas:

- a) Actividad de 3 a 4 días en Campamento. En esta etapa hay una parte que es básica y común para todas las Ramas y una parte específica para cada Rama.
- b) Una parte previa con módulos comunes y una parte posterior con cuestionario y seguimiento pos-curso.

51.1.2.2 - Aprobación

La Aprobación del Nivel implica, contestar y aprobar el pos-curso y que se haya realizado y aprobado, el seguimiento correspondiente.

51.1.3 - Nivel Avanzado.

Destinado a Adultos que tengan un año como mínimo, de experiencia después de aprobado el Nivel Básico, y que tengan 24 años cumplidos. La Dirección de Formación determinará un cupo máximo para cada curso; en caso de superarse ese cupo se dará preferencia a los dirigentes con más antigüedad con el Nivel Básico.

51.1.3.1 Desarrollo:

El curso se efectúa en tres etapas:

- a) Módulos previos con trabajo escrito.
- b) Actividad de 4 a 7 días en campamento.

- c) Trabajo posterior de aplicación de lo aprendido en 6 meses como mínimo.

51.1.3.2 - Aprobación

La Aprobación del Nivel, se otorgará a aquellos que contesten, realicen y aprueben el pos-curso y luego de efectuado el seguimiento correspondiente..

51.2 - Cursos Técnicos

Destinado a todo miembro de la SDU, con 16 años cumplidos, que desee adquirir conocimientos sobre el tema que trata el curso (por ej. Primeros Auxilios).

51.3 - Cursos Especializados

Destinado a miembros de la SDU, que estén desempeñando o aspiren a desempeñar la función o cargo que trate el curso (por ej. Curso para Jefes de Grupo, Curso para Comisionados de Distrito, etc.).

51.3.1 Desarrollo:

El curso se efectúa en dos partes

a) Sesiones de clases teóricas con demostraciones audiovisuales sobre el tema.

b) Actividades relacionadas con el cargo o función que corresponda al curso.

51.1.5.2 - Aprobación:

Se otorga un Certificado de Aprobación, para aquellos que contesten y aprueben el pos- curso.

51.4 - Curso para Formadores, Nivel I y II

Destinado a Adultos poseedores de la Insignia de Madera, que hayan colaborado como Instructores en otros cursos, y que demuestren interés en ayudar a otros Dirigentes.

51.4.2 - Aprobación:

Se otorga un Certificado de Aprobación, para aquellos que contesten y realicen el pos-curso.

Art. 52 - CERTIFICADOS DE CURSOS

52.1 - En todos los cursos de Formación Scout de la SDU, se otorgan Certificados de Participación, y de Aprobación, a los participantes que aprueben los requerimientos de cada curso; firmados por el Director del Curso y por el Director Nacional de Formación.

La aprobación del Nivel Básico, dará derecho al uso del Anillo de Gilwell en la pañoleta del uniforme.

La aprobación del Nivel Avanzado, dará derecho al uso de la Insignia de Madera y de la Pañoleta de Gilwell en el uniforme. Estos distintivos serán entregados en ceremonia especial.

52.2 - Pasados los 6 meses de haber sido entregado el pos-curso y no habiendo recibido devolución por parte de la Dirección Nacional de Formación, el cursante tendrá derecho a recurrir a la CD a fin de que ésta regularice la situación a corto plazo.

Art. 53 - LA INSIGNIA DE MADERA

Los variados emblemas relacionados con la Formación Scout son:

53.1 - El Anillo de Gilwell: Es un nudo “cabeza de turco” de dos vueltas en correa de cuero redonda de color marrón oscuro. Se entrega junto con el Certificado de Aprobación del Nivel Básico.

53.2 - La Insignia de Madera: Son dos cuentas de Madera, facsímiles del collar de Dinizulu, colocados en el extremo de un “tiento” redondo de cuero, que se lleva alrededor del cuello. Se entrega con el certificado de Nivel Avanzado.

53.3 - La Pañoleta de Gilwell: De color Beige, con reverso salmón, con un parche “tartán” del Clan Mac Laren, en el ángulo recto. Se entrega junto con la Insignia de Madera y con el Certificado de Aprobación del Nivel Avanzado.

53.4 - La Tercera y Cuarta Madera: Se agrega la tercera cuenta de madera, al collar de Insignia de Madera a los formadores que aprobaron el curso para formadores de Nivel I.

Se agrega una cuarta cuenta para aquellos formadores que aprueban el Nivel II de formador de formadores y desempeñan el cargo de DNF o Director de Curso Avanzado.

CAPITULO G - CERTIFICADOS DE CARGO

Art. 54 - GENERALIDADES

Los Certificados de cargo serán solicitados por el Jefe de Grupo al JSN, bajo decisión del Consejo y del Comité en caso que lo hubiera. El JSN es quien expedirá los mismos. El Jefe de Grupo velará por el cumplimiento de los requisitos.

Art. 55 - REQUISITOS

55.1 Estar debidamente registrado en la Oficina Nacional, estando al día con el pago de la anualidad.

55.2 - Tener la edad suficiente para cumplir el cargo, es decir:

- Para Jefe de Manada o Tropa: 21 años.
- Para Subjefe o Ayudante de Manada o Tropa: 18 años
- Para Jefe de Clan de Pioneros: 23 años.
- Para Subjefe o Ayudante de Clan: 20 años.
- Para Jefe de Comunidad Rovers: 25 años.
- Para Subjefe o Ayudante de Comunidad: 23 años.
- Para Jefe de Grupo: 25 años.
- Para Subjefe de Grupo: 23 años.
- Para miembro de Comité de Grupo: 21 años.

55.3 - Tener la Formación adecuada para el cargo que desempeña, es decir:

- Para Jefe de Manada, Tropa, Clan o Comunidad: Nivel Básico Aprobado
- Para Subjefe o Ayudante de Manada, Tropa, Clan o Comunidad: Nivel Informativo aprobado.
- Para Jefe y Sub-Jefe de Grupo: Nivel Básico aprobado.
- Para miembro del Comité de Grupo: Nivel Informativo aprobado.

55.4 - Todos los candidatos a CC deberán conocer el POR de la institución.

Art. 56 - APROBACIÓN

56.1 - La aprobación de un certificado de cargo será comunicada por parte del JSN al Jefe de Grupo, la entrega del certificado y distintivo será en ceremonia a cargo del Jefe de Grupo.

56.2 - Los Dirigentes que posean CC, serán reconocidos como tales por todos los miembros de la asociación, teniendo jurisdicción sobre otros grupos o unidades, por el mero hecho de la ausencia de los titulares, en emergencias o especial designación hecha al efecto por el JSN, que dará cuenta inmediatamente a la C.D.

Art. 57 - CANCELACIÓN DE UN CERTIFICADO DE CARGO

57.1 - El JSN podrá solicitar a la Comisión Directiva la cancelación de un CC, luego de la investigación realizada a raíz de una suspensión o cuando a su criterio así lo aconsejen los intereses del Movimiento, recomendando la sanción a aplicar.

57.2 - El miembro al que se le canceló el cargo tiene derecho a ser oído, por la CD, en un plazo de 30 días, así como al Jefe de su Grupo o Presidente de Comité.

57.3 - El JSN puede pedir la restitución de la validez de un CC a la Comisión Directiva, fundamentando su decisión, e informando a los intervinientes.

57.4 - En caso de Grupos Patrocinados, la institución patrocinante tiene derecho a ser oída y debidamente informada por el JSN.

57.5 - La cancelación de un CC no implica, de ninguna manera, el cese como miembro de la asociación.

57.7 - Los CC otorgados a miembros de un Grupo quedarán en custodia por el Jefe de Grupo y en caso de cese del cargo, la Oficina Nacional lo anulará y devolverá al interesado.

CAPITULO H - REGLAMENTO DEL UNIFORME

SECCIÓN I - DESCRIPCIÓN DEL UNIFORME

58.1.1 El uniforme Scout es igual para todos los miembros de la Asociación (SDU), es decir: para, Lobatos, Scouts, Pioneros, Rovers, Dirigentes, Colaboradores y cualquier otro miembro activo, quienes sólo se diferenciarán en el uniforme por las insignias y distintivos que establece el presente Reglamento.

Art. 58 - PRENDAS DEL UNIFORME

a) Camisa:

Color gris oscuro, de mangas largas o cortas, con charreteras y presillas internas, con cuello tipo solapa con botones en las puntas; con dos bolsillos frontales con fuelles, uno en cada lado de la camisa, con tapas y botones; botonadura central con botones no metálicos del mismo color de la camisa. Se usará siempre por dentro del pantalón o bermuda.

b) Pantalón Oficial:

Largo (hasta la altura del calzado) tipo cargo, de gabardina o similar, de color azul oscuro, y presillas para el cinturón, con el bordado en la tapa del bolsillo lateral derecho "Scouts de Uruguay"

c) Bermuda o Pollera Pantalón:

Hasta la rodilla, de gabardina o similar, de color azul oscuro, y presillas para el cinturón, con el bordado en la tapa del bolsillo lateral derecho "Scouts de Uruguay"

d) Cinturón Scout:

De color marrón (suela), con o sin las dos argollas, con hebilla metálica con la Flor de lis de la Institución.

e) Boina:

Será de tela afelpada color verde oscuro y se usará con la insignia metálica tradicional de la boina. Se vestirá inclinando la misma sobre el lado derecho de la cabeza.

f) Chapeau:

Será de fieltro color verde oscuro y se usará con el ala plana y cinta de cuero marrón (de 1.5 cm a 3 cm) apoyada sobre el ala y se usará con la insignia metálica tradicional

g) Popey y distintivo marino:

En caso de que un Grupo se defina como "Grupo Scout Marino", podrá utilizar los siguientes elementos identificatorios:

g.1 -Gorro marino de color blanco estilo "Popey", se usará con la insignia metálica tradicional

g.2 -Un ancla dorada, bordada o de metal, en cada charretera, alineadas con el botón de las mismas, ubicadas en la mitad de la charretera del lado del cuello.

h) Poli y distintivo aéreo:

En caso de que un Grupo se defina como "Grupo Scout Aéreo", podrá utilizar los siguientes elementos identificatorios:

h.1 -Gorro de color azul marino estilo "poli", se usará con la insignia metálica tradicional

h.2 -Un par de alas doradas, bordadas o de metal, en cada charretera, alineadas con el botón.

Las únicas prendas obligatorias son la camisa (a), y la pañoleta que corresponda.

Las demás serán consideradas opcionales

NOTA: Queda bajo la responsabilidad de las Autoridades Scouts Nacionales y de cada Consejo de Grupo el cumplimiento del Reglamento de Uniforme la buena presencia de sus integrantes, haciendo especial énfasis en la limpieza y buen uso del mismo.

58.1.3 - Cogollo y Pañoleta:

a) Cogollo:

Pieza para sujetar la Pañoleta, de uso obligatorio, de material y tipo no definido.

b) Cogollo de Gilwell:

Pieza para sujetar la Pañoleta, de cuero marrón oscuro, tipo cabeza de turco de dos vueltas. Sólo será usado por los dirigentes que cumplan los requisitos establecidos por la “Dirección Nacional de Formación” y hayan recibido el certificado correspondiente.

c) Insignia de Madera:

Collar de cuero redondo con cuentas de madera en el tamaño y forma establecidos por el fundador, Lord Robert Baden Powell of Gilwell. Solo puede ser usada por los dirigentes que cumplan los requisitos establecidos por la “Dirección Nacional de Formación” y hayan recibido el certificado correspondiente.

d) Pañoleta:

En tela con la forma de un triángulo isósceles. En medidas apropiadas a la edad del portador, se enrolla hasta que tenga el ancho adecuado; se usa con la punta del medio centrada en la espalda del portador y sujeta por delante con un cogollo. Se usa por encima del cuello de la camisa.

d.1- Pañoleta del Grupo:

Los miembros de la Asociación (“SDU”) que pertenecen a un Grupo, usarán la Pañoleta diseñada y registrada por el Grupo en la Asociación.

Asimismo aquel miembro de la SDU que no pertenezca a ningún Grupo ni al Equipo Nacional, utilizará la pañoleta de Grupo del que proviene.

d.2- Pañoleta Institucional:

Los miembros de la Asociación (“SDU”) que formen parte del Equipo Nacional, y estén desarrollando o no actividades Organizadas por la SDU, como aquellos miembros que participen en eventos Scouts en el exterior usarán la Pañoleta en tela de color blanco con una cinta de dos (2) centímetros de ancho de color azul celeste (pabellón nacional), colocada en el borde de los dos lados más cortos del triángulo, y con la flor de lis institucional, bordada en el triángulo de la espalda.

d.3- Pañoleta de Gilwell:

En tela color Beige en el anverso y color salmón en el reverso, con el tartán de Gilwell a cinco (5) centímetros del vértice que forman los dos lados cortos del triángulo. Solo puede ser usada en actividades de capacitación por los dirigentes que cumplan los requisitos establecidos por la “Dirección Nacional de Formación” y hayan recibido el certificado correspondiente.

d.4- Pañoleta blanca:

En tela blanca y será utilizada por todo aquel Scout que aún no haya formulado su “Promesa Scout”, y que sea debidamente autorizado por su “Staff” de Unidad.

SECCION II - INSIGNIAS

58.2.1 - Insignias comunes para dirigentes y beneficiarios:

a) Frente derecho de la camisa.

a.1 - Insignia “Scouts de Uruguay”:

El logotipo es la flor de lis institucional con sus colores de diseño y el texto “Scouts de Uruguay” en color negro. La insignia será bordada en tela del mismo color de la camisa y ribeteada con hilo negro. Se coloca sobre el

bolsillo derecho de la camisa, centrado con el mismo y su base coincidiendo con la costura superior de la tapa de dicho bolsillo.

a.2 - Insignia Scout Mundial

Corresponde a la insignia oficial de la Organización mundial a la que esté asociada la Institución. Esta insignia se coloca en el centro del fuelle del bolsillo derecho. La misma podrá ser utilizada, a partir de ser miembro registrado en la Institución.

a.3 - Insignias Especiales:

Por la participación de Proyectos o Servicios a nivel Institucional y de Cursos de Formación de adultos ya sean de carácter nacional o internacional irán colocados encima de la Insignia "Scouts de Uruguay", el uso será previa aval de la CD.

a.4 - Otras Insignias:

Las Insignias de Organizaciones o Instituciones scouts de las que se forme parte, ejemplo Tribus scouts, círculos de coleccionistas etc. podrán ser utilizadas en la solapa del bolsillo derecho en un máximo de 2 (dos).

b) Frente izquierdo de la camisa.

b.1 Insignia de Promesa.

Es la Flor de Lis Nacional rodeando a la misma un ribete azul sobre un fondo celeste. La misma podrá ser utilizada, a partir de la formulación de la Promesa Scout.

b.2 Insignia de evento:

Se coloca sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, centrado con el mismo aproximadamente 0,5 cms por encima de la Insignia de anualidad. Se podrán usar hasta dos insignias de este tipo, las insignias nacionales duración 3 meses y las internacionales hasta 6 meses de finalizado el evento.

b.3 Insignia de anualidad:

Su diseño será modificado cada año a criterio del Consejo Directivo. Será entregada por la institución una vez que la persona abone su anualidad.

Se colocara centrada por encima del bolsillo izquierdo.

c) Manga derecha de la camisa

c.1 Insignia de Grupo:

Se coloca en la manga derecha de la camisa, centrada con respecto a la charretera y su borde superior a una distancia de 4 (cuatro) dedos del usuario de dicha charretera.

c.2 Insignia Pabellón Nacional:

Será la imagen de nuestro Pabellón Nacional de forma bordada con el tamaño 6 x 4 cm aprox. Se utilizará siempre como imagen del Servicio permanente a nuestra comunidad y orgullosos de pertenecer a la misma. Se colocará en la manga derecha de la camisa, por encima de la Insignia de grupo.

d) Manga izquierda de la camisa

d.1 Insignia de Rama:

Se coloca en la manga izquierda de la camisa, centrada con respecto a la charretera y su borde superior a una distancia de 4 dedos del usuario de dicha charretera. Dicha insignia es diseñada por cada rama de cada Grupo.

58.2.2 Insignias para uso exclusivo de los beneficiarios:

A) Manga izquierda de la camisa

a.1 - Para los beneficiarios de Manada:

a.1.1.-Triángulo de Seisena:

Triángulo equilátero en tela del color de la seisena, colocado centrado con la charretera de forma que uno de sus vértices, coincida con el centro de la costura de la misma. Cada lado del triángulo mide tres (3) centímetros.

a.2.- Para los beneficiarios de la Tropa:

a.2.1- Cinta de Patrulla

Cintas de tela de un (1) centímetro como mínimo a tres (3) centímetros como máximo de ancho, y cinco (5) centímetros como mínimo a diez (diez) centímetros como máximo de largo, con los colores de la patrulla. Colocado en la charretera izquierda por medio de una pieza no plástica.

a.3 - Para todos los beneficiarios:

a.3.1 - Insignias de especialidades:

Se colocan a razón de un centímetro por encima de la insignia de rama en un máximo de cuatro (4).

B) Frente Izquierdo de la camisa

b.1 - Para los beneficiarios de Manada

b.1.1. Barras de Seisenero y Subseisenero:

Cinta de color amarillo de un (1) centímetro de ancho; colocada verticalmente al lado del fuelle del bolsillo izquierdo. El Subseisenero usará una sola cinta a la izquierda de la insignia de Promesa y el Seisenero usará dos cintas, una a cada lado de la Insignia de Promesa.

b.2 - Para los Beneficiarios de Tropa

b.2.1 -Barras de Guía, Subguía y Guía de Guías en la Tropa:

Cinta de color blanco de un (1) centímetro como mínimo a uno con cinco (1.5) centímetros como máximo de ancho; colocada verticalmente sobre el bolsillo izquierdo de la camisa al lado de la Insignia de Promesa Scout. El Subguía usará una sola cinta al lado derecho de la Insignia de Promesa Scout y el Guía usará dos cintas, una a cada lado de la misma insignia. El Guía de Guías usará además de las cintas de Guía, una tercer cinta como las anteriores, colocada por debajo de la Insignia de Promesa y coincidiendo con el centro del fuelle del bolsillo izquierdo, de forma vertical.

C) Frente Derecho de la camisa

c.1 - Se utilizará el área por encima de la Insignia "Scouts de Uruguay", centrada y a una distancia de 0,5 cm, con la misma, para colocar la insignia de adelanto que corresponda a cada Rama, quedando a criterio de la Comisión de cada Rama de la SDU, el diseño de las mismas.

59.2.3 Distintivos para uso exclusivo de dirigentes:

a) Se utilizará un distintivo (aro) de tela de cuatro (4) centímetros de largo en la charretera derecha (apoyado a la costura de dicha charretera), de los siguientes colores en función de cada Rama:

- Manada:	Amarillo
- Tropa:	Verde
- Clan Pioneros	Azul
- Comunidad:	Rojo
- Comité de padres / Rama Senior:	Naranja
- Jefe y Subjefe de Grupo:	Bordeaux

Los mismos se utilizarán conformes al siguiente detalle:

- a.1 Ayudantes de Jefe de Unidad: Usarán únicamente el aro de tela.
- a.2 Sub - Jefes de Unidad: Se cose al mencionado aro, un sesgo blanco de un (1) centímetro de ancho centrado en el aro afelpado.
- a.3 Jefe de Unidad: Se adiciona al mencionado en a.2), otro sesgo blanco de un (1) centímetro de ancho sobre dicho aro, de forma tal que queden equidistantes de los bordes y entre ellos.
- a.4 Sub - Jefe de Grupo: Se coloca el mismo sesgo mencionado en a.2), sobre aro Bordeaux.
- a.5 Jefe de Grupo: Se colocan los mismos sesgos mencionados en a.3), sobre aro Bordeaux.

- b) Miembro de la Comisión Directiva:

Aro de 4 cm de largo de franjas blancas y azules con ribete dorado, el Presidente llevara en el medio una insignia metálica de la Flor de Lis de la Institución.
- c) Miembro del Equipo Nacional:

Para todos los integrantes del Equipo Nacional, aro de 4 cm de largo de franjas blancas y azules.

Con la distinción del ribete plateado para Comisionados de Distritos, Jefes de Casa Scout y Campo Escuela y Directores de cursos.

Ribete plateado con las iniciales de su cargo en bordado negro en el centro para Directores de Áreas, DNP, DNF, DNA, DNO y ribete plateado con una insignia metálica de la flor de Lis de la Institución para el JSN. Se entregaran en ceremonia Oficial, quedando otros distintivos a criterio de la CD.

SECCION III - PROHIBICIONES

59.3.1 - Se prohíbe el uso del uniforme en los siguientes casos:

- a) En actividades de carácter Político partidario como en actividades públicas o privadas que impliquen la alineación o apoyo evidente a posturas éticas o filosóficas no definidas ni adoptadas por los organismos competentes de SDU (Asamblea Nacional).
- b) Al no estar registrado en la Asociación (SDU).
- c) Al dejar de pertenecer a la Asociación (SDU), o cuando pese sobre el miembro de la Asociación una suspensión de actividades dictada por los organismos competentes..

CAPITULO I - DE LA AFILIACIÓN, PAGO DE ANUALIDAD, REGISTRO Y VIAJES AL EXTERIOR

Art. 59 - DE LA AFILIACIÓN

La Comisión Directiva será quien apruebe la afiliación de Grupos scouts o asociados a la Institución.

Art. 60 - SOLICITUD DE AFILIACION

60.1 - La "Solicitud de Afiliación" de los miembros de un Grupo Scout deberá ser presentada por el Jefe de Grupo o por el Secretario del Comité de Grupo, a la ON, dentro de los 30 días del ingreso del interesado al grupo.

60.2 - Aquellos interesados en ingresar como miembros de la asociación y que no lo hagan a través de ningún grupo, presentarán su "Solicitud de Afiliación" directamente a la ON o al CD.

60.3 - La "Solicitud de Afiliación" será presentada en el formulario que a tal efecto extiende la ON, y en el que constarán los siguientes datos:

l) Del Interesado

- Nombres y Apellidos
- Domicilio, Teléfono.
- E-mail, localidad y Código Postal.

- Documento de Identidad, Nacionalidad
- Fecha de Nacimiento
- Estudios cursados

II) Del Interesado menor de 18 años:

- Nombres y Apellidos de Padre y Madre o Tutor
- Ocupación de padre y madre o Tutor
- Domicilio y Teléfono de lugar de ocupación de estos.

III) Trayectoria

- Grupo de ingreso al movimiento
- Fecha de ingreso al movimiento
- Unidad a la que ingresó.
- Grupo Scout actual
- Fecha de ingreso al Grupo actual.
- Unidad actual
- Formación aprobada e Institución en que se realizó.

60.4 - Todo Grupo Scout que se asocie a la SDU deberá presentar una “Solicitud de Registro de Grupo Scout”, que a tal efecto proporciona la ON, y en el que constarán los siguientes datos:

I) Datos del Grupo:

- Fecha
- Nombre del Grupo propuesto
- Número del Grupo propuesto
- Dirección de la Sede del Grupo
- Teléfono, E-mail, Código Postal
- Fecha de fundación
- Lugar de fundación original.
- Entidad Patrocinante (sí la hubiere).

II) Datos del Jefe de Grupo

- Nombres y Apellidos
- Dirección, Teléfono, E-mail, C.P.
- Formación aprobada e Institución en que se realizó.

III) Datos del Comité de Grupo

- Nombre y Apellido de Presidente, Secretario y Tesorero.
- Teléfono de cada uno.
- Formación aprobada e Institución en que se realizó.

IV) Datos de los Dirigentes del Grupo, por Unidad:

- Nombre y Apellido de cada uno
- Formación Scout de cada uno.
- Cargo de cada uno
- Teléfono de cada uno
- Formación aprobada e Institución en que se realizó.

60.5 - Los formularios mencionados en los incisos 60.4 y 60.5 deberán ser acompañados por la documentación correspondiente.

60.6 - La Secretaría o la O.N. elevará a la C.D. las solicitudes recibidas que serán consideradas en la primera reunión siguiente de su presentación.

60.7 - La afiliación le da derecho al inscripto a todos los beneficios como miembro.

Art. 61 - DEL PAGO DE LA ANUALIDAD

61.1 - El pago de la Anualidad de afiliación se ajustará a lo dispuesto al efecto por la Asamblea Nacional.

61.2 - El NO pago de la anualidad, ocasiona acumulación de deuda, salvo el caso de los suscriptores beneficiarios.
El afiliado en esta situación no tiene derecho a participar de cursos, actividades, asambleas, ni a elegir ni a ser electo, en la SDU.

61.3 - Cada miembro será responsable del pago de la anualidad correspondiente. En caso de ingreso a un Grupo, son el Tesorero y el Jefe del Grupo, los responsables del cobro, y posterior envío, junto con la "Solicitud de Afiliación" a la O.N.

61.4 - Contra el pago de la anualidad se le entregará al afiliado las constancias correspondientes.

61.5 - El pago de la anualidad vencerá el 1º de Julio de cada año.

Art. 62 - DE LA CANCELACIÓN DE AFILIACIÓN

62.1 - Los Grupos Scouts podrán cancelar su afiliación a la asociación "Scouts de Uruguay", en cualquier momento, por medio escrito dirigido a la C.D., especificando los motivos.

62.2 - Los afiliados independientes podrán cancelar su afiliación a la asociación "Scouts de Uruguay", en cualquier momento, por medio escrito dirigido a la C.D., especificando los motivos.

62.3 - Los afiliados que abandonaran un Grupo Scout podrán seguir como asociados independientes, y no serán dados de baja del Registro General de afiliados hasta no haber pasado 3 años de su abandono del grupo, siempre que no abone la anualidad como independiente.

Los grupos deberán presentar las bajas a la CD, inmediatamente de efectuada, de cualquier integrante del Grupo.

Art. 63 - DEL CENSO DEL GRUPO SCOUT

63.1 - El Censo del Grupo será un listado de todos los miembros del Grupo, cualquiera sea la calidad de estos. Se presentará en forma escrita o a través de una Base de Datos.

63.2 - El Censo debe ser presentado anualmente antes de Julio de cada año, por el Secretario del Comité o por el Jefe de Grupo.

Art. 64 - DEL REGISTRO

64.1 - La Dirección de Administración y Finanzas, será la responsable de llevar el Registro Nacional de todos sus miembros.

64.2 - Todas las "Solicitudes de Afiliación" aprobadas por la C.D. pasarán a la O.N. para que proceda de acuerdo a los siguientes lineamientos.

64.3 - Se asentará el ingreso de cada miembro en el Libro de Registro Nacional de Miembros y en la Base de Datos informática, donde constarán los siguientes datos.

- Número de Registro
- Calidad de asociado (en actividad si o no)
- Categoría de asociado (Fundador = F, Activo = A, Suscriptor = S, Honorario = H)
- Apellidos y Nombres
- Dirección, Teléfono, E-mail
- Código Postal, Localidad
- Fecha de Nacimiento,
- Documentos de Identidad
- Fecha y nombre del Grupo en el que comenzó.
- Fecha de ingreso y nombre del Grupo actual
- Unidad y cargo actual.
- Adelanto o Formación que tiene, e Institución en que la recibió.

64.4 - Se adjudicará a cada nuevo miembro un Número de Registro, que será el N° de orden del Libro de Registros Nacional.

64.5 - Se entregará a cada nuevo asociado, con el pago de la anualidad, un carnet, que le acreditará su condición de tal y que constará de:

- Nombres y Apellidos
- Número de Registro
- Cédula de Identidad
- Fecha de Ingreso al movimiento.
- Característica del interesado: Dirigente, Beneficiario o Colaborador
- Estará firmado por el Presidente y Secretario de la institución.

Art. 65 - DE LA INFORMACION

65.1 - Anualmente la Dirección Nacional de Administración y Finanzas elaborará un informe, al 31 de Octubre de cada año, donde establecerá:

- Miembros por Unidades.
- Miembros por Grupo
- Miembros Independientes.
- Miembros del Equipo Nacional.
- Miembros Dirigentes.
- Miembros Fundadores.
- Miembros Activos.
- Miembros Suscriptores.
- Miembros Honorarios.
- Total General de los miembros.
- Análisis de estos totales, estableciendo:
 - Miembros por grado de adelantos y por unidad.
 - Miembros Dirigentes por Cargos.
 - Miembros Dirigentes por grado de Formación.

En la misma forma establecerá las deserciones y aumentos en comparación a dos años anteriores.

65.2 - En cualquier momento las Direcciones Nacionales o la C.D. podrá solicitar información de los miembros, o listados que crea convenientes.

Art. 66 - DE LOS VIAJES AL EXTERIOR DE SUS MIEMBROS.

Todo miembro de la institución, si lo desea, tendrá derecho a portar una "Carta de Recomendación", si cumple con lo abajo dispuesto.

66.1 - La "Carta de Recomendación" (C de R), será un documento de presentación del portador como Hermano Scout, estará firmada por el Presidente y Secretario de la Asociación, donde se establece el nombre del titular, el objeto del viaje, y la vigencia de la misma. La carta no implica que el portador deba esperar hospitalidad u otros cumplidos.

66.2 - Todo solicitante de C de R deberá estar debidamente registrado en la O.N., al día con su anualidad, contar con el aval del Jefe de Grupo.

66.3 - Será considerada "Delegación", todo contingente de miembros de la Institución que viaje al exterior, ya sean integrantes de una Unidad, Grupo Scout, Distrito, u Equipo Nacional, bajo la anuencia de la CD, con el fin de participar de un evento o realizar actividades Scout.

66.4 - En caso de participar de un evento organizado en el exterior, deberán cumplir, además, con los requisitos mínimos establecidos por los organizadores.

66.5 - Las delegaciones que participen de Conferencias o Asambleas con voz y voto, de los Organismos Internacionales a los cuales la institución pertenece, serán designados por la C.D.

66.6 - Quienes participen de Cursos, Seminarios, Talleres o eventos similares en el exterior, en representación de SDU, se comprometen por dos años como mínimo a verter los conocimientos y experiencias adquiridos, a la Institución toda.

66.7 - El Jefe de la Delegación será designado por el JSN, con el consejo y aval de la C.D. y Jefes de Grupos implicados. Deberá ser mayor de 21 años y tener Certificado de Cargo vigente.

66.8 - El Jefe de Delegación será responsable:

- De actuar como Representante Oficial de la Asociación, pudiendo delegar parcial o circunstancialmente, y bajo su responsabilidad, parte de sus facultades a otro integrante de la delegación.
- Deberá de presentar un informe previo a la actividad donde mostrara el equipo de Adultos que formo para la misma, detalles del evento, teniendo especial cuidado en lo que respecta a lo legal, lo financiero, alimentación, transporte, etc.
- De todo lo concerniente a la delegación, ante el JSN o C.D., debiendo presentar un informe escrito sobre lo actuado, en un plazo de 30 días de su retorno. En caso de que se le hubiera confiado manejo de fondos o bienes, deberá presentar junto al informe una rendición de cuentas, debidamente documentada, y un inventario del estado de los bienes confiados.
- No emitirá opiniones ni tomará resoluciones en nombre de la Asociación, salvo expresa autorización en tal sentido.

66.9 - Los ayudantes del Jefe de Delegación serán designados por el JSN, con el consejo y aval de la CD, Jefe de Delegación y Jefes de los grupos implicados. Deberán ser dirigentes con Curso Básico aprobado al momento de la designación.

CAPITULO J - DEL EQUIPO NACIONAL

Art. 67 - DEL EQUIPO NACIONAL

El Equipo Nacional es el conjunto de dirigentes que ocupan cargos en:

- La Comisión Directiva, titulares y suplentes.
- La Comisión Fiscal, titulares y suplentes.
- El Jefe Scout Nacional.
- Los Directores de Áreas.
- Los integrantes estables de las diferentes áreas, nombrados por los Directores Nacionales.
- Los Comisionados de Distrito.

Art. 68 - LA COMISION DIRECTIVA

La Comisión Directiva es el órgano ejecutivo por excelencia, es elegido por elecciones libres cada 2 años según los Art.15º al 18º de los Estatutos de la SDU (Capitulo A).

Es la responsable de determinar el marco de trabajo del Equipo Nacional.

Art. 69 - LA COMISIÓN FISCAL

La Comisión Fiscal es el Órgano encargado de fiscalizar la gestión sobre los fondos y bienes de la institución según los Art.19º y 20º de los Estatutos, Cap. A.

Art. 70 - EL JEFE SCOUT NACIONAL

70.1 Es designado por la Comisión Directiva, por mayoría de votos. Puede o no ser miembro de la Comisión Directiva.

70.2 - Depende de la Comisión Directiva y a través de ésta de la Asamblea Nacional.

70.3 - Supervisa: Directores de Áreas y Coordinadora de Jefes de Grupos.

70.4 - Objetivos del Cargo: Dirigir, organizar, hacer ejecutar y controlar la política general de la SDU, destinada a los logros de los objetivos Institucionales, en conformidad con las resoluciones de la Asamblea Nacional, la CD, y el POR.

70.5 - Funciones Ejecutivas:

- a. Ejecutar y hacer ejecutar los planes de desarrollo aprobados por la Comisión Directiva, y el plan anual aprobado por la Asamblea Nacional, estableciendo prioridades en su ejecución en acuerdo con la CD.
- b. Aconsejar a la CD, para los nombramientos de Directores de Áreas, que establezca el POR.

- c. Ratificar con cada uno de los Directores de Área, los miembros permanentes de cada Dirección, los cuales deberán estar nombrados al 30 de Abril de cada año.

70.6 - Funciones Operativas:

- a. Coordinar las reuniones de los Jefes de Grupo.
- b. Supervisar y/o coordinar las actividades Institucionales.
- c. Coordinar las diferentes Áreas para un objetivo específico.
- d. Participar en reuniones con organismos que se deriven de las responsabilidades de su cargo.
- e. Proponer y organizar eventos nacionales.
- f. Velar porque las Áreas, los Grupos y todo afiliado cumplan las resoluciones de la Asamblea Nacional, de la C.D. y el POR.

70.7 - Requisitos del Cargo:

Formación Institucional: mínimo Nivel Avanzado.

Experiencia: mínimo 10 años como Dirigente Scout.

70.8 - Responsabilidades:

Control del manejo de información reservada.

Cumplir y hacer cumplir los objetivos de su cargo.

Art. 71 - LAS DIRECCIONES DE ÁREAS

La Comisión Directiva podrá Anular, Crear o Modificar las Áreas de Dirección que crea conveniente

Las áreas son cuatro: Dirección Nacional de Administración, Dirección Nacional de Programa, Dirección Nacional de Formación y la Dirección Nacional de Operaciones.

71.1 - Dirección Nacional de Administración.

Constituye la O.N. y es la responsable de la Administración de los recursos de la Institución, así como de las afiliaciones, los registros y actualización de la Base de Datos de la Institución.

- Está encabezada por un Director Nacional, nombrado por la Comisión Directiva.
- Será la responsable de instrumentar y llevar adelante los registros y cobros de afiliaciones y anualidades.
- Tendrá a su cargo, también, la obtención de Recursos Financieros para la Institución.
- Dependerá directamente del Jefe Scout Nacional.
- Podrá nombrar miembros ayudantes o subordinados.

71.2 - Dirección Nacional de Programa

La Dirección Nacional de Programa se organizará en 4 equipos, con sus correspondientes Coordinadores, dedicados a trabajar en las 4 Ramas que conforman un Grupo Scout: Manada de Lobatos, Tropa Scout, Clan de Pioneros y Comunidad Rover. Serán las funciones de los equipos:

- a. Crear, elaborar, discutir y actualizar metodologías de Rama. Las mismas, una vez completas, serán presentadas a la Comisión Directiva, para su aprobación y puesta en práctica.
- b. Crear, elaborar y asesorar sobre un conjunto de herramientas de Programa que faciliten al dirigente la aplicación de las Metodologías de Rama: Planes de Adelanto, Plan de Especialidades, Fichas técnicas de Programa, y contarán con el aval de la C.D. para su aprobación y puesta en práctica.
- c. Crear, generar y ejecutar actividades de Programa para las Ramas.
- d. Revisar, actualizar y transmitir a la dirigencia de la Institución información técnica sobre las distintas áreas de Programa: juegos, técnica Scout, danzas, canciones, reflexiones, proyectos de trabajo en las distintas áreas.
- e. Coordinar con la Dirección de Formación de Adultos los contenidos a transmitir en las distintas instancias de capacitación de Dirigentes, en todo lo referente a Metodologías de Rama y Herramientas de Programa.
- f. Dependerá directamente del Jefe Scout Nacional.
- g. Podrá nombrar miembros ayudantes o subordinados.

71.3 - Dirección Nacional de Formación

La Dirección Nacional de Formación tendrá competencia en los siguientes ítems:

- a. Organizar, ejecutar y evaluar los cursos del Esquema de Formación de Insignia de Madera para Dirigentes Scout.
- b. Organizar, ejecutar y evaluar los cursos de capacitación para Jefes de Grupo, Comité de Padres, Dirigentes Institucionales.

- c. Organizar, ejecutar y evaluar Cursos para Formadores.
- d. Estudiar y resolver los estudios de Formación de aquellos dirigentes que realizaron su Formación Scout en otras Instituciones, o en casos especiales.
- e. Promover distintas instancias de capacitación, comprendidas en un marco de actualización para dirigentes a todo nivel.
- f. Dependerá directamente del Jefe Scout Nacional.
- g. Podrá nombrar miembros ayudantes o subordinados.

71.4 - Dirección Nacional de Operaciones

Dependerá directamente del Jefe Scout Nacional, podrá nombrar miembros ayudantes o subordinados. Para llevar adelante las variadas funciones, creará los equipos necesarios.

- RELACIONES PUBLICAS Es responsable por mantener un fluido contacto con Grupos Scout, organismos estatales y empresas, de modo de potenciar el apoyo institucional a los Grupos Scout para alcanzar los objetivos comunes

- COMUNICACIONES Es responsable por la imagen institucional a todo nivel.

- WEB Es responsable por el diseño y mantenimiento de nuestra página Web, así como de las configuraciones y buen funcionamiento de los e-mails institucionales y oficiales de los Grupos Scout.

- LOGÍSTICA Es responsable por el buen análisis de cada proyecto de la SDU desde el punto de vista operativo y de proveer la logística necesaria para la ejecución de los mismos. Deberá proponer las mejores opciones y apoyos especializados para cada actividad que la SDU lleve adelante.

- INTENDENCIA Es responsable por mantener inventariados todos los bienes físicos de la SDU, así como velar por el buen estado de mantenimiento de los mismos. Sugerirá las nuevas adquisiciones de materiales en función de las necesidades detectadas.

Art. 72 - LA ORGANIZACIÓN DEL DISTRITO

72.1 - EL DISTRITO: El Distrito Scout es la estructura intermedia de la Asociación, y corresponde a una parte claramente determinada del territorio nacional.

72.1.1 - Tendrá la finalidad de mejorar la cooperación, coordinación y comunicación entre los Grupos.

72.1.2 - Los Distritos serán creados por la DNO, con la anuencia del JSN y la CD, de acuerdo a las necesidades institucionales y de Grupos. Las modificaciones serán realizadas en coordinación con los Comisionados de Distrito.

72.1.3 - Contará con un mínimo de dos grupos y máximo de seis, dependiendo de la cantidad de beneficiarios.

72.2 - LA ASAMBLEA DEL DISTRITO: Es el órgano máximo del Distrito

72.2.1- Esta integrada, con voz y voto, por:

- El Comisionado de Distrito (C de D) que la preside.
 - Todos los dirigentes de los grupos del Distrito con Certificado de Cargos vigentes.
- Un delegado por cada Grupo que no posea ningún dirigente con CC.

Participarán además, sin voto, dos observadores de la ON, designados por la CD.

72.2.2 - La AD se reúne en forma ordinaria, una vez al año (entre marzo y abril), convocada por el Comisionado de Distrito, por el 10 % de sus miembros con CC, o por la C.D., y en forma extraordinaria cuantas veces sea necesario convocada por el C. de D., el 50 % de sus miembros o por la C.D.

72.2.3 - Son cometidos de la AD:

- Nombrar al Comisionado de Distrito (C de D), la elección se realizara por voto secreto, y por mayoría simple de votos.
- Designar un Secretario de asamblea para levantar acta.
- Considerar el informe de las Actividades del Distrito, así como el plan de acción y calendario de actividades, para el ejercicio entrante.

- Considerar otros puntos que hubiesen sido puestos en el orden del día.
- Designar a dos asambleístas para firmar el acta.

72.2.4 - Convocatoria y Quórum

- Será convocada por medio escrito a los Grupos del Distrito con una antelación de 10 días.
- El quórum para sesionar será de la mitad más uno de sus integrantes, pudiendo sesionar válidamente en un 2º llamado, ½ hora más tarde con los miembros presentes.

72.2.5 - Elección del Comisionado De Distrito (C de D)

- La AD elegirá al Com. de Dist. por voto secreto, y por mayoría simple de votos.
- Podrán postularse todos los candidatos que quieran, pero tendrán que ser presentados por dos asambleístas cada uno, como mínimo.
- Para postularse como candidato a C de D se requiere tener 21 años como mínimo, y nivel básico aprobado,
- Durará un año en su cargo pudiendo ser reelecto.

72.2.6 - Son funciones del Comisionado de Distrito

- Ejecutar y hacer ejecutar las resoluciones de la AD.
- Cumplir y hacer cumplir el P.O.R., resoluciones de la CD, y del JSN.
- Visitar periódicamente a los Grupos y hacer reuniones con los Comités, con los Consejos o con sus titulares.
- Promover la expansión y consolidación del escultismo, a través de la organización de nuevos Grupos, completando la inscripción de grupos establecidos y estimulando a dirigentes, Grupos y Unidades a participar en eventos, reuniones o cursos que se desarrollen.
- Promover y velar tanto por la Formación como por el Programa Scout, transmitiendo a la ON las necesidades detectadas.
- Dar curso a CC que correspondan acompañados de su evaluación.
- Dar curso a las solicitudes de Grupos que deseen integrarse a la asociación.
- Mantener cordiales relaciones con las Instituciones de su distrito así como promover la entrega de reconocimientos a personas o instituciones que lo ameriten en su distrito.
- Integrar la Comisión Nacional de Operaciones,

CAPITULO K - DEL TRIBUNAL DE HONOR

Art.73 - CONSTITUCION

73.1 - El Tribunal de Honor (TH) está constituido por cinco miembros, pudiendo ser reelectos indefinidamente.

73.2 - Los miembros serán elegidos por la Asamblea Nacional Ordinaria, cada tres años, en un solo acto, debiendo cada elector votar por hasta cinco candidatos.

73.2.1 - Los cinco candidatos más votados integrarán el TH.

73.2.2 - Se confeccionará una lista ordinal de suplentes para ser utilizada en caso de renuncia o ausencia permanente de uno de los miembros Titulares.

73.3 - Los Candidatos, presentes o no, en la Asamblea, deben tener:

- Nivel Avanzado (Insignia de Madera) aprobado,
- 10 años como Dirigente Scout, como mínimo.
- Ser socio de la SDU con la anualidad al día
- No haber sido nunca objeto de sanción por incumplimiento de la Promesa o la Ley Scout, por un Tribunal de Honor.

73.4 - Si los Candidatos no están presentes, se debe poseer consentimiento escrito y firmado por él.

73.5 - El TH elige, en cada sesión, entre sus miembros a un Presidente y un Secretario.

73.6 - Los miembros del TH, participan en la Asamblea Nacional con derecho a voz y voto.

73.7 - El Tribunal de Honor sesiona con la mayoría absoluta de sus miembros, adoptando sus resoluciones por consenso.

Art. 74 - ATRIBUCIONES Y OBLIGACIONES

74.1 - El Tribunal de Honor tiene las siguientes atribuciones:

- A – Recomienda la designación de Socios Honorarios, a la Asamblea Nacional.
- B - Trata y realiza recomendaciones de medidas a tomar a la CD y/o a la Asamblea Nacional sobre infracciones a la Promesa o la Ley Scout.
- C – Trata y realiza recomendaciones de medidas a tomar a la CD y/o a la Asamblea sobre Infracciones al P.O.R. cometidos por cualquier miembro de la asociación.
- D - Trata y realiza recomendaciones de medidas a tomar a la CD y/o a la Asamblea sobre las Suspensiones o Expulsiones según el Art.9º incisos a, b, y c, del Capítulo A.
- E - Trata y resuelve sobre problemas que le plantean los asociados, considerándose como árbitro del conflicto, siempre que haya sido aceptado previamente por las partes.
- F - Reconocimiento de actitudes positivas.

74.2 - El Tribunal de Honor tiene las siguientes obligaciones:

- A - Deberá resolver los temas en un período no mayor a 45 días calendario.
- B – Deberá dar a conocer las resoluciones en un plazo no mayor a 48 horas.
- C – Notificará a la CD de sus resoluciones, para que esta tome las medidas pertinentes.

CAPITULO L - EL GRUPO SCOUT

Art. 75 - CONSTITUCION DEL GRUPO SCOUT

La unidad del Movimiento Scout es el Grupo. Un Grupo Scout completo consta de Manada de Lobatos, Tropa de Scout, Clan de Pioneros, Comunidad de Rovers y Comité de Padres. Puede iniciarse en cualquier momento con una, dos o tres unidades solamente.

Deberá ser una meta, del Grupo y de la Institución, conseguir que los Grupos estén completos, para que se basten a sí mismo y cuenten con todos sus elementos esenciales.

75.1 - DEFINICION DE GRUPO SCOUT

Se considera GRUPO SCOUT aquel que tiene 2 o más unidades con el mínimo de integrantes requeridos, con el Jefe de Grupo con Nivel Básico de formación como mínimo y edad requerida, con los dirigentes en cada unidad, con edad y formación requerida.

Se considera GRUPO SCOUT EN FORMACIÓN cuando tienen una sola unidad, o cuando tiene dos o más unidades, pero no llegan al mínimo de beneficiarios requeridos, o los dirigentes no llegan al mínimo de edad, o de formación requerida, por un plazo de dos años. Vencido el cual la CD evaluará la situación.

Se considera GRUPO SCOUT EN RECESO cuando la CD concede licencia a un Grupo respondiendo al pedido escrito de la asamblea de Grupo de suspender sus actividades sin perder su calidad de Grupo durante un año. Al término del mismo la CD deberá resolver si amerita concederle otro año más de licencia. Después de dos años de receso si el Grupo no retoma sus actividades, se considerará como Cerrado.

75.2 - NÚMERO DE INTEGRANTES POR UNIDAD

75.2.1 MANADA DE LOBATOS: El número de Lobatos para una manada deberá ser de 12 beneficiarios (2 seisenas) mínimo, a casos extraordinarios de 36. Para una manada de 24 se necesitará un Jefe de Unidad (Akela) y dos ayudantes como mínimo. Un Grupo puede tener dos manadas de Lobatos. Esto es preferible a sobrecargar de número una sola manada.

Es conveniente que los dos sexos estén representados en los Viejos Lobos (dirigentes de manada).

75.2.2 TROPA DE SCOUTS: Una Tropa está compuesta por Patrullas, cada una de las cuales está integrada por 5 a 8 Scouts. La Patrulla deberá ser la unidad para todas las actividades. El número adecuado de beneficiarios para una Tropa es de 10 a 32 integrantes. Un Grupo puede tener 2 Tropas Scout, esto es preferible para no estar sobrecargada una sola Tropa. Para una Tropa de 24 beneficiarios, se necesitará 1 Jefe de Tropa y dos ayudantes como mínimo. Es conveniente que los dos sexos estén representados en el Staff de la unidad.

75.2.3 CLAN DE PIONEROS: EL número de Pioneros para un Clan de Pioneros deberá ser de 6 a 24 beneficiarios. El Clan se dividen en Equipos de 3 a 6 integrantes cada uno. El Jefe del Clan deberá contar con 1 ayudante como mínimo.

75.2.4 **COMUNIDAD DE ROVERS:** La Comunidad estará integrada por 4 a 24 beneficiarios. El Jefe de Comunidad deberá tener una sólida y elevada cultura Scout, así como conocimientos generales de las necesidades sociales de su comunidad.

75.2.5 **COMITÉ DE GRUPO:** Dentro de la SDU se considera el Comité de Grupo como una unidad más del Grupo Scout. Tiene funciones específicas de Apoyo y de Administración del Grupo Scout. El Comité deberá tener de 3 a 10 integrantes, con cargos y funciones específicas que se tratan en el Art. 85, inciso 4, de este Cap.

75.3 - **EDADES DE LOS BENEFICIARIOS:** Según resolución de la Asamblea Nacional las edades para tomar beneficiarios en las siguientes unidades son:

- LOBATOS de 7 a 11 años
- SCOUTS de 11 a 15 años
- PIONEROS de 15 a 18 años
- ROVERS de 18 a 21 años

75.4 - **EDADES DE LOS DIRIGENTES:** En la SDU las edades necesarias para ser Dirigente de las Unidades es la siguiente:

- | | |
|--------------------------|--|
| MANADA | Jefe de Manada: mínimo 20 años.
Ayudantes de Manada: mínimo 18 años |
| TROPA | Jefe de Tropa: mínimo 20 años
Ayudantes de Tropa: mínimo 18 años. |
| PIONEROS | Jefe de Clan: mínimo 23 años.
Ayudantes de Clan: mínimo 20 años |
| ROVERS | Jefe de Comunidad Rovers: mínimo 25 años.
Ayudantes de Comunidad: mínimo 23 años. |
| JEFE DE GRUPO | edad mínima 25 años |
| SUB JEFE DE GRUPO | edad mínima 23 años. |

Art. 76 - INSCRIPCION Y REGISTROS

76.1 - Todo los Grupos deben estar Registrados en la Oficina Nacional, para ser reconocidos.

76.2 - Los Grupos que deseen integrarse a la asociación "Scouts de Uruguay" deberán presentar a la C.D. una carta donde pedirán la incorporación y detallaran los responsables del Grupo (con nombre, edad, nivel de formación, y unidad que dirigirá) la dirección del Local, el numero identificadorio, el nombre del Grupo y describirán la Pañoleta del Grupo, la insignia y bandera del Grupo, si la tuviera.

76.3 - Posteriormente, con la aprobación de la C.D, deberán llenar un formulario para cada integrante del Grupo y abonar la anualidad correspondiente. El no pago de la anualidad no impide ser integrante de la asociación "Scouts de Uruguay", pero no se puede de realizar cursos, talleres y/o participar de Asambleas Nacionales, o ser elector o elegido como Dirigente de la SDU.

Art. 77 - SCOUTS MARINOS Y SCOUTS AEREOS

El Escultismo Marino y el Escultismo Aéreo son en primer lugar y por encima de todo, Escultismo; por lo que les son aplicables todos los principios básicos del Escultismo. Los elementos Marinos o Aéreos son adicionales y subsidiarios. No es necesario que el Jefe de Grupo sea un experto ni en el agua ni en el aire, siempre y cuando cuente con técnicos que lo ayuden.

La formación de los lobatos será el mismo que en cualquier otra clase de Grupo. No existen Lobatos Marinos ni Lobatos Aéreos.

Art. 78 - EL GRUPO SCOUT PATROCINADO

Las Instituciones Religiosas, Culturales, Sociales, Deportivas y Educacionales, así como toda Institución con Personería Jurídica, con aceptación de la Comisión Directiva de la SDU, podrán patrocinar un Grupo Scout, solicitando su registro como tal.

La solicitud de registro de un Grupo Patrocinado implica las siguientes obligaciones para la Institución Patrocinante.

78.1 - Aceptación de los fines, métodos y política religiosa (Pluriconfesional), de la SDU, tal como están formulados en el P.O.R.

78.2 - Propugnar la continuidad y buen funcionamiento del Grupo.

78.3 - Apoyar económicamente al Grupo.

78.4 - Los implementos y útiles que la Institución Patrocinante haya adquirido para uso del Grupo, serán propiedad de la misma. En caso de disolución del Grupo, dichos bienes serán reintegrados a la Institución Patrocinante. Los bienes adquiridos por el Grupo pasaran a disposición de la SDU, si no dispone lo contrario la Asamblea del Grupo.

78.5 - Para ser aceptado como Grupo Scout Patrocinado, tendrá que registrarse como Grupo Scout Abierto a todos, cumpliendo con la Definición Institucional de la SDU.

78.6 - Las Instituciones Patrocinantes se ajustaran en lo relacionado con asuntos técnicos y de formación, a las normas generales existentes en el P.O.R.

78.7 - Los distintivos del Grupo Scout Patrocinado no pertenecen a la Institución Patrocinante, en caso de dejar de ser Patrocinado el Grupo puede continuar en la SDU.

Art. 79 - EL FINANCIAMIENTO DEL GRUPO

79.1 - El Grupo Scout se financiará mediante:

- Cuotas mensuales pagadas por sus miembros.
- Donaciones de Instituciones Públicas o privadas.
- Lo producido en campañas financieras.
- La organización de eventos benéficos.
- Venta de insignias, literatura u otros elementos propios de actividades del Grupo.
- Otros medios propuestos por sus integrantes, acorde con este P.O.R.

Art. 80 - LOS BIENES DEL GRUPO

Los bienes del Grupo están constituidos por todos aquellos elementos que permiten el desarrollo del Programa Scout en sus distintos aspectos.

80.1 - Todos los bienes que requieran registro en Oficinas Publicas deberán estar a nombre de la asociación "Scouts de Uruguay", o de la Institución Patrocinante (si la hubiere), en caso de que el Grupo no tenga Personería Jurídica.

80.2 - Los bienes muebles y útiles, que constituyen el patrimonio del Grupo Scout, deberán estar debidamente registrado en un "Libro de Inventario".

80.3 - En caso de cese total de actividad de un Grupo, que no tiene Personería Jurídica, los bienes muebles e inmuebles pasan ser propiedad de la asociación "Scouts De Uruguay" o de la Institución Patrocinante (si la hubiere), según lo considere la Asamblea de Grupo debidamente constituida.

Art. 81 - LA ADMINISTRACION DEL GRUPO

Se recomienda que la Administración del Grupo debe ser desarrollada por el Comité del Grupo, dejando al Consejo y a sus Dirigentes los aspectos técnicos y educativos del Grupo.

Se debe hacer una Administración clara y simple, a efecto de cumplir con lo dispuesto en materia de finanzas, en el presente P.O.R.

81.1 - Son medios de Administración del mismo.

81.1.1 - Libro de Caja: debe ser escriturado por el Tesorero del Grupo.

81.1.2 - Libro de Cuenta Bancaria: debe ser escriturado por el Tesorero, se debe registrar todo movimiento de la Cuenta Bancaria. La cuenta estará a nombre del Tesorero y dos personas más del Grupo. Los retiros de fondos deben ser hechos a dos firmas conjuntamente.

81.1.3 - Libro de Inventario: Deberá ser llevado por el Tesorero y forma parte del Balance anual.

81.1.4 - Libro de Actas: En él se consignarán todas las reuniones de las Asambleas Ordinarias y Extraordinarias. Será mantenido al día por el Secretario y cada acta deberá ser firmada por dos asambleístas.

81.1.5 - Libro de Registro de Miembros: Será llevado por el Secretario con la colaboración del Jefe de Grupo.

81.1.6 - Copia de todos los informes presentados en la Asamblea de Grupo, resoluciones y Actas de la misma, deberán ser enviadas a la Oficina Nacional anualmente.

Art. 82 - DISTINTIVOS DEL GRUPO

Son Distintivos del Grupo, todos los símbolos e insignias que representen al Grupo y que fueron aprobados por la asamblea del Grupo.

82.1 - Todos los distintivos del Grupo deberán ser Registrados en la Oficina Nacional, que dará su aprobación final.

82.2 - Se consideran distintivos del Grupo:

- El Número del Grupo.
- El Nombre del Grupo.
- La Pañoleta del Grupo.
- La insignia o Escudo del Grupo.
- La bandera del Grupo Scout.
- Un diseño del Papel Membretado del Grupo que debe tener la flor de lis de la SDU y la leyenda "Scouts de Uruguay".

82.3 - El Grupo Scouts puede usar la Bandera de la S.D.U., como también las banderas nacionales de cada unidad.

Art. 83 - LA ASAMBLEA DEL GRUPO

La Autoridad máxima del Grupo Scout es la Asamblea del Grupo

83.1 - La Asamblea del Grupo está integrada exclusivamente por:

- Por los padres o tutores de los beneficiarios que integran las distintas unidades del Grupo.
- Por personas que hayan manifestado fehacientemente su deseo de pertenecer al Grupo, y hayan sido aceptados en la Asamblea.
- Los Dirigentes del Grupo Scout, con Certificado de Cargo.
- Un Integrante de la Institución Patrocinante si la hubiera.
- Un Integrante de la O.N. designado por la Comisión Directiva, sin derecho a voto.

83.2 - La Asamblea del Grupo se reúne en forma Ordinaria una vez al año, y en forma extraordinaria cuantas veces sea convocada por:

- El Comité de Grupo, o
- el Consejo de Grupo, o
- por un mínimo de 50% de los padres y miembros autorizados, ó
- por la Institución Patrocinante (si la hubiera), o
- por la Comisión Directiva de la SDU.

83.3 - Son cometidos de la Asamblea Anual Ordinaria:

- Considerar el Informe que presenta el Presidente del Comité y el Jefe de Grupo.
- Considerar el Balance del año que presenta el Tesorero.
- Establecer la Cuota anual que abonaran los miembros del Grupo.
- Elegir los Integrantes del Comité de Grupo entre los miembros de la Asamblea que corresponda, excepto los Dirigentes.
- Considerar otros puntos establecidos en el Orden del día.
- Designar dos asambleístas para refrendar el Acta de la Asamblea.

Art. 84 - EL JEFE DE GRUPO

Cuando un Grupo Scout consta de más de una unidad de beneficiarios, es conveniente que una persona mayor asuma su dirección y coordinación. El nombre de ese coordinador será: Jefe de Grupo.

84.1 - El nombramiento será realizado por el Consejo de Grupo con la anuencia de la Asamblea de Grupo, en un plazo no mayor a 60 días.

84.2 - Sera aprobado por la Comisión Directiva de la SDU, dentro de los 30 días de comunicado por el Grupo.

84.3 - Son requisitos mínimos para ejercer el Cargo:

- Edad mínima 25 años.
- Profundos conocimientos de los principios, métodos y fines del Movimiento Scout Mundial.
- Conocimiento teórico y práctico del P.O.R. de la SDU.
- Tener suficiente madurez y formación para tratar con adultos, jóvenes y niños.
- Tener Nivel Básico de formación Scout, aprobado.

84.4 - Son atribuciones y obligaciones del Jefe de Grupo

- Presidir el Consejo de Grupo haciéndolo funcionar con regularidad.
- Formar parte activa del Comité de Grupo al que informará sobre los planes y proyectos del desarrollo del programa Scout, de cada una de las unidades, y a las necesidades detectadas en estas, a través del Consejo de Grupo.
- Es responsable ante el Comité de Grupo y la SDU, de todo lo concerniente a la formación de los dirigentes del Grupo.
- Vigila que todos los miembros del Grupo estén Registrados ante la Oficina Nacional, y en los registros del Grupo.
- Prepara un Informe anual para ser presentado en la Asamblea Anual del Grupo.
- Debe visitar periódicamente las unidades de su Grupo.
- Debe colaborar con las autoridades de la SDU en actividades propias de sus áreas de influencia.
- Velará porque el Grupo tome parte activa en los programas de Servicio y Desarrollo a la Comunidad de su Barrio, y en los programas que emanen de la Oficina Nacional.
- En caso de acefalia de una unidad deberá velar de que no cesen las actividades de la misma.
- Será el nexo, entre el Grupo y la Oficina Nacional, e informará a ésta de la nómina de todos los Dirigentes activos del Grupo.
- Crear y mantener el verdadero Espíritu de Hermandad Scout, entre los integrantes del Grupo, y con otros Grupos Nacionales e Internacionales.

Art. 85 - LOS DIRIGENTES Y EL CONSEJO DE GRUPO

Los Dirigentes de las Unidades del Grupo deberán existir en número suficiente para garantizar el correcto funcionamiento del Grupo, y lo dirigen en sus aspectos educativos.

85.1 - Los Dirigentes tienen el deber de formar a los beneficiarios, de acuerdo con los Principios y Normas enunciadas en el P.O.R. y en publicaciones de la S.D.U.

85.2 - Son Dirigentes del Grupo:

- El Jefe y Subjefe de Grupo que con Certificado de Cargo como tal, dirige y coordina las actividades, a través del Consejo de Grupo.
- El Jefe de Unidad que con Certificado de Cargo, dirige y coordina su Unidad.
- El Sub-jefe y los Ayudantes de Unidades, con certificado de cargo.

85.3 - INTEGRACION DEL CONSEJO DE GRUPO: El Consejo del Grupo está integrado por

- El Jefe de Grupo quien lo preside, coordina y convoca.
- El Subjefe de Grupo
- Los Jefes de Unidad, los sub-jefes y ayudantes de unidades.
- Los Colaboradores podrán se invitados a participar, con voz pero no voto.
- El Consejo de Grupo puede ser convocado y ser coordinado por un Jefe de Unidad si el Jefe de Grupo y el Subjefe están impedido de hacerlo.

85.3.2 - FUNCIONES DEL CONSEJO DE GRUPO:

- Coordinar el Programa de actividades de las unidades y del Grupo.
- Elaborar un Programa Anual para el Grupo, y un presupuesto estimado para cada unidad.
- Coordinar el uso de local, equipos y materiales del Grupo.
- Coordinar el Programa de adelantos de las Unidades.
- Estimular la formación de sus integrantes.
- Nombrar al Jefe de Grupo concordante con este P.O.R.
- Autorizar los candidatos a Jefes de Unidad, Ayudantes y Colaboradores, propuestos por el Jefe de Grupo, o los consejos de unidad.
- Buscar candidatos para nuevos Dirigentes, que satisfagan los requisitos de carácter y moralidad requeridos, para ser presentados.
- Llevar un "Libro de Actas", donde se asentarán los puntos tratados y las resoluciones adoptadas; el cual será firmado por el Jefe de Grupo, y dos miembros más del Consejo.

Art. 86 - EL COMITE DE GRUPO

El Grupo Scout puede estar respaldado por un Comité de Grupo elegido entre los padres de los beneficiarios y simpatizantes. Todos mayores de 21 años, está compuesto por un mínimo de tres (3) integrantes.

86.1 - Los integrantes del Comité de Grupo son electos en la Asamblea del Grupo en sesión anual ordinaria y extraordinaria cuando sea necesario.

86.2 - Los miembros del Comité de Grupo podrán ser reelectos en sus cargos hasta por seis años consecutivos. No podrán los miembros de una misma familia ocupar los cargos de Presidente y Tesorero.

86.3 - El Jefe de Grupo es miembro nato del Comité de Grupo.

86.4 - En la primera sesión del Comité, los integrantes elegirán entre si las siguientes funciones:
Presidente, Secretario, Tesorero, Vices y Vocales.

86.5- El Comité de Grupo podrá constituir Subcomisiones de trabajo y/o estudio que crea conveniente para la buena instrumentación de sus funciones.

86.6 - También deberá elevar copia del acta de la 1ª sesión del Comité donde constan los integrantes del Comité. Todo debidamente refrendado por el Presidente, Secretario, y Jefe de Grupo, dentro de los 30 días de realizada una Asamblea de Grupo

86.7 - FUNCIONES DEL COMITE DE GRUPO:

- Cumplir el P.O.R. de la Institución.
- Proveer y renovar el equipo, materiales y fondos, conforme al cronograma anual y presupuesto estimado.
- Proveer el Local adecuado para el desarrollo de las actividades del Grupo.
- Proponer y coordinar la celebración de la Asamblea Anual.
- Tomar todas las medidas adecuadas para facilitar a todos los integrantes del Grupo, la asistencia regular a sus distintas actividades Scouts, facilitando también la participación de sus dirigentes en reuniones, cursos y/o eventos que para ellos se programen.
- Otorgar reconocimientos de gratitud a personas o empresas que hayan colaborado con el Grupo Scout.
- El Comité de Grupo se reunirá como mínimo una vez al mes.

86.8 - Funciones y Atribuciones de cada uno de los miembros del Comité.

a) Del Presidente

- Representar al Comité de Grupo en todos los actos.
- Presidir las Sesiones del Comité y la Asamblea del Grupo.
- Firmar las Actas conjuntamente con el secretario.
- Es responsable, conjuntamente con el Tesorero, de los fondos del Grupo.
- Recibir los informes del Jefe de Grupo, sobre actividades de las unidades y de las finanzas a través del Tesorero.
- Servir, junto con el Jefe de Grupo, de enlace entre el Grupo, la Institución Patrocinadora (si hay) y la SDU.
- Velar porque el Comité de Grupo está dando todo el apoyo que el Grupo necesita.
- Fomentar la creación de Subcomisiones de trabajo en el seno del Comité de Grupo.

- Presentar anualmente un Informe, a la Asamblea de Grupo, a la Institución Patrocinadora (si la hay), y a la Secretaria Gral. de la SDU, a través del Jefe de Grupo.
- A propuesta del Jefe de Grupo o del Consejo de Grupo, acordar becas para que los Dirigentes y/o Beneficiarios, para que puedan concurrir a cursos o eventos de tipo nacional o internacional.
- Refrendar, junto con el Secretario, las actas de la Asamblea del Grupo.

b) Del Secretario

- Levantar las Actas de las sesiones del Comité y de la Asamblea de Grupo.
- Citar para las sesiones del Comité y de la Asamblea del Grupo.
- Llevar al día el “Libro de Actas” del Comité y de la Asamblea del Grupo. Custodiar el archivo de correspondencia enviada y recibida.
- Ver que a toda la correspondencia recibida se le de curso, y sea contestada en tiempo y forma.
- Registrar a todos los miembros activos del Grupo ante la Oficina Nacional.
- Hacer llegar a la Oficina Nacional copias de Actas de Asambleas del Grupo, de informes de Tesorería, Presidente y Jefe de Grupo, de Balance anual e Inventario.

c) Del Tesorero: Es la persona que maneja los fondos del Grupo, es responsable de:

- Administrar en conjunto con el Presidente los fondos del Grupo.
- Llevar un “Libro de Caja” al día donde registrará todas las transacciones.
- Administrar una Cuenta Bancaria, si la hubiera, a dos firmas conjuntas, con los fondos del Grupo.
- Presentar anualmente, a la Asamblea del Grupo, los estados financieros.
- Supervisar la administración de los fondos y bienes del Grupo asignados a cada unidad.
- Organizar la cobranza, a los integrantes del Grupo, de las cuotas aprobadas en la Asamblea del Grupo.
- Llevar un Libro de Inventario, de todos los bienes propiedad del grupo.

d) De los Vice y los Pro: Las atribuciones y responsabilidades son idénticas a las de los titulares cuando los replacen. Trabajan estrechamente con los titulares, para el buen funcionamiento del Grupo. Integran las sub-comisiones de trabajo.

e) De los Vocales: Colaboran en todo lo necesario para la buena marcha del Grupo. Integran sub-comisiones de trabajo.

Art. 87 - IDENTIFICACION Y DENOMINACION DE GRUPOS SCOUTS

87.1 - Todo Grupo Scout reconocido como parte de la Asociación “SCOUTS DE URUGUAY”, deberá tener como elementos propios e identificatorios: pañoleta con su diseño, número, nombre e insignia.

87.2 - Los elementos identificatorios mencionados en el inciso 1, son únicos y de Carácter nacional, a excepción del número que será de carácter departamental; por tanto no podrán ser reiterados ni total ni parcialmente por ningún otro Grupo Scout que forme parte de la Asociación “SCOUTS DE URUGUAY”.

87.3 - Es derecho de cada Grupo Scout perteneciente a la Asociación “SCOUTS DE URUGUAY”, elegir los elementos identificatorios mencionados en el inciso 1, previa solicitud escrita al Consejo Directivo y aprobación correspondiente.

87.4 - Los elementos identificatorios mencionados en el inciso 1, no podrán ser otorgados a Grupos Scouts que soliciten ingreso a la Asociación “SCOUTS DE URUGUAY”, ni otorgados a Grupos Scouts que formen parte de la Asociación “SCOUTS DE URUGUAY” que soliciten modificación de los mismos, cuando alguno o todos esos elementos pertenezcan a algún Grupo Scout uruguayo de público conocimiento que esté en actividad, ó, que estando inactivo, no hayan transcurrido veinte años de su cese de actividades, salvo las excepciones previstas en el inciso 5.

87.5 - En caso de que un Grupo solicite ingreso a la Asociación "SCOUTS DE URUGUAY", y alguno o todos sus elementos identificatorios mencionados en el inciso 1, fueron utilizados por este mismo Grupo con una anterioridad no mayor a veinte años, se le autorizará la utilización de los mismos.

Si al momento de que un Grupo que haya permanecido inactivo, solicite ingreso a la Asociación "SCOUTS DE URUGUAY", existiera otro Grupo de público conocimiento que no pertenezca a la Asociación "SCOUTS DE URUGUAY", con alguno o todos los elementos identificatorios mencionados en el inciso 1 concordantes, se le autorizará al Grupo solicitante la utilización de los mismos, siempre y cuando este Grupo haya sido fundado con anterioridad al que no pertenece a la Asociación "SCOUTS DE URUGUAY".

87.6 - En caso de cualquier Grupo que solicite ingreso a la Asociación "SCOUTS DE URUGUAY", y no comunica su número identificatorios, la Asociación "SCOUTS DE URUGUAY", le otorgará uno con el siguiente criterio: se tomará en cuenta desde el número uno, los números subsiguientes en forma ascendente, otorgándosele, el primer número libre que cumpla con lo establecido en el inciso 4.

CAPITULO M - LA MANADA DE LOBATOS

Art. 88 - ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA UNIDAD

88.1 - Integración: La Manada de lobatos reúne a los niños y niñas entre 7 y 11 años. El ideal es que sea mixta, con un mínimo de 12 y un máximo de 24 lobatos. De superarse ese número, es recomendable la formación de otra Manada en el Grupo, para que el funcionamiento de las mismas sea óptimo.

88.2 - Miembros activos, la Manada está integrada por:

Los niños que recién entran a la Manada, denominados Pata Tierna

Los niños que ya están integrados a la Manada, Los Lobatos

Los Viejos Lobos

88.3 - Seisena: La Manada se organiza en seisenas, equipos de trabajo permanentes de la Unidad. Es recomendable la formación de equipos circunstanciales para las distintas instancias de juego.

88.4 - Colores de la Seisena: de acuerdo al fondo motivador de la Manada, la seisena se identifica con distintos colores, que se corresponden con los colores del pelaje de los lobos: negro, gris, marrón, blanco, amarillo, rojo, anaranjado, azul.

88.5 - El Seisenero: el Consejo de la Roca elegirá al Seisenero y, con la anuencia de este, al Subseisenero. Estos colaboran con los Viejos Lobos en tareas como formar a la seisena y ayudar a los Pata Tierna. Para ser seisenero o Subseisenero, el lobato debe tener su Promesa en la Manada.

88.6 - El Consejo de la Roca: es el órgano máximo de la Manada. Se reúnen todos los integrantes de la Manada. Akela coordina el Consejo de la Roca. Se reúne 1 vez al mes o a pedido de cualquier integrante del mismo. Es una instancia formal, en la que se debe marcar el inicio y el final del mismo. Su cometido es tratar cualquier situación que surja en la vida de la Manada. Los Viejos Lobos tienen voz pero no voto. Todos los lobatos tienen voz y voto.

88.7 - Consejo de Seiseneros: en él se discuten los aspectos formales del funcionamiento de la Manada. Es una instancia de coordinación con Seiseneros y Subseiseneros. Participan los Viejos Lobos, Seiseneros y Subseiseneros.

88.8 - Consejo de Manada: En él participan los Viejos lobos. Es una instancia de coordinación y programación del Consejo de Unidad.

88.9 - Excursiones, Campamentos y Acantonamientos:

Las excursiones son actividades que tienen un día de duración.

Los campamentos son salidas donde se acampa en el exterior, con la infraestructura adecuada.

Los acantonamientos son salidas donde se duerme bajo techo, usualmente en un local cerrado, desarrollando las actividades en el mismo o sus alrededores.

Para la realización de cualquiera de estas salidas, se debe considerar con sumo cuidado todos los aspectos referentes a un transporte seguro y confiable hasta el lugar de la actividad, un contacto rápido y efectivo con algún referente del Grupo, y una evaluación seria de las condiciones de seguridad con que la actividad contará. Se deberá notificar con anterioridad al Jefe de Grupo, para revisar la viabilidad de la actividad y dar su anuencia, y contar con las autorizaciones firmadas para cada lobato y su ficha médica al día. Una vez concedida la autorización a nivel de Grupo para realizar la salida, se notificará a la persona responsable de la Dirección de Operaciones sobre la misma.

- 88.10 - Formaciones – Son formaciones características de los Lobatos:
- a) la formación por seisenas, realizando su grito
 - b) el círculo de parada, para realizar el Gran Clamor.
 - c) círculo
 - d) por seisena en fila
 - e) por seisena en fila, una junto a la otra (para relevos)

Art. 89 - DEFINICIÓN Y OBJETIVOS

89.1 - La Manada es un espacio privilegiado, una atmósfera especial donde niñas y niños son parte importante de un grupo de referencia que hace cosas entretenidas e interesantes.

Es también un espacio educativo donde se generan estilos de vida: se acompaña a los niños en la maravilla de descubrir el servicio, la dimensión espiritual, donde se les invita a ser honestos, libres, críticos y creativos.

89.2 - Objetivos Educativos particulares

En el marco del Proyecto Educativo de la SDU, la manada se propone hacer énfasis en los siguientes objetivos particulares.

- A - Promover el desenvolvimiento en pequeños grupos, y la integración a su comunidad.
- B - Satisfacer una necesidad de pertenencia y de éxito.
- C - Desarrollar habilidades de liderazgo.
- D - Desarrollar y afianzar el espíritu crítico a través del “juego limpio” y el sentido de justicia
- E - Desarrollar la capacidad de curiosidad, espontaneidad y aventura.
- F - Desarrollar la creatividad a través de actividades.
- G - Desarrollar actividades físicas y el conocimiento de si mismo.
- H - Desarrollar la espiritualidad y un espíritu de servicio a través de la buena acción.
- I - Desarrollar el sentido de amor y conservación de la Naturaleza.

89.3 - Objetivos educativos específicos de la Rama:

CORPORALIDAD

- a. Mide el riesgo en las acciones que realiza.
- b. Entiende el funcionamiento de los sistemas mayores de su organismo, desarrolla hábitos que protegen su salud. Practica los hábitos de higiene personal. Comprende la importancia de una alimentación sana y equilibrada, y practica hábitos de higiene en la manipulación y consumo de los alimentos.
- c. Adquiere destrezas en el manejo de algunas de sus cualidades motrices. Participa en actividades deportivas, conoce sus reglas y acepta perder. Participa activamente en juegos colectivos y respeta sus reglas.
- d. Resuelve los conflictos con sus compañeros sin recurrir a la fuerza.
- e. Demuestra generalmente interés por el orden y la limpieza de los lugares en que vive y juega. Colabora en las excursiones organizadas por su Unidad.
- f. Demuestra que entiende y acepta la necesidad de distribuir su tiempo entre varias alternativas.
- g. Respeta las horas de sueño apropiadas a su edad.

CREATIVIDAD

- a. Demuestra interés por conocer y aprender, participando en actividades que desarrollan destrezas de indagación y búsqueda, y narrando con detalles situaciones o episodios de las lecturas que realiza.
- b. Relaciona apropiadamente situaciones de la fantasía con hechos de la realidad.
- c. Explica las conclusiones que recoge de relatos, cuentos y personajes.
- d. Participa en juegos educativos de distinto tipo.
- e. Ejercita continuamente sus habilidades manuales
- f. Demuestra progresivamente mayor precisión en los objetos que produce con sus manos.
- g. Manifiesta por distintos medios sus aptitudes.

- h. Participa en dramatizaciones, mímicas y otros medios de expresión relativos a las profesiones y oficios.
- i. Demuestra en distintas actividades su interés por expresarse
- j. Se expresa aceptablemente a través del lenguaje
- k. Reconoce y aprecia la calidad expresiva de los demás
- l. Demuestra interés por conocer las causas de los fenómenos que observa.
- m. Describe soluciones a pequeños problemas.

CARÁCTER

- a. Identifica sus principales capacidades y limitaciones
- b. Acepta los defectos y limitaciones que descubre en sí mismo
- c. Valora el significado de sus logros.
- d. Se propone pequeños desafíos para superar sus defectos
- e. Cumple generalmente las tareas que asume.
- f. Demuestra aceptar el significado para su vida de la Ley, las máximas y la Promesa
- g. Aplica la Ley y las máximas en las actividades de su Unidad y en su vida personal.
- h. Demuestra que se esfuerza por decir siempre la verdad
- i. Comprende progresivamente que sus valores Scout se reflejan en sus actitudes con su familia
- j. Contribuye a crear en su Unidad un ambiente en que se exprese siempre la verdad.
- k. Acepta de buen ánimo las dificultades
- l. Comparte con alegría sus logros y los de sus compañeros
- m. Contribuye a que su Unidad manifieste su humor sin agresividad.
- n. Mantiene buenas relaciones con sus compañeros de Unidad
- o. Persevera en sus amistades.

AFECTIVIDAD

- a. Identifica y describe sus emociones y sentimientos
- b. Acepta de buena manera las críticas que se le hacen en la Unidad
- c. Aprende a reflexionar antes de actuar
- d. Dice lo que piensa sin herir a sus compañeros ni burlarse de ellos.
- e. Profundiza en sus amistades manteniendo afecto hacia los que no son sus amigos o han dejado de serlo.
- f. Manifiesta buena voluntad y disposición a ayudar a los demás.
- g. Demuestra capacidad para interesarse en sus compañeros, sin exclusiones sociales o económicas.
- h. Conoce el proceso de procreación y nacimiento y la participación del hombre y la mujer en ellos
- i. Demuestra en sus relaciones con el sexo complementario una actitud equitativa e igualitaria
- j. Demuestra que comunica a su familia las experiencias vividas en la Unidad
- k. Comparte con la familia de sus amigos e integra a estos en determinados momentos de su propia vida familiar.

SOCIABILIDAD

- a. Manifiesta respeto por las opiniones de los demás
- b. Ayuda constantemente en las tareas de servicio en la Unidad.
- c. Demuestra que conoce los derechos del niño y los relaciona con situaciones de actualidad.
- d. Respeta la autoridad de sus padres y profesores
- e. Elige y acepta a sus compañeros que ejercen responsabilidades directivas en los grupos a que pertenece.
- f. Comprende y respeta las normas establecidas en su casa y en la escuela.
- g. Demuestra que desarrolla la capacidad de criticar las normas que lo rigen.
- h. Identifica los principales servicios de su comunidad local.
- i. Colabora habitualmente en las tareas hogareñas y de su escuela.
- j. Participa activamente en campañas de ayuda fraterna para quienes más lo necesitan.
- k. Identifica algunos símbolos y manifestaciones de su cultura regional o nacional.
- l. Aprecia los distintos símbolos de su cultura y las formas en que se expresan.
- m. Participa en identificar los distintos Grupos de su Distrito
- n. Participa en actividades de intercambio con Unidades de otros grupos.
- o. Identifica los símbolos patrios de los países americanos.
- p. Participa en actividades de educación para la paz.
- q. Identifica las principales especies de su país en riesgo de extinción
- r. Protege el medio natural en los lugares en que vive y juega.
- s. Mantiene un pequeño jardín.

ESPIRITUALIDAD

- a. Reconoce la Naturaleza como obra de Dios.
- b. Aprecia las actitudes de bondad en las personas con que se relaciona.
- c. Expresa las inquietudes que le despierta el conocimiento de su religión.
- d. Se integra en las actividades de formación de su iglesia apropiadas a su edad.
- e. Comprende el sentido de la oración en su Unidad.
- f. Practica la oración en momentos significativos del día.
- g. Conduce ocasionalmente las oraciones en su Unidad.
- h. Reconoce actitudes de personas que se esfuerzan por vivir conforme a sus valores religiosos. Festeja el 4 de octubre Día de San Francisco de Asís, Día del Lobato.
- i. Comprende que los valores de su fe se manifiestan en sus actitudes ante compañeros y amigos.
- j. Valora a todos sus compañeros por igual, sin distinción de sus ideas religiosas.
- k. Identifica la existencia de opciones religiosas distintas de la propia.

Art. 90 - MARCO SIMBOLICO

La atmósfera de la Manada se refuerza con un ambiente de fantasía que, aprovechando la forma de pensamiento de los niños de esta edad, sirve para desarrollar la propuesta del Movimiento de manera comprensible para ellos.

El fondo motivador que se ofrece a los niños en esta edad está basado en la novela de R. Kipling "El libro de la Selva" que aparece en "El libro de las Tierras Vírgenes"

La estructura es la Familia Feliz, Sus elementos:

- A. Transferencia simbólica de la manada de Seonee (Ley, Máximas, Lema, Promesa)
- B. Evocación constante de los episodios que se viven en la selva.
- C. Un cubil.
- D. Un saludo.
- E. Un uniforme.
- F. Una bandera.
- G. La Flor Roja.
- H. El Gran Clamor - al comienzo y al final de la reunión los lobatos Promesados a Akela.
- I. El Tótem.
- J. El libro de Caza.
- K. Un grito de Manada.
- L. Un himno.
- M. Las Ceremonias: sencillas, sinceras, solemnes. Cada manada utilizará su propia mística.
- N. Buena Caza. (Despedida)

90.1 - Definiciones:

90.1.1 - La Promesa del Lobato

"Yo prometo por mi honor hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con (Dios/ mis creencias/ mi fe/ mi dimensión espiritual) y la Patria, obedecer la Ley de la Manada, y hacer una buena acción a alguien cada día".

Quien dice su promesa podrá enunciarla distinguiendo la deidad de su fe o dimensión espiritual según la creencia o fe que profese.

90.1.2 - La Ley de la Manada

El lobato escucha y obedece al viejo lobo
El lobato se vence a sí mismo

90.1.3 - Máximas del Lobato

1. El lobato piensa primero en los demás
2. El lobato tiene los ojos y los oídos bien abiertos
3. El lobato es limpio
4. El lobato es alegre
5. El lobato siempre dice la verdad.
6. El lobato siempre cuida la Naturaleza.

90.1.4 - Lema del Lobato

“Siempre lo mejor”

90.1.5 - Oración del lobato

“Dulce y buen señor mío,
 Enséñame a ser humilde y bondadoso,
 a imitar tu ejemplo, a amarte con todo mi corazón,
 y a seguir el camino que ha de llevarme al cielo junto a ti.”

90.1.6 - Oración de la comida: Son varias las versiones que se manejan para hacer la oración de la comida. La más usada es la que se describe a continuación:

“Unos tienen y no pueden,
 otros pueden y no tienen,
 nosotros que tenemos y podemos,
 damos gracias al Señor”

90.1.7 - Grito de Manada: Todas las Manadas pueden tener un Grito de Unidad. El mismo será creado de acuerdo a las tradiciones de la Unidad, y en el que se mencione el nombre de la Manada.

90.1.8 - Grito de Seisena: Es un llamado a los integrantes de la seisena, a la vez que constituye un método de verificación de que la seisena está completa.

90.1.9 - Himno de la Manada: Hay canciones de la Manada que pueden ser adoptadas como su himno, o bien integrar el repertorio de canciones que se entonan con los lobatos. Uno de los más usados es “Buscad en la Manada”

90.1.10 Libro de Caza: Es el registro de la Unidad. En él los lobatos dejan testimonio de sus múltiples cacerías y aventuras.

90.1.11 Uniforme de los lobatos

a. Para ver el uniforme en general, consultar Capítulo G Art.59 de este P O R

90.1.12 Grupos y Unidades. Esta bandera será de color amarillo, de 0.90 x 1.40 mts. aproximadamente, con el nombre de la Manada (si lo tiene), y el N° y nombre del Grupo al que pertenece. Deberá incluir un elemento representativo de la Manada: la cabeza o la imagen del Lobo, al centro de la misma.

90.1.13 Llamada - Para reunir a los lobatos, los Viejos Lobos usarán el grito de: “Manada, Manada, Manada”, al cual los lobatos responderán con un solo “Manada”, corriendo al encuentro de quien los llamó.

90.1.14 Saludo del lobato - Los dedos índice y medio de la mano derecha extendidos y los otros recogidos, formando una “V” se toca la sien derecha, o bien es levantada a la altura del hombro.

Los dos dedos levantados significan las orejas del lobo y los dos Art. de la Ley de la Manada.

90.1.15 La buena acción - Se realizará cada día. Siendo anotada en el cuaderno personal y anudando las puntas de la pañoleta del lobato.

90.1.16 La cueva de la manada - Se denomina Cueva de Manada al local cubierto que ésta posee. Es conveniente que la Manada posea local propio e independiente de las otras unidades del Grupo. Se llama cubil al lugar de cada Seisena dentro de la cueva.

90.1.17 El Tótem – Ver cartilla de Manada.

90.1.18 La Flor Roja – Ver cartilla de Manada.

90.1.19 El Gran Clamor – Ver cartilla de Manada.

90.1.20 Cubil: Se denomina “Cubil de Seisena”, a los lugares delimitados, que ocupan las seisenas, en campamentos, acantonamientos y en la Cueva de la Manada.

Art. 91- ADELANTO - PROGRESIÓN PERSONAL

91.1 - Objetivo general: Promover la superación personal mediante el desarrollo integral, permanente y progresivo de conocimientos, habilidades y actitudes.

91.2 - El Plan de Adelanto de la Manada consta de 4 etapas progresivas, y una etapa de enlace:

- a. 1ª etapa – Pata Tierna
- b. 2ª etapa – Hermano de Mowgli
- c. 3ª etapa – Selva Invasora
- d. 4ª etapa – Ankus del Rey
- e. Correos Primaverales o Etapa de enlace – se desarrolla cuando el lobato tiene la edad para pasar a la Tropa, independientemente del nivel de Adelanto que haya alcanzado.

91.3 - El Plan de Progresión Personal de la Manada, para un trabajo más detallado, divide los objetivos de la Progresión Personal de la Unidad en seis Áreas de Desarrollo. Realizándose el mismo en forma integral y armónica sin descuidar ningún aspecto.

Área Corporalidad: se preocupa del desarrollo de la parte de responsabilidad que a cada uno le corresponde en el crecimiento y funcionamiento de su propio cuerpo.

Área Creatividad: se centra en el desarrollo de la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.

Área Carácter: desarrolla la disposición permanente de la voluntad para organizar las fuerzas e impulsos de la persona de acuerdo a un principio regulador de naturaleza ética.

Área Afectividad: Esta área se preocupa de que los jóvenes obtengan y mantengan un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.

Área Sociabilidad: atiende al desarrollo de la dimensión social de la personalidad, con énfasis en el aprendizaje y práctica de la solidaridad.

Área Espiritualidad: apunta a desarrollar en los jóvenes la aspiración a establecer vínculos personales con su fe o su dimensión espiritual, la capacidad de asumir la fe e integrarla a la vida y la disposición a respetar las distintas opciones.

Art. 92 - ADULTOS EN LA MANADA

Los adultos que dirigen en la Manada se llaman Viejos Lobos. Cada uno adopta para sí el nombre de uno de los personajes del Libro de la Selva, de acuerdo a sus características.

El Jefe de la Manada será llamado Akela, siendo el responsable de la Unidad.

El resto del Consejo se compondrá de un Sub-Jefe de Manada, y los demás dirigentes en calidad de ayudantes.

Dirigir la Manada es una tarea de equipo. Con una responsabilidad compartida entre sus miembros. Este equipo deberá estar integrado al menos por 1 dirigente cada seis niños (1 dirigente por seisena), de uno y otro sexo.

92.1 - Requisitos – Ver Capítulo G Art.55, Requisitos

92.2 - El Jefe de Manada tiene los siguientes deberes:

Para con la Manada: Velar por la Formación de los Lobatos

Ser ejemplo de la vivencia de la Ley y la Promesa

Cumplir su rol en las distintas instancias de la vida de la Manada.

Mejorar constantemente su formación personal

Con sus ayudantes: Capacitarlos y ayudarlos en su formación personal.

Estimular el trabajo en equipo dentro del Consejo de Manada.

Con el Consejo de Grupo: Participar en las reuniones y actividades que en él se realicen

Con los padres: Ser el referente responsable.

Con el Movimiento Scout: vivir de acuerdo a los principios fundamentales del Movimiento.

Cumplir y hacer cumplir las normas establecidas en este P.O.R. Mejorar constantemente su formación personal.

92.3 - El Subjefe de Manada:

Sus principales deberes serán: participar activamente en el trabajo de la misma en el Consejo de Manada, en la actividad con los lobatos, preocuparse por su formación personal y subrogar al Jefe de Unidad en su ausencia,

92.4- Los Ayudantes de Manada:

Sus principales deberes: Participar activamente en el Consejo de Manada.
Participar activamente en las instancias de trabajo en la Manada.
Llevar adelante actividades con los lobatos.
Mejorar constantemente su formación personal.
Ser ejemplo

92.5 - Los colaboradores: Además del Consejo de Manada, la misma puede contar con colaboradores que deseen participar de la labor educativa, o que están en una etapa previa de “prueba” para ingresar como ayudantes a la misma (nuevas personas que se integran al grupo, Rovers en servicio, etc), luego de contar con la aprobación del Consejo de Grupo. También se puede invitar a Sinodales, a colaborar en forma puntual en la Manada, sobre temas específicos que necesita para trabajar.

Art. 93 - ADULTOS EN LA MANADA (NOMBRES)

Se han tomado de El libro de la Selva, los nombres de los distintos integrantes del Consejo de Manada. El Jefe de la Manada es llamado AKELA (el lobo gris, Jefe de la Manada de lobos), y el resto de los dirigentes pueden ser:

BALOO (el oso)
BAGHEERA (la pantera negra)
RAKSHA (la madre loba)
KAA (la serpiente)
CHILL (el pájaro milano)
HATHI (el elefante)
HERMANO GRIS (el lobo hermano de Mowgli)

Estos nombres son elegidos en base a la similitud de la personalidad de los dirigentes con los animales descritos en el libro. El conjunto de los dirigentes de la Manada de lobatos se denomina, como se ha hecho en este capítulo, Viejos Lobos.

Art. 94 - CARTILLAS, MANUALES Y REGLAMENTOS DE LA UNIDAD

94.1 Cada unidad tendrá un material institucional específico como herramienta metodológica dentro de la cual se darán pautas y detalles necesarios para el trabajo cotidiano en la rama al nivel de beneficiarios y dirigentes.

CAPITULO N - LA TROPA DE SCOUTS

Art. 95 - ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA UNIDAD

95.1 - Integración - La Unidad del Grupo Scout que agrupa a las Patrullas se llama “Tropa de Scouts”. Está integrada por muchachos y muchachas de 11 a 15 años y por un equipo de dirigentes, que lleva adelante actividades coeducativas.

Cada Tropa consta de un mínimo de 2 y un máximo de 5 Patrullas, integradas 5 a 8 beneficiarios. En caso de contar con más de 35 muchachos (5 Patrullas de 7) se recomienda formar otra Tropa en el Grupo.

95.2 - Miembros activos: Aspirante: el muchacho que entra por primera vez al Movimiento y que desea ser Scout y los Lobatos que hayan pasado de la Manada

Scouts : el aspirante o lobato que ya formuló su Promesa Scout.
Dirigentes: Dirigentes y Aspirantes que forman parte del Consejo de Tropa.

95.3 - La Patrulla Scout: es la unidad fundamental de la Tropa.

95.3.1 - Su integración: no menos de 5 y no más de 8 beneficiarios, incluyendo al Guía y Subguía de Patrulla.

95.3.2 - El Guía de Patrulla (GP): Será elegido libremente por los miembros de la Patrulla, reunidos en Consejo de Patrulla, entre los Scouts que hayan formulado la Promesa Scout. El Guía de Patrulla deberá ser ratificado en su cargo por la Corte de Honor, en su primera reunión posterior a la elección.

95.3.2.1 El Guía de Patrulla deberá:

- a. Participar con voz y voto en la Corte de Honor y el Consejo de Guías de Patrulla
- b. Coordinar el Consejo y reunión de su Patrulla.
- c. Elegir al Subguía de Patrulla.
- d. Portar el bordón con banderín de Patrulla.
- e. Usar las insignias correspondientes a su cargo
- f. Ser el ejemplo para todos los Scouts y Aspirantes de su Patrulla, de vivencia de la Ley y la Promesa Scout.
- g. Representar fielmente a su Patrulla, delante de los dirigentes y organismos de la tropa
- h. Ser el motor de la vida de su Patrulla.
- i. Supervisar el adelanto de su Patrulla
- j. Velar por el buen funcionamiento del sistema de Patrullas, como medio de entrenamiento de los miembros de su Patrulla
- k. Representar y dirigir a la Patrulla en todo momento
- l. Colaborar con los dirigentes en todo momento.
- m. Concurrir a las reuniones de Patrulla, de Corte de Honor y a las actividades de la Patrulla Barras Blancas y Consejo de Guías.

95.3.3 - El Subguía de Patrulla (SGP): Será elegido por el Guía de Patrulla, entre los miembros de la Patrulla que tengan Promesa Scout.

95.3.3.1 El Subguía de Patrulla deberá:

- a. Suplantar al Guía de Patrulla en su ausencia o cuando éste lo delegue, con todos los derechos y deberes inherentes al cargo.
- b. Usar las insignias correspondientes a su cargo
- c. Participar conjuntamente con el GP de las reuniones de Patrulla.
- d. Participar en la Corte de Honor, el Consejo de Guías de Patrulla y las actividades de la Patrulla Barras Blancas.
- e. Velar por el buen funcionamiento del sistema de Patrullas, como medio de formación de los miembros de su Patrulla

95.3.4 - Los roles y los Libros de Patrulla: Toda Patrulla deberá asignar a sus patrulleros, al menos los siguientes roles permanentes (se entienden por roles permanentes aquellos que se desarrollan por períodos relativamente largos de 6 meses a 1 año): TESORERO, SECRETARIO, ENCARGADO DEL RINCÓN DE PATRULLA (INTENDENTE), ENCARGADO DE LA CARTELERA, ENFERMERO.

La Patrulla deberá llevar los siguientes libros:

- a. Libro de Oro de la Patrulla
- b. Libro del Consejo de Patrulla y
- c. Libro de reuniones de Patrulla o Bitácora.

95.4 - Consejo de Patrulla (CP) Cada Patrulla realizará esta reunión para programar y evaluar sus actividades, la marcha de la Patrulla y tomar las decisiones que le atañen. Integran el CP todos los miembros de la Patrulla, no pudiendo asistir los Dirigentes, salvo expresa invitación. Todos los miembros de la Patrulla tienen voz, las decisiones se tomarán por consenso entre los miembros que tengan Promesa. Es presidido por el GP

El CP puede ser de dos tipos: Ordinario y Solemne. El CP solemne se realiza en los siguientes casos:

Elección del Guía de Patrulla

Recepción en la Patrulla de los nuevos Promesados.

Despedida de los Scouts que pasan al Clan de Pioneros.

En caso de sesionar en forma solemne la Patrulla tomará las previsiones que sean del caso, de acuerdo con sus tradiciones, para lograr el ambiente adecuado.

95.6 - Consejo de la Tarde: Es la reunión que al fin del día de actividad (salida, jornada o campamento) realiza la Patrulla para evaluar los logros o deficiencias de la misma y de cada patrullero, así como evaluar la vivencia colectiva y personal

de la Ley y la Promesa Scout. Es una instancia constructiva, las críticas y las evaluaciones se realizan desde una óptica constructiva. Lo integran todos los miembros de la Patrulla.

Existen distintas estructuras en la Rama que privilegian el trabajo en distintos ámbitos, y privilegian el funcionamiento del Sistema de Patrullas. Ellas son: la Patrulla Barras Blancas, donde los Guías se aprenden para a su vez enseñar a los demás patrulleros, el Consejo de Guías, que se encarga de programar actividades y llevarlas adelante, y la Corte de Honor, que básicamente vela por el cumplimiento de la Ley y la Promesa Scout.

95.7 - Corte de Honor (CH): Es el órgano de mayor jerarquía de la Tropa.

95.7.1 - Integración: Son miembros naturales de la Corte de Honor

- a. El Jefe de Tropa
- b. El Guía de Guías (si lo hay)
- c. Los Guías y Subguías de Patrulla con Promesa
- d. Podrá participar de la Corte de Honor, como invitado, cualquier Scout de la Tropa y/o ayudantes del JT con Promesa Scout y cualquier persona que la CH considere adecuado.

95.7.2 Presidencia: La CH será presidida por un Guía de Patrulla electo según tradiciones de la Unidad

95.7.3 Frecuencia: La CH sesionará en forma ordinaria una vez cada tres meses, pudiendo reunirse en forma extraordinaria, cuando sea necesaria a pedido de la mayoría de los GP.

95.7.4 Cometidos de la CH

- a. Velar por el cumplimiento de la Ley y la Promesa en la Tropa
- b. Juzgar, premiar o sancionar según el caso.
- c. Ratificar la concesión de adelantos y autorizar la formulación de la Promesa Scout a quienes considere aptos para hacerlo a solicitud del GP correspondiente.
- d. Ratificar los nombramientos de GP y elegir al Guía de Guías.
- e. Fijar y rever las normas y tradiciones de la Tropa.

95.7.5 Procedimiento: La sesión de la CH tendrá carácter de solemne en todos los casos. Deberá estar ambientada según las tradiciones de cada Tropa. En términos generales los asuntos tratados en la CH serán de carácter absolutamente reservado, no pudiendo ninguno de sus integrantes o invitados divulgarlo, bajo apercibimiento de graves sanciones que la Tropa instrumentará.

95.7.6 Funcionamiento: La CH para funcionar válidamente deberá tener un quórum mínimo del 50% de los GP, incluyendo el GG, si lo hubiere. Los Dirigentes no cuentan para el cálculo del quórum. Para los asuntos citados en 96.7.5 las decisiones deberán tomarse por consenso. Para otro tipo de asunto el GG y los demás integrantes tendrán un voto cada uno.

Registros : A la CH le corresponde completar el Libro de Actas, y el Libro de Oro de la Tropa, llevados por el Secretario de la Unidad.

95.8 - Consejo de Guías de Patrulla (CGP) La integración y coordinación se realiza en forma similar a la CH. Deberá reunirse con una frecuencia mensual, y son sus cometidos:

- a. Planificar, coordinar y evaluar el Programa de la Tropa
- b. Representar por medio de los Guías, la voluntad de los patrulleros.
- c. Buscar soluciones a los problemas referentes a la Programación que se planteen, sean estos en la Tropa o en las Patrullas.
- d. Velar por el adelanto progresivo de la Tropa.
- e. Velar por el mantenimiento y crecimiento de la Tropa.
- f. Otros asuntos que no están reservados a la CH.

95.8.1 La sesión del CGP tendrá carácter de una reunión de trabajo, sin formalidades preestablecidas, pero con orden. El Jefe de Tropa tendrá voto y, en caso de empate, doble voto. Los Dirigentes tendrán voz pero no voto, debiendo limitarse a moderar y orientar la reunión; tendrán potestad de veto en cuestiones de seguridad en las distintas actividades. Para funcionar deberá tener un quórum del 50% de los GP. Los Dirigentes no cuentan para

el quórum. EL CGP deberán llevar un libro de actas en el que conste el registro de asistencia y sesiones, los acuerdos alcanzados en la reunión, y una planilla de adelantos.

95.9 - Patrulla Barras Blancas (PBB):

- Integración: Está integrada por el JT, GG y todos los GP y SGP de la Tropa.
- Dirección: El Guía de la PBB será el Jefe de Tropa, y el Subguía de Patrulla será el Guía de Guías, o se determinará de acuerdo a las tradiciones de la Unidad
- Frecuencia: La PBB deberá realizar actividades al menos una vez al mes.
- Son cometidos de la PBB: entrenar a los GP en el aspecto técnico, Hacer vivir a los GP en el ambiente y organización de una Patrulla Modelo.
- LA Patrulla de Barras Blancas llevará los libros correspondientes a una Patrulla.

95.10 - Guía de Guías (GG) (Subguía de la Patrulla Barras Blancas) La necesidad de la elección de un GG está condicionada a situaciones especiales de funcionamiento de la Tropa y de los adelantos de los Scouts, así como de la evolución personal del elegido. El GG debe ser Guía de Patrulla en la Tropa. Debe tenerse en cuenta de que un Scout y no un Dirigente. La necesidad de su nombramiento será decidida por la CH. No podrá haber más de un GG.

95.10.1 Condiciones para ser GG

- a. Ser ejemplo de vivencia de la Ley y la Promesa en su Tropa.
- b. Habilidad para dirigir y ascendencia sobre otros Scouts.
- c. Haber obtenido 2ª Clase en el Plan de Adelanto de la Tropa.
- d. Tener un mínimo de 6 meses de servicio activo y permanente en la Tropa.

95.10.2 El GG podrá:

- a. Presidir la CH y el CGP
- b. Portar la bandera de la Tropa o el Pabellón Nacional según la ocasión.
- c. Usar las insignias correspondientes a su cargo.
- d. Representar a la Tropa frente a otras Tropas.

95.10.3 El GG deberá:

- a. Ser ejemplo de vivencia de la Ley y la Promesa Scout.
- b. Ayudar a los GP a resolver sus problemas.
- c. Colaborar con los Dirigentes en todo momento.

95.11 - Asamblea de Tropa: Es la reunión de todos los integrantes de la Tropa con el objeto de evaluar los logros y deficiencias de la misma. Es convocada por el JT y presidida por él mismo. Se puede convocar a solicitud de una de las Patrullas.

95.12 - Actividades de la Tropa

95.12.1 Reunión de Unidad: En la Reunión de Tropa participan todas la Patrullas.

Sus cometidos son:

- a. Realizar los proyectos programados
- b. Vivir las actividades de la Tropa con un espíritu comunitario.
- c. Poner en común lo que se ha realizado y aprendido
- d. Confrontar la preparación y eficacia de las Patrullas.

95.12.2 Salidas y Campamentos: Para las salidas y Campamentos de la Tropa se debe contar con:

- a. La autorización expresa del Jefe de Grupo, quien a su vez informará al JSN.
- b. El lugar del Campamento será de conocimiento del Jefe de Grupo.
- c. Todos los Scouts deberán contar con permiso de sus padres tutores o encargados
- d. La Unidad deberá tener un responsable, si es posible con la especialidad en Primeros Auxilios, encargado del botiquín.
- e. Los programas de las actividades a desarrollar durante los campamentos y salidas deben ser planificados con anterioridad e incluir actividades alternativas para el mal tiempo, debiendo cumplir todas las características de las actividades Scout, y normas de seguridad.
- f. Al finalizar el campamento, el Consejo de Tropa deberá hacer llegar al Jefe y Consejo de grupo un informe escrito sobre el Programa de Campamento y la evaluación del mismo.

95.12.3 Actividades acuáticas: Para todas las actividades acuáticas deberán tomarse las máximas precauciones de seguridad, debiéndose explicitar en el programa el sistema a utilizar y la responsabilidad de cada Dirigente en el mismo. En lo referente al uso de embarcaciones se exigirá, en general, que participe de la actividad un adulto con amplio conocimiento del tema.

95.12.4 Se prohíbe en cualquier caso la tenencia y uso de armas de fuego y otras que no estén contempladas en las Especialidades. También se prohíben el uso de hondas y gomeras salvo en aplicaciones didácticas. Se hará especial énfasis en el correcto uso de cuchillo, hacha y machete para las actividades.

Art. 96 - DEFINICIÓN Y OBJETIVOS

96.1 - Definición de la Rama:

La Tropa Scout es el ámbito donde los muchachos forman pequeños grupos con identidad propia que son parte fundamental del Método Scout denominada la Patrulla Scout. Las Patrullas se forman con el propósito de aprender colectivamente, disfrutar su amistad, apoyarse mutuamente en su desarrollo personal, comprometerse en un proyecto común e interactuar con otros grupos similares.

La Tropa Scout es entonces un sistema que favorece el dinamismo de las Patrullas para que operen como comunidades de aprendizaje democrático.

96.2 - Objetivos educativos particulares

En el marco del Proyecto Educativo de la SDU, la Tropa se propone hacer énfasis en los siguientes objetivos de salida particulares.

CORPORALIDAD

- a. Respeta su cuerpo y el de los demás
- b. Conoce la relación entre los procesos físicos y psicológicos de su organismo.
- c. Aplica medidas adecuadas en caso de enfermedades y accidentes
- d. Comprende y asume las dificultades motrices propias de su desarrollo.
- e. Crea en su Patrulla un ambiente de diálogo que evita reacciones agresivas.
- f. Demuestra continua preocupación por su aspecto e higiene personal.
- g. Mantiene ordenados y limpios sus objetos personales
- h. Acampa en óptimas condiciones de higiene.
- i. Conoce los requerimientos alimenticios propios de su edad.
- j. Prepara comidas equilibradas, higiénicas y atractivas, utilizando elementos sencillos.
- k. Organiza aceptablemente su tiempo entre estudios, vida familiar y Movimiento Scout.
- l. Selecciona adecuadamente sus actividades recreativas entre distintas opciones.
- m. Colabora en la organización de las actividades al aire libre de su Patrulla y Unidad.
- n. Supera su rendimiento en la práctica del deporte elegido y demuestra saber ganar y perder.
- o. Conoce numerosos juegos para distintas ocasiones, los que explica y práctica.

CREATIVIDAD

- a. Amplia las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo.
- b. Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información.
- c. Demuestra interés por diversificar las lecturas que realiza.
- d. Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista.
- e. Propone ideas nuevas para ser analizadas por su Patrulla
- f. Organiza juegos, excursiones y otras actividades novedosas para ser realizadas por su Patrulla.
- g. Cumple un papel activo en la mantención y renovación del local y materiales de Patrulla.
- h. Participa en el diseño e instalación de las construcciones de campamento.
- i. Desarrolla el contenido de sus especialidades de manera constante y activa.
- j. Proyecta las especialidades adquiridas en acciones concretas al servicio de la comunidad.
- k. Manifiesta por distintos medios sus intereses y aptitudes artísticas.
- l. Canta habitualmente y conoce numerosas canciones.
- m. Prepara disfraces y utilería para los sketches del Fogón.
- n. Conoce los procesos técnicos de los servicios de uso habitual: agua potable, alcantarillado, electricidad, radio, televisión, aviación, satélites y otros.
- o. Participa en un proyecto que divulga una respuesta técnica novedosa a un problema habitual.

CARÁCTER

- a. Se refleja en su conducta que reflexiona sobre sí mismo.
- b. Tiene una evaluación crítica de sí mismo
- c. Reafirma su convicción de que posee las condiciones para obtener resultados concretos
- d. Se esfuerza continuamente por corregir errores y superar defectos
- e. Demuestra que es constante en su empeño por desarrollar sus capacidades.
- f. Desempeña las responsabilidades que adquiere.
- g. Demuestra aceptar el significado para su vida de la Ley, Los principios y la Promesa Scout.
- h. Aplica la Ley y los Principios en las actividades de la Unidad y en su vida personal.
- i. Entiende la consecuencia como un valor que orienta su vida.
- j. Manifiesta un esfuerzo constante por ser consecuente.
- k. Promueve que sea una comunidad en que se reflejan los valores personales.
- l. Mantiene constantemente una actitud alegre
- m. Proyecta su alegría en la Unidad, en su colegio y en su familia.
- n. Contribuye a que su Unidad manifieste su humor de manera natural y espontánea.
- o. Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de Patrulla.
- p. Participa activamente en el Consejo de Patrulla.

AFECTIVIDAD

- a. Se esfuerza por dominar sus reacciones y mantener comportamientos estables
- b. Reconoce en sí mismo tendencias como la soledad, la timidez, la rebeldía, la inseguridad y aprende progresivamente a manejarlas.
- c. Asume su Patrulla como un espacio privilegiado para compartir sus emociones y sentimientos.
- d. Expresa su opinión respetando a las otras personas.
- e. Persevera en sus opiniones cuando las considera correctas.
- f. Descubre el valor de la amistad y de sus amigos y controla el exceso de sensibilidad en sus relaciones con ellos.
- g. Comprende el sentido del amor y demuestra interés por asumirlo en su vida.
- h. Está disponible para sus compañeros de Patrulla en toda circunstancia.
- i. Aprecia el valor de las distintas personas con que se relaciona.
- j. Es capaz de proporcionar a sus compañeros una información sexual apropiada, en forma natural y completa.
- k. Comprende y asume la sexualidad como un hecho único, vinculado a la capacidad de amar y ser amado.
- l. Supera discriminaciones, estereotipos y prejuicios en relación a ambos sexos.
- m. Retribuye el afecto de su familia y acepta los límites que esta pone al ejercicio de su libertad.
- n. Demuestra que es capaz de reflexionar con sus padres las normas de convivencia familiar.
- o. Mantiene una actitud de servicio hacia sus hermanos.

SOCIABILIDAD

- a. Manifiesta apertura a las diferentes opiniones, clases sociales y formas de vida.
- b. Ayuda a su Patrulla en el cumplimiento de sus responsabilidades.
- c. Demuestra capacidad de asombro, repudio y reacción frente a las violaciones de los derechos humanos.
- d. Participa en actividades relacionadas con los derechos de las personas.
- e. Identifica los distintos niveles de autoridad en su país.
- f. Se expresa adecuadamente sobre las personas que ejercen autoridad.
- g. Ejerce su autoridad promoviendo la participación de todos.
Concibe la autoridad, tanto suya, como la de otras personas, como una potestad delegada que se basa en el respeto y la aceptación.
- h. Respeta las normas de convivencia de los distintos ambientes en que actúa.
- i. Analiza y tiene opinión sobre las normas que regulan su vida.
- j. Mantiene una agenda con direcciones útiles.
- k. Realiza una buena acción cada día.
- l. Propone y colabora en la organización de proyectos sociales emprendidos por su Patrulla o Unidad
- m. Demuestra interés por la superación de las diferencias sociales.
- n. Conoce las diferentes ideologías y posiciones políticas de su país.
- o. Conoce las principales condiciones geográficas de su país que influyen en su cultura.
- p. Manifiesta aprecio por su herencia cultural y se identifica con ella.
- q. Promueve en su Patrulla y en su Unidad actividades destinadas a interiorizar los valores de su cultura.
- r. Conoce de un modo general la realidad del Movimiento Scout en su país.

- s. Mantiene contacto con Scouts de otros países, individualmente o a través de su Unidad o Grupo.
- t. Conoce en particular al menos una cultura originaria de América.
- u. Conoce los principales problemas que afectan al agua, al aire y al suelo.
- v. Acampa en óptimas condiciones de protección y mejoramiento del medio natural.
- w. Participa, junto con toda su Patrulla, en proyectos de conservación.

ESPIRITUALIDAD

- a. Prepara y conduce actividades que permiten descubrir la naturaleza como espacio de diálogo y encuentro con Dios.
- b. Mantiene y estimula en su Patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros.
- c. Busca respuestas a sus inquietudes religiosas en los textos sagrados de su fe o en la palabra de adultos idóneos, o en concepciones propias fundamentadas en ambas.
- d. Participa regularmente en la vida religiosa de su comunidad de fe si la tuviere.
- e. Reflexiona con su Patrulla a partir de los textos sagrados de diferentes creencias.
- f. Demuestra que ha interiorizado el sentido de la oración como una manera de comunicarse con Dios.
- g. Practica habitualmente la oración personal en distintas ocasiones.
- h. Se esfuerza por ser testimonio de sus principios religiosos.
- i. Participa con sus compañeros de Patrulla en acciones de solidaridad social.
- j. Incentiva en su Patrulla el respeto pro las diferentes opciones religiosas.
- k. Manifiesta interés en conocer otras religiones. Manifiesta respeto por las expresiones religiosas distintas a la suya.
- l. Organiza actividades de oración con su Patrulla.

Art. 97 - MARCO SIMBÓLICO

97.1 - Definición: El Marco simbólico se presenta como un ambiente de referencia que refuerza la vida en común en la Patrulla y en la Unidad, contribuyendo a dar coherencia a todo lo que se hace. El Marco Simbólico que el Movimiento Scout propone a los jóvenes entre 11 y 15 años es lograr que los jóvenes se conviertan en personas autónomas, solidarias, responsables y comprometidas, que participan en la construcción de un mundo mejor, a través de la siguiente simbología:

- El gusto por explorar.
- El interés por la apropiación de un territorio.
- La pertenencia a un grupo de amigos

El éxito del Movimiento Scout se explica porque se les invita a realizar actividades que corresponden estrechamente a estos tres dinamismos esenciales: exploración, territorio y pandilla. De ahí que la idea simbólica de “explorar territorios con un grupo de amigos” debe estar latente en la vida del grupo. Para lograr eso, los dirigentes deben repasar continuamente los conceptos del marco simbólico y confrontarlos con la forma en que lo aplican en la realidad cotidiana de la Unidad. Esta actitud permitirá que el símbolo esté siempre presente.

97.2 - Elementos del marco Simbólico

97.2.1 Promesa Scout - La Promesa debe ser formulada por los aspirantes, para ser investidos como Scout, ante el Jefe de Tropa en ceremonia especial, y es la siguiente:

Por mi Honor prometo hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con (mi Fe o mi Dimensión Espiritual.) y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout.

Quien dice su promesa podrá enunciarla distinguiendo la deidad de su fe o dimensión espiritual según la creencia o fe que profese

97.2.2 Oración: Se transcribe la oración más usada en las Tropas Scouts:

“Señor, enséñame a ser generoso, a servirte como tú lo mereces, a dar sin medida, a trabajar sin descanso, a combatir sin miedo a que me hieran, y a no esperar más recompensa, que saber que hago tu voluntad”

97.2.3 Ley Scout – La ley Scout está contenida en los siguientes artículos:

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza
2. El Scout es leal

3. El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa
4. El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout, sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.
5. El Scout es cortés y considerado
6. El Scout vive su dimensión espiritual en la naturaleza, y la protege.
7. El Scout sabe obedecer sin replicar y hace las cosas en orden y completas.
8. El Scout sonríe y canta en sus dificultades.
9. El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
10. El Scout es limpio y sano; puro en pensamiento, palabra y acciones.

97.2.4 Lema – “Siempre Listo”

97.2.5 Principios – Los principios del Scout son tres:

Deberes para con su dimensión espiritual.
Deberes para con su Patria y Comunidad
Deberes para con uno mismo

97.2.6 Virtudes:

LEALTAD, ABNEGACIÓN Y PUREZA

97.2.7 Color – El color de la Tropa es el Verde. Simboliza la naturaleza y el aire libre, ambientes ideales para el desarrollo de la vida Scout.

97.2.8 La Bandera – La Tropa podrá tener una bandera para izar en el local, salidas, campamentos, junto con la Bandera Nacional (en mástiles separados), será de color preponderantemente verde, en una proporción de 2/3. Deberá tener visible la Flor de Lis, el nombre de la Tropa, y el número o nombre del Grupo.

97.2.9 Himno de Tropa - La Tropa podrá elegir una canción Scout identificatoria, que haga referencia a la vida en la Unidad, y los valores que la misma rescata.

Uno de los más usados es “Avanzan las Patrullas”.

97.2.10 Grito de Unidad: - Podrá tener un grito que la identifique. El grito de unidad o de Tropa, debe ser creado por todos los integrantes de la rama y ratificado por la Corte de Honor, reforzará el espíritu de pertenencia a la Tropa y su identificación.

97.2.11 Local: - Es un espacio que permite reunirse a la Tropa en pleno, (se aconseja que forme parte del local de Grupo).

97.2.12 Libro de Oro de la Tropa:- Lo lleva la Corte de Honor, en él se registran los momentos fundamentales de la Tropa.

97.3 - Símbolos de la Patrulla

La Patrulla posee elementos que la distinguen del resto de la Unidad, y de las otras Patrullas. Estos contribuyen a crear un espíritu de unidad y pertenencia a la misma. Entre estos elementos o signos exteriores destacamos:

97.3.1 Nombre (o tótem) - Es la forma como se denomina una Patrulla, los muchachos se identifican con las características del animal con que se nombran y esto sirve para reafirmar positivamente sus habilidades y comportamientos.

97.3.2 Banderín de Patrulla – Cada Patrulla debe tener un banderín distintivo, de forma a decidir por sus integrantes, de un tamaño aproximado de 25 x 30 cm. Debe realizarse en alusión a su animal totémico.

97.3.3 Colores del Tótem - Cada animal tendrá asignados dos colores, los cuales serán expuestos por la Patrulla, toda vez, que esta lo vea posible. Tanto en sus identificadores como equipo (bordón, banderín, etc) como personales (cintas de Patrulla). Dichos colores, pueden ser consultados en las Fogatas del libro “Escultismo para Muchachos”

97.3.4 Bordón de Patrulla – También llamado Báculo, es un palo de madera delgada y maciza, de aproximadamente 1.70 cm, tallado o adornado, donde el guía demuestra el amor y cuidado que siente por la

Patrulla, lleva en su extremo el banderín de Patrulla. Se insta a cada Guía, a dejar en él, algún aporte distintivo que agregue a la historia de la Patrulla.

97.3.5 Rincón de Patrulla – Es el lugar físico donde la Patrulla tiene sus pertenencias, y se siente cómoda, un lugar especial que esta acondicionado por los propios muchachos y es su responsabilidad mantenerlo, una afirmación de los límites de un territorio (es probable que por problemas locativos, la tropa no disponga de un rincón para cada Patrulla, pero este espacio físico y su sentido de pertenencia, debe ser potenciado en campamentos, y en las instancias en que la Patrulla puede reunirse (aunque sea en la casa de uno de los Patrulleros).

97.3.7 Grito de Patrulla – Es un grito creado y realizado por la Patrulla completa, al culminar o comenzar una actividad. En el mismo se menciona el nombre de la Patrulla, y las virtudes del animal totémico que representa. También para dar a conocer su orgullo por haber terminado una actividad de forma ordenada y completa.

97.3.8 Lema de Patrulla – Con él elaborado por los propios integrantes de la Patrulla, se afirman las cualidades y características que más importancia tiene para todos sus miembros, es un compromiso de conducta que define en pocas palabras al equipo. Puede estar incluido en el Grito de Patrulla.

97.3.9 Uniforme Ver Capítulo G, en lo referente al Uniforme en general.
Insignias de Especialidades: ver Capítulo G de este P O R

97.3.10 Ceremonias Promesa
 Adelanto
 Pasaje de Rama
 Investidura de Guía de Patrulla.

Art. 98 - ADELANTO - PROGRESIÓN PERSONAL

98.1 - Adelanto Progresivo: Su objetivo general es promover la superación personal mediante el desarrollo integral, permanente y progresivo de conocimientos, habilidades y actitudes.

98.2 - El Plan de Adelanto de la Tropa tiene 4 etapas progresivas, más una etapa de enlace previo paso al Clan de Pioneros.

1ª Etapa – Aspirante o Pie Tierno

2ª Etapa – Scout de 3ª Clase

3ª Etapa – Scout de 2ª Clase

4ª Etapa – Scout de 1ª clase.

Etapa de Enlace – Se realiza como preparación para el pasaje del Scout al Clan de Pioneros, independientemente del nivel de Progresión alcanzado en la Tropa.

98.3 - El Plan de Progresión Personal de la Tropa, para un trabajo más detallado, divide los objetivos de la Progresión Personal de la Tropa en seis Areas de Desarrollo:

Area Corporalidad: se preocupa del desarrollo de la parte de responsabilidad que a cada uno le corresponde en el crecimiento y funcionamiento de su propio cuerpo.

Área Creatividad: se centra en el desarrollo de la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.

Area Carácter: desarrolla la disposición permanente de la voluntad para organizar las fuerzas e impulsos de la persona de acuerdo a un principio regulador de naturaleza ética.

Area Afectividad: Esta área ase preocupa de que los jóvenes obtengan y mantengan un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.

Area Sociabilidad: atiende al desarrollo de la dimensión social de la personalidad, con énfasis en el aprendizaje y práctica de la solidaridad.

Area Espiritualidad: apunta a desarrollar en los jóvenes la aspiración a establecer vínculos personales con Dios, la capacidad de asumir la fe e integrarla a la vida y la disposición a respetar las distintas opciones.

Art. 99 - ADULTOS EN LA TROPA

Los dirigentes responsables de la Tropa Scout forman el Consejo de Tropa. Al frente del mismo hay un responsable, el Jefe de Tropa. El Subjefe de Tropa y los Ayudantes de Tropa son los otros integrantes del Consejo. El ideal sería contar con un dirigente por Patrulla que constituyan la Tropa.

Art. 100 - ADULTOS EN LA TROPA (CARGOS)

100.1 - El Jefe de Tropa (JT): Sus principales deberes son:

Con la Tropa:

- a. Velar por la formación de sus Scouts.
- b. Velar por el desarrollo progresivo y armónico de la Tropa.
- c. Ser ejemplo.
- d. Ser parte del Equipo de Dirección de la Tropa.
- e. Aplicar el Método Scout.
- f. Llevar adelante las actividades en la Reunión de Unidad.

Con sus Ayudantes:

- a. Capacitarlos y ayudarlos en su formación personal.
- b. Presidir el Consejo de la Tropa.
- c. Estimular el trabajo en equipo dentro del Consejo de Tropa y distribuir funciones y responsabilidades entre sus miembros.

Con el Consejo de Grupo:

- a. Participar en todas sus reuniones y actividades
- b. Mantenerle informado del desarrollo de la Tropa.
- c. Intercambiar sus experiencias.

Con los Padres:

- a. Ser el referente responsable.

Con el Movimiento Scout:

- a. Vivir de acuerdo a los principios fundamentales del Movimiento.
- b. Cumplir y hacer cumplir las normas establecidas en este P O R.
- c. Mejorar constantemente su adiestramiento personal.

100.2 - El Subjefe de Tropa: Sustituye al Jefe de Tropa en ausencia de éste. Sus responsabilidades son las mismas de cualquier ayudante de la Unidad.

100.3 - Los Ayudantes de Tropa

El Subjefe de Tropa, y los Ayudantes de Tropa completan el Consejo de Tropa. Sus requisitos están detallados en el Capítulo G Art.55.

100.3.1 Sus principales deberes son:

- Ayudar al Jefe de Tropa en todo lo que sea necesario.
- Participar en las actividades de Tropa.
- Participar en el Consejo de Tropa.
- Cumplir con las normas establecidas en este P O R.
- Mejorar constantemente su formación personal.
- Llevar adelante actividades en la reunión de Tropa, y en las distintas instancias en la vida de la misma.

100.3.2 Además del JT y los Ayudantes, la Tropa puede contar con colaboradores

100.4 Las personas llamadas Sinodales, son aquellas que, siendo miembros o no del Movimiento Scout, son invitadas por el Consejo de Tropa para orientar, instruir o evaluar la obtención de una especialidad por parte de un Scout, en razón de su dominio del tema que se trate.

Art. 101 - CARTILLAS, MANUALES Y REGLAMENTOS DE LA UNIDAD

Cada unidad tendrá un material institucional específico como herramienta metodológica dentro de la cual se darán pautas y detalles necesarios para el trabajo cotidiano en la rama a nivel de beneficiarios y dirigentes.

CAPITULO Ñ - EL CLAN DE PIONEROS

Art. 102 - ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA UNIDAD

102.1 - Integración del Clan de Pioneros - Jóvenes de 15 a 18 años.

El número mínimo recomendable es de 7 beneficiarios y un Jefe de Clan. El Clan no debería tener más de 24 miembros. Puede ser mixto. La unidad de adiestramiento en el Clan es el propio individuo.

Para los fines de progresión en particular y de programa en general, el Clan se organiza en Equipos de 3 a 8 jóvenes. Esta conformación es flexible y dinámica por lo que puede variar a lo largo del año según sus necesidades.

102.2 Miembros activos:

Aspirante: El joven que entra por primera vez al Movimiento y que desea ser Scout.

el Scout que haya pasado de la Tropa

Pionero: desde el momento que el joven completa la etapa Aspirante.

102.3 - Asamblea de Unidad: Está integrada por todos los miembros del Clan. Su misión es proyectar, planificar y evaluar la organización y actividades que desarrolle el Clan, así como la revisión y votación de la Constitución Anual. Se realiza cada vez que sea necesario.

102.4 - Los Equipos

Permanentes: es la organización más deseable en Clanes con alto número de miembros; es el sistema más apropiado para encarar el plan de adelanto en forma conjunta.

Únicos: es el sistema más apropiado para Clanes con pocos integrantes. Todo el Clan es un Equipo, organizándose en equipos circunstanciales para algunas empresas.

Circunstanciales: Se forma ante situaciones, proyectos o eventos especiales: empresas, campamentos. El Equipo cesa en funciones una vez que concluye la actividad.

102.5 - El Coordinador del Equipo: debe ser elegido entre los miembros del Equipo. Sus funciones serán Dirigir las reuniones del Equipo, organizar su funcionamiento y representarlo en otras reuniones.

102.6 - Corte de Honor:

Está constituida por el Staff de Clan, con Promesa Scout.

Pioneros que hayan completado su etapa Senda. Se recomienda un máximo de 6 beneficiarios.

En caso que el Clan sea nuevo, la Corte de Honor estará integrada por el Staff.

Es recomendable que la Corte de Honor se reúna 3 o 4 veces al año. En caso de necesidad se puede llamar a sesiones extraordinarias.

Debe tener un estilo adecuado y trascendente a la función que cumple.

La Misión de la Corte de Honor será:

- a. Velar por el cumplimiento de la Promesa y la Ley Scout.
- b. Velar por el mantenimiento del espíritu Scout.
- c. Velar por el cumplimiento de la Constitución Anual.
- d. Evaluar y conceder la oportunidad de asumir la Promesa Scout y Etapas de Progresión
- e. Evaluar la conducta de los beneficiarios del Clan, y tomar decisiones respecto a las mismas.

La Corte de Honor tendrá carácter de solemne en todos los casos. Deberá estar ambientada según las tradiciones de cada Clan. En términos generales, los asuntos tratados en la Corte de Honor serán de carácter absolutamente reservado, no pudiendo ninguno de sus integrantes o invitados divulgarlo. No se incluye en estos términos, como es obvio, premios y Promesas otorgadas, aunque sí los pormenores de la decisión.

102.7 - Intendencia de Unidad

Se integrará con un miembro de cada equipo permanente más un dirigente.

Sus funciones serán:

- Mantener el inventario de bienes de la Unidad
- Reparar equipo en malas condiciones
- Informar necesidades de nuevo material a adquirir
- Coordinar el mantenimiento del local.

102.8 - ASAMBLEA DE UNIDAD:

Integrada por todos los beneficiarios y todos los dirigentes, en la misma todos tienen voz, mientras que solo aquellos que sean promesados tienen voto, define los lineamientos generales de la unidad, como la Constitución de la misma en forma anual, actividades, etc.

102.9 - Se prohíbe en cualquier caso la tenencia y uso de armas de fuego y otras que no estén contempladas en las Especialidades. También se prohíben el uso de hondas y gomeras salvo en aplicaciones didácticas. Se hará especial énfasis en el correcto uso de cuchillo, hacha y machete para las actividades.

Art. 103 - DEFINICIÓN Y OBJETIVOS

103.1 - Definición:

El trabajo en el Clan de Pioneros, por medio de su instrumentación, persigue la maduración del carácter y la personalidad de sus integrantes.

103.2 - Objetivos Educativos Particulares

Proseguir la maduración de valores y capacidades adquiridas en etapas anteriores, alcanzando los Propósitos y Objetivos fundamentales del Escultismo.

- a. Que el joven sea capaz de superar la crisis del desarrollo.
- b. Orientarlo para que defina su vocación.
- c. Que el joven logre la integración social.
- d. Que tenga las herramientas para la integración de la pareja humana.
- e. Fomentar el desarrollo personal y la búsqueda de una identidad propia.

103.3 - Objetivos Educativos Específicos

CORPORALIDAD

- a. Conoce, cuida y acepta su cuerpo
- b. Manifiesta hábitos de higiene personal, de la higiene de su entorno y de su alimentación.
- c. Entiende que es importante dedicarle tiempo a las distintas actividades que realiza.
- d. Integra a sus actividades habituales la práctica sistemática de un deporte.
- e. Pone en práctica las habilidades y técnicas aprendidas en los distintos ámbitos de acción.

CREATIVIDAD

- a. Define sus alternativas vocacionales, preocupándose por su autoformación en aquellas áreas que son de su interés.
- b. Desarrolla un espíritu crítico a través de la información y valoración de la realidad viendo, leyendo y escuchando.
- c. Expresa su opinión con fundamentos.
- d. Desarrolla mediante juegos y dinámicas instancias de reflexión sobre asuntos variados en su equipo y en el Clan.
- e. Reconoce sus gustos artísticos y culturales y los expresa.
- f. Desarrolla progresivamente sus habilidades técnicas hacia metas más complejas.
- g. Desarrolla algunas especialidades propias de la Rama.
- h. Relaciona sus valores con los métodos que utiliza la Ciencia.

CARÁCTER

- a. Proyecta sus metas a futuro en base a su realidad actual.
- b. Desarrolla, mediante acciones a mediano y corto plazo, una visión de futuro en forma realista.
- c. Demuestra en todos sus actos un compromiso renovado con los valores del Movimiento Scout.
- d. Expresa mediante el buen humor y la alegría su relacionamiento consigo mismo y los demás, basado en una actitud de respeto y comprensión.
- e. Reconoce en su equipo una comunidad de vida, integrada en su Grupo Scout.

AFECTIVIDAD

- a. Maneja adecuadamente sus emociones y sentimientos.
- b. Reconoce el logro que significa para él tener un relacionamiento positivo con los demás.
- c. Construye su propia identidad, reconociendo las diferencias, valorando su individualidad en el marco de valores y actitudes que adopta.
- d. Redefine su rol en el núcleo familiar en función de sus cambios.

SOCIABILIDAD

- a. Participa en los procesos de toma de decisión a todo nivel y acepta la validez de esos resultados, comprometiéndose en la ejecución de lo decidido.

- b. Demuestra por distintos medios su compromiso con la superación de diferencias sociales, participando en forma activa en todos los niveles de implementación y puesta en práctica de actividades de servicio y desarrollo comunitario dentro y fuera de la comunidad Scout.
- c. Conoce y participa de distintas estructuras, eventos culturales y sociales de su país y de América, dentro y fuera del ámbito Scout.
- d. Conoce y aplica tecnologías que preservan o mejoran el medio ambiente, en conjunto con otros jóvenes de distinta extracción.

ESPIRITUALIDAD

- a. Demuestra a través de su actitud hacia la naturaleza que toma conciencia de su responsabilidad como colaborador de la obra de Dios.
- b. Organiza actividades destinadas a dar a conocer el testimonio de otras personas.
- c. Reconoce la importancia de la oración como una instancia de reflexión personal, y la pone en práctica.
- d. Revisa constantemente la consecuencia entre sus creencias y sus actos.
- e. Reconoce en las distintas expresiones religiosas un marco valórico compartido.

Art. 104 - MARCO SIMBÓLICO

104.1 - Definición:

El Marco Simbólico del Clan de Pioneros apunta a una búsqueda, a nivel personal y grupal, de un ideal que representa el sistema de Valores que encarna el Movimiento Scout.

104.2 - Elementos:

104.2.1 Promesa: La Promesa debe ser formulada por los aspirantes, para ser investidos como Scout, ante el Jefe de Clan en ceremonia especial, y es la siguiente:

Por mi Honor prometo hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con (mi Fe o mi Dimensión Espiritual.) y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout.

Quien dice su promesa podrá enunciarla distinguiendo la deidad de su fe o dimensión espiritual según la creencia o fe que profese

104.2.2 Ley: La ley Scout está contenida en los siguientes Arts.

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza
2. El Scout es leal
3. El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa
4. El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout, sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.
5. El Scout es cortés y considerado
6. El Scout vive su dimensión espiritual en la naturaleza, y la protege
7. El Scout sabe obedecer sin replicar, y hace las cosas en orden y completas.
8. El Scout sonríe y canta en sus dificultades.
9. El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
10. El Scout es limpio y sano; puro en pensamiento, palabra y acciones.

104.2.3 Lema: "Siempre Listo"

104.2.4 Oración: Cada Clan de Pioneros tendrá una oración que lo identifique y refleje los valores propuestos en forma clara y concreta.

104.2.5 Nombre: cada Clan, tendrá un fondo motivador (mística) que lo identifique, el cual deberá ser de características positivas y progresivas.

104.2.6 Virtudes: Lealtad, abnegación y pureza

Principios	Deberes para con su dimensión espiritual.
	Deberes para con su Patria y Comunidad

Deberes para con uno mismo

104.2.7 Bandera – El Clan podrá tener una bandera para izarla en el local, salidas, Campamentos, y actividades con otros Grupos y Unidades. Esta bandera será de color azul, de 0.88 x 1.40 aproximadamente, con el nombre del Clan, y el N° y nombre del Grupo al que pertenece. La bandera incluirá asimismo algún elemento identificatorio de la mística de la Unidad.

104.2.8 Ceremonias

- Promesa
- Adelanto
- Especialidades
- Pasaje de Rama

Todas las Ceremonias, se deben realizar según la tradición de cada Grupo y cada Clan pero deben coincidir en ser: sencillas, sentidas, formales y no demasiado extensas

104.2.9 Uniforme Ver Capítulo G art.59, para el detalle del Uniforme de los beneficiarios.

Las insignias específicas de la Unidad de Pioneros serán

- Unidad
- Adelanto
- Especialidades

104.2.10 Constitución: Es un documento que el Clan elabora cada año, donde se establecen las normas de funcionamiento y relacionamiento que regulan la vida del Clan.

Art. 105 - ADELANTO - PROGRESIÓN PERSONAL

El énfasis en la Progresión Personal se hará en el desarrollo individual de cada uno de sus integrantes. En el Clan se considera esencial el Desafío, por tanto y, acorde a las características de los beneficiarios, el Plan de Adelanto tendrá objetivos abiertos para que los Pioneros se propongan sus propias metas.

Los objetivos del Plan de Adelanto de los Pioneros se presentan a los beneficiarios agrupados en los tres principios institucionales, de forma de hacerlos más accesibles a los muchachos.

En el Clan todos comprenden que cada cual tiene su propio ritmo de Progresión, y que es objetivo del Clan ayudarse entre todos para poder progresar de la mejor manera.

105.1 Las Etapas del Plan de Adelanto del Clan son 4 etapas progresivas, más la etapa de Enlace.

- a. Etapa Aspirante
Al completar la etapa el Pionero recibirá en Ceremonia la insignia del Clan
- b. Etapa Sendero
Al completar la etapa el Pionero recibirá en Ceremonia formulará su Promesa, recibiendo su insignia internacional en este caso, así como la insignia correspondiente a esta etapa.
- c. Etapa Trillo
Al completar la etapa el Pionero recibirá en Ceremonia la insignia correspondiente a esta etapa
- d. Etapa Camino
Al completar la etapa el Pionero recibirá en Ceremonia la insignia correspondiente a esta etapa.
- e. Etapa de Enlace: la realizan aquellos Pioneros que se están preparando para su pasaje a la Comunidad Rover, independientemente del nivel de Progresión que hayan alcanzado.

Art. 106 - ADULTOS EN EL CLAN DE PIONEROS

Los dirigentes del Clan de Pioneros forman el Consejo de Clan. Este cuenta con un responsable, el Jefe de Clan. El resto del Consejo está integrado por el Subjefe de Clan, más los Ayudantes. En un Clan mixto es recomendable al menos la presencia de 1 dirigente de cada sexo.

Es recomendable la presencia de un Dirigente por equipo.

Art. 107 - ADULTOS EN EL CLAN DE PIONEROS (CARGOS)

107.1 - El Jefe de Clan (JC): Sus principales deberes son:

- Con el Clan:
 - a. Velar por la formación de sus Pioneros.

- b. Proponer a sus beneficiarios el desafío de crecer en los valores propuestos.
- c. Velar por el desarrollo progresivo y armónico del Clan.
- d. Ser ejemplo de la vivencia de la Ley y la Promesa.
- e. Ser parte del Equipo de Dirección del Clan.
- f. Aplicar el Método Scout.

Con sus Ayudantes:

- a. Capacitarlos y ayudarlos en su formación personal.
- b. Presidir el Consejo de Clan.
- c. Estimular el trabajo en equipo dentro del Consejo de Clan y distribuir funciones y responsabilidades entre sus miembros.

Con el Consejo de Grupo:

- a. Participar en todas sus reuniones y actividades
- b. Mantenerle informado del desarrollo del Clan.
- c. Intercambiar sus experiencias.

Con los Padres:

- a. Ser el referente responsable.

Con el Movimiento Scout:

- a. Vivir de acuerdo a los principios fundamentales del Movimiento.
- b. Cumplir y hacer cumplir las normas establecidas en este P O R .
- c. Mejorar constantemente su formación personal.

107.2 El Subjefe de Clan y los Ayudantes de Clan

El Subjefe de Clan, y los Ayudantes de Clan completan el Consejo de Pioneros. Sus requisitos están detallados en el Capítulo XX.

107.2.1 Sus principales deberes son:

- a. Ayudar al Jefe de Clan en todo lo que sea necesario.
- b. Participar en las actividades de Clan.
- c. Participar en el Consejo de Clan.
- d. Cumplir con las normas establecidas en este POR.
- e. Mejorar constantemente su formación personal.
- f. Llevar adelante actividades en la reunión de Clan, y en las distintas instancias en la vida de la misma.

107.3 Colaboradores: Además del JC y los Ayudantes, el Clan puede contar con colaboradores

107.4 Los Sinodales: son aquellos que, siendo miembros o no del Movimiento Scout, son invitados por el Consejo de Clan para orientar, instruir o evaluar la obtención de una especialidad por parte de un Scout, en razón de su dominio del tema que se trate.

Art. 108 - CARTILLAS, MANUALES Y REGLAMENTOS DE LA UNIDAD

Cada unidad tendrá un material institucional específico como herramienta metodológica dentro de la cual se darán pautas y detalles necesarios para el trabajo cotidiano en la rama a nivel de beneficiarios y dirigentes.

CAPITULO 0 - LA COMUNIDAD ROVER

Art. 109 - ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DE LA UNIDAD

109.1. Miembros activos:

Aspirante: el muchacho que entra por primera vez al Movimiento y los Pioneros que hayan pasado del Clan.

Rovers: Son aquellos beneficiarios que han terminado su etapa aspirante y comenzaron a transitar su etapa explorador.

109.2 Consejo de la Ley: Está integrado por todos los miembros de la Comunidad. Su misión es proyectar, planificar y evaluar la organización y actividades que desarrolle la Comunidad. Se realiza cada vez que sea necesario. Todos tienen voto, y las decisiones se toman por consenso en la medida de lo posible.

109.3 Corte de Honor: Está constituida por el Consejo de Comunidad, y los Rovers Investidos. Se recomienda un máximo de 4 beneficiarios. En caso de que la Comunidad sea nueva, la Corte de Honor estará integrada por el Consejo de Comunidad y algunos Rovers en calidad de invitados, con voz pero sin voto. Se convoca en la medida que haya temas para discutir. Debe tener un estilo adecuado a la trascendente función que cumple.

La misión de la Corte de Honor será:

- a. Velar por el cumplimiento de la Promesa y la Ley Scout
- b. Velar por el cumplimiento del espíritu Scout.
- c. Adoptar y ratificar costumbres de la Comunidad Rover.
- d. Evaluar y conceder la oportunidad de asumir la Promesa Scout y las Etapas de Progresión.
- e. Evaluar la conducta de los beneficiarios de la Comunidad ayudándolos, premiándolos, reprendiéndolos, suspendiéndolos o expulsándolos.

Art. 110 - DEFINICIÓN Y OBJETIVOS

El pasaje de los beneficiarios por la Comunidad Rover apunta fundamentalmente a la definición del carácter y personalidad de sus integrantes; una opción personal por el servicio, y la culminación de una etapa dentro del Movimiento Scout.

110.1 Objetivos de Salida del Movimiento Scout

CORPORALIDAD

- a. Asume la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.
- b. Conoce los procesos biológicos que regulan su organismo, protege su salud, acepta sus posibilidades físicas y orienta sus impulsos y fuerzas.
- c. Valora su aspecto y cuida su higiene personal y la de su entorno.
- d. Mantiene una alimentación sencilla y adecuada.
- e. Administra su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.
- f. Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas.

CREATIVIDAD

- a. Incrementa continuamente sus conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje sistemático.
- b. Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
- c. Une los conocimientos teóricos y prácticos mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.
- d. Elige su vocación considerando conjuntamente sus aptitudes, posibilidades e intereses; y valora sin prejuicios las opciones de los demás.
- e. Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.
- f. Valora la ciencia y la técnica como medios para comprender y servir al hombre, la sociedad y el mundo.

CARÁCTER

- a. Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
- b. Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente.
- c. Construye su proyecto de vida en base a los valores de la Ley y la Promesa Scout.
- d. Actúa consecuentemente con los valores que lo inspiran.
- e. Enfrenta la vida con alegría y sentido del humor.
- f. Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.

AFECTIVIDAD

- a. Logra y mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.

- b. Practica una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.
- c. Construye su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.
- d. Conoce, acepta y respeta su sexualidad y la del sexo complementario como expresión del amor.
- e. Reconoce el matrimonio y la familia como base de la sociedad, convirtiendo la suya en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterno.

SOCIABILIDAD

- a. Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás
- b. Reconoce y respeta la autoridad válidamente establecida y la ejerce al servicio de los demás.
- c. Cumple las normas que la sociedad le ha dado, evaluándolas con responsabilidad y sin renunciar a cambiarlas.
- d. Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.
- e. Hace suyos los valores de su país, su pueblo y su cultura.
- f. Promueve la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos, luchando por la comprensión y la paz.
- g. Contribuye a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural.

ESPIRITUALIDAD

- a. Busca siempre a Dios en forma personal y comunitaria, aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la creación.
- b. Adhiere a principios espirituales, es fiel a la religión que los expresa y acepta los deberes que de ello se desprenden.
- c. Practica la oración personal y comunitaria, como expresión del amor a Dios y como un medio de relacionarse con El.
- d. Integra sus principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social.
- e. Dialoga con todas las personas cualquiera sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres.

Art. 111 MARCO SIMBÓLICO

“Por Roverismo, no entiendo vagar sin una meta específica, digo encontrar su propia ruta por caminos placenteros con un objetivo en mente, y teniendo una idea de las dificultades y peligros que se puedan encontrar en el camino.”

Baden-Powell

Algunos elementos del Marco Simbólico de la Comunidad

111.1 Promesa: La Promesa debe ser formulada por los aspirantes, para ser investidos como Scout, ante el Jefe de la Comunidad en ceremonia especial, y es la siguiente:

Por mi Honor prometo hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con (mi Fe o mi Dimensión Espiritual.) y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout.

Quien dice su promesa podrá enunciarla distinguiendo la deidad de su fe o dimensión espiritual según la creencia o fe que profese

111.2 Oración: La oración más utilizada por las Comunidades Rover es la de San Francisco, que se describe a continuación

“Señor, dame valor para cambiar lo que puede cambiarse,
serenidad, para aceptar lo que no puede cambiarse y
sabiduría para diferenciar lo uno de lo otro.”

111.2 Ley: La ley Scout está contenida en los siguientes Artículos

- 1 El Scout cifra su honor en ser digno de confianza

- 2 El Scout es leal
- 3 El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa
- 4 El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout, sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.
- 5 El Scout es cortés y considerado
- 6 El Scout vive su dimensión espiritual en la naturaleza, y la protege
- 7 El Scout sabe obedecer sin replicar, y hace las cosas en orden y completas.
- 8 El Scout sonríe y canta en sus dificultades.
- 9 El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
- 10 El Scout es limpio y sano; puro en pensamiento, palabra y acciones.

111.4 Lema: “Servir”

111.5 Local: Las comunidades Rovers poseerán su propio rincón dentro del local del Grupo (sótano, altillo), ambientado y decorado por los integrantes de la Comunidad. El rincón de la Comunidad se denomina Cueva Rover

111.6 Mística: las Comunidades Rover adoptarán una mística que las identifique, generalmente relacionada con su nombre, que deberán ser positivas y progresivas, acompañando el crecimiento de los Rovers en su pasaje por la Unidad.

111.7 Bandera – La Comunidad tendrá una bandera para izarla en el local, salidas, campamentos, y actividades con otros Grupos y Unidades. Esta bandera será de color rojo, de 0.88 x 1.40 aproximadamente, con el nombre de la Comunidad (si lo tiene), y el N° y nombre del Grupo al que pertenece.

111.8 Grito de Comunidad: Cada Comunidad tendrá un grito que la identifique.

111.9 Ceremonias Adelanto
Promesa

111.10 Uniforme Insignias de Unidad
Insignias de Adelanto

Se prohíbe en cualquier caso la tenencia y uso de armas de fuego y otras que no estén contempladas en las Especialidades. También se prohíben el uso de hondas y gomeras salvo en aplicaciones didácticas. Se hará especial énfasis en el correcto uso de cuchillo, hacha y machete para las actividades

Art. 112 - ADELANTO - PROGRESIÓN PERSONAL

En esta Rama, no sólo nuestros jóvenes están creciendo a lo largo de su vivencia, sino que también se está preparando para culminar su etapa como beneficiarios del Movimiento Scout. Su próximo pasaje será hacia el mundo de los Adultos, desde el rol que allí elija desempeñar.

El Plan de Adelanto de la Comunidad está estructurado en 4 etapas, a las que se agrega la Partida al final de la vivencia de cada beneficiario en la Comunidad. Las etapas se describen a continuación:

- a Etapa Aspirante
Al completar la etapa el Rover recibirá en Ceremonia la insignia de Comunidad.
- b Etapa 1 Explorador
Al completar la etapa el Rover la insignia correspondiente a esta etapa.
- c Etapa 2 Caminante
Al completar la etapa el Rover recibirá en Ceremonia la insignia correspondiente a esta etapa
- d Etapa 3 Rover Investido
Al completar la etapa el Rover recibirá en Ceremonia la insignia correspondiente a esta etapa.
- e Partida de la Comunidad: la partida se prepara con los beneficiarios una vez que hayan culminado su pasaje por la Comunidad, independientemente del nivel de progresión que haya alcanzado.

112.2. Ceremonias: Todas las ceremonias para recibir insignias deben ser sencillas, formales y no demasiado extensas.

112.3 El Plan de Progresión Personal de la Comunidad, para un trabajo más detallado, divide los objetivos de la Progresión Personal de la misma en seis Areas de Desarrollo:

Area Corporalidad: se preocupa del desarrollo de la parte de responsabilidad que a cada uno le corresponde en el crecimiento y funcionamiento de su propio cuerpo.

Area Creatividad: se centra en el desarrollo de la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.

Area Carácter: desarrolla la disposición permanente de la voluntad para organizar las fuerzas e impulsos de la persona de acuerdo a un principio regulador de naturaleza ética.

Area Afectividad: Esta área se preocupa de que los jóvenes obtengan y mantengan un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.

Area Sociabilidad: atiende al desarrollo de la dimensión social de la personalidad, con énfasis en el aprendizaje y práctica de la solidaridad.

Area Espiritualidad: apunta a desarrollar en los jóvenes la aspiración a establecer vínculos personales con Dios, la capacidad de asumir la fe e integrarla a la vida y la disposición a respetar las distintas opciones.

Art. 113 - ADULTOS EN LA COMUNIDAD

La Comunidad es, como bien dice su nombre un lugar donde se comparte trabajo y experiencias de vida. El Dirigente Rover se encuentra en una situación más horizontal respecto a los Dirigentes de las otras Ramas, dadas las características de sus beneficiarios, pero no por ello debe dejar de ejercer su autoridad. El papel del dirigente de Comunidad es de acompañar, dar consejo, apoyar. De ahí que en esta Rama se hagan más tangibles las palabras “ser ejemplo de vida” para los beneficiarios.

El ideal sería contar en la Comunidad con dos dirigentes de uno y otro sexo, para una Comunidad promedio de 10 integrantes. Al aumentar el número de Rovers, se puede incrementar el número de integrantes del Consejo.

Art. 114 - ADULTOS EN LA COMUNIDAD (CARGOS)

Los requisitos para ser Dirigente de la Comunidad están explicitados en el Capítulo G Art. 55. Por un tema de orden, uno de ellos asumirá el rol de Jefe de Clan, correspondiendo a todos los integrantes del Consejo los siguientes deberes:

114.1 El Jefe de Comunidad (JCom): Sus principales deberes son:

Con la Comunidad:

- a. Velar por la formación de sus Rovers.
- b. Proponer a sus beneficiarios el desafío de crecer en los valores propuestos.
- c. Velar por el desarrollo progresivo y armónico de la Comunidad.
- d. Ser ejemplo de la vivencia de la Ley y la Promesa.
- e. Ser parte del Equipo de Dirección de la Comunidad.
- f. Aplicar el Método Scout.

Con sus Ayudantes:

- a. Capacitarlos y ayudarlos en su formación personal.
- b. Presidir el Consejo de Comunidad.
- c. Estimular el trabajo en equipo dentro del Consejo de Comunidad y distribuir funciones y responsabilidades entre sus miembros.

Con el Consejo de Grupo:

- a. Participar en todas sus reuniones y actividades.
- b. Mantenerle informado del desarrollo de la Comunidad.
- c. Intercambiar sus experiencias.

Con los Padres:

- a. Ser el referente responsable.

Con el Movimiento Scout:

- a. Vivir de acuerdo a los principios fundamentales del Movimiento.
- b. Cumplir y hacer cumplir las normas establecidas en este P O R.
- c. Mejorar constantemente su formación personal.

114.2 - El Subjefe y los Ayudantes de Comunidad

El Subjefe y los Ayudantes de Comunidad completan el Consejo de Comunidad. Sus requisitos están detallados en el Capítulo G Art. 55

114.2.1 Sus principales deberes son:

- a. Ayudar al Jefe de Comunidad en todo lo que sea necesario.
- b. Participar en las actividades de Comunidad.
- c. Participar en el Consejo de Comunidad.
- d. Cumplir con las normas establecidas en este POR y en los Estatutos de la Asociación.
- e. Mejorar constantemente su adiestramiento personal.
- f. Llevar adelante actividades en la reunión de Clan, y en las distintas instancias en la vida de la misma.

114.3 - Colaboradores: Además del JCom y los Ayudantes, la Comunidad puede contar con colaboradores, nuevos dirigentes que se acercan al Grupo, que desean colaborar con la Comunidad en una actividad puntual, o que están en una etapa previa de “prueba” para entrar como Ayudante de Comunidad, después que el JG y el CG estén de acuerdo.

114.4 - Las personas llamadas Sinodales, son aquellas que, siendo miembros o no del Movimiento Scout, son invitadas por el Consejo de Comunidad para orientar, instruir o evaluar la obtención de una especialidad por parte de un Scout, en razón de su dominio del tema que se trate.

Art.115 - CARTILLAS, MANUALES Y REGLAMENTOS DE LA UNIDAD

Cada unidad tendrá un material institucional específico como herramienta metodológica dentro de la cual se darán pautas y detalles necesarios para el trabajo cotidiano en la rama a nivel de beneficiarios y dirigentes.

CAPITULO P - DE LAS CEREMONIAS Y DEL USO DEL UNIFORME

Art. 116 - FORMACIONES

116.1 - Generalidades

116.1.1 No podrán tener gorros, sombreros o cualquier otra protección en la cabeza, salvo lo establecido en el Reglamento del Uniforme. (Ver Cap. G Art.59).

116.1.2 No podrán tener su cabeza cubierta de ninguna forma quienes usen, arriamiento u oren

116.1.3 No se podrá portar armas de fuego ni armas blancas (cuchillos, hachas, machetes, etc.)

116.1.4 Si la temperatura lo permite es aconsejable no estar con abrigos puestos sobre el Uniforme.

116.1.5 A los ejecutantes del Izamiento o Arriamiento, se recomienda que estén de Uniforme (camisa con las insignias correspondientes y pañoleta).

116.1.6 Después que el responsable del acto dé la voz de “Atención”, no se puede entrar más a la formación y todo Scout que no esté en ella, pero a la vista, deberá seguir las indicaciones del responsable del acto y hacer la seña Scout quieto en el lugar en que está, de cara a la formación.

116.1.7 Los ejecutantes del Izamiento o Arriamiento podrán ser Beneficiarios, Dirigentes, Miembros del Comité, o cualquier Scout invitado, pudiendo ser voluntario o designado.

116.1.8 El Izamiento deberá realizarse al comenzar la actividad Scout y se deberá arriar al finalizar o al atardecer (antes de la puesta del sol)

116.1.9 Si se está en plena actividad y se acerca la puesta de sol, podrá realizarse el arriamiento y los participantes se quedarán quietos en el lugar en que están, dirigiendo la vista al sol del Pabellón Nacional, haciendo la Seña Scout a la orden de quien lo dirige.

116.1.10 Los Grupos Scouts Marinos o Aéreos podrán realizar formaciones y Ceremonias con elementos diferentes según la modalidad.

116.1.11 Ante la voz de “Atención” los concurrentes deberán pasar a la posición de firme.

116.2 - Inspección

116.2.1 Al comienzo de una actividad Scout se debe realizar una Inspección a la formación de los beneficiarios.

116.2.2 La puede realizar el Jefe de Grupo, los Jefes de unidad, algún Dirigente designado para ello o los Guías de Patrulla en caso de la Tropa.

116.2.3 Esta instancia podrá realizarse en la formación general o en las formaciones por unidades.

116.3 - Oración

116.3.1 Luego de la Inspección de las unidades se realizará una oración, por algún voluntario del Grupo, podrá ser general para todo el Grupo o por unidades.

116.4 - Izamiento

116.4.1 El orden de las banderas en los mástiles será el siguiente(mirando desde el pabellón): el Pabellón Nacional en el medio, a su derecha la bandera de la Organización Scout Internacional a la que este afiliada la Institución, a su izquierda la bandera de la SDU, y a la derecha de la bandera de la Organización Internacional ira la bandera del Grupo, y así sucesivamente según la importancia.

116.4.2 Deberán actuar dos concurrentes por cada bandera.

116.4.3 Se presentarán ante la bandera correspondiente.

116.4.4 Desatarán la driza del mástil, y a la indicación del responsable, que dirá “Atención” y “Saludo Uno” comenzarán a subir las banderas por la hipotenusa de triángulo que forma la driza. Los concurrentes harán la Señá Scout.

116.4.5 El Pabellón Nacional se izará más rápido que los otros y deberá llegar a la punta del mástil primero.

116.4.6 Al concluir de izarse las banderas, el responsable del acto dirá “dos” y los concurrentes dejaran de saludar.

116.4.7 Los ejecutantes se colocarán en posición de firme, frente a los mástiles y saludaran a las banderas, se dirigirán a su ubicación original en la formación.

116.4.8 Se podrán realizar avisos u otras celebraciones antes o después del izamiento según tradición del Grupo.

116.4.9 El acto se termina cuando el responsable realiza la Señá Scout u otra indicación, a todos los concurrentes, según tradición del Grupo.

116.4.10 En caso de Duelo Nacional, el Pabellón se izará rápidamente hasta la punta y se bajará lentamente hasta la mitad del mástil.

116.5 - Arriamiento

116.5.1 Deberán actuar dos concurrentes por cada bandera que se vaya a arriar.

116.5.2 e presentarán ante la bandera correspondiente y en posición de firmes, frente a ellos, realizaran la Señá Scout a indicación de uno de los que efectúa el arriamiento del Pabellón Nacional.

116.5.3 Desatarán la driza del mástil, y a la indicación del responsable, que dirá “Atención” y “Saludo Uno” comenzarán a bajar las banderas por la hipotenusa de triángulo que forma la driza. Los concurrentes harán la Señá Scout.

116.5.4 El Pabellón Nacional se bajará lentamente y deberá ser el último en llegar abajo.

116.5.5 Al llegar el pabellón al hombro de la persona que lo va a recoger, el responsable dirá “Dos” y los concurrentes dejaran de hacer la seña.

- 116.5.6 Los ejecutantes doblarán las banderas correctamente (deberán quedar en doblés cuadrado con el sol o la insignia hacia arriba) y se pondrán en fila, primero el que porta el Pabellón Nacional, luego la bandera de la Organización Scout Internacional a la que este afiliada la Institución, siguiendo el de la SDU y por último el del Grupo y de las Unidades. Los escoltas de cada bandera deberán ir detrás del portador de la bandera correspondiente, haciendo la seña Scout.
- 116.5.7 Los portadores de las banderas se dirigirán hacia el responsable del acto, pasando por enfrente de todos los concurrentes, que deberán hacer la Seña Scout al pasar las banderas.
- 116.5.8 El responsable del acto recibirá las banderas, poniendo siempre arriba el Pabellón Nacional, saludando a los portadores.
- 116.5.9 El portador al entregar la bandera, saludará al responsable del acto, y dirá el lema de su unidad, que será contestada de igual forma por el responsable.
- 116.5.10 Los ejecutantes se ubicarán en sus respectivos lugares.
- 116.5.11 Las Manadas harán su Gran Clamor.
- 116.5.12 Se podrán realizar avisos u otras celebraciones antes o después del arriamiento según tradición del Grupo.
- 116.5.13 El acto se termina cuando el responsable realiza la Seña Scout u otra indicación, a todos los concurrentes, según tradición del Grupo.
- 116.5.14 En caso de Duelo Nacional, el Pabellón deberá ser izado hasta el tope y luego proceder al arriado.

Art.117 - CEREMONIA FUNEBRE SCOUT

- 117.1 - Si la familia desea que se realice la ceremonia ante el deceso de un hermano Scout, esté en actividad o no, la misma se gestionará a través de la Dirección de Operaciones, o ante la solicitud del Jefe de Grupo.
La misma constará de dos partes.
1 – Última Vigilia
2 - Despedida
- 117.1.1 Última Vigilia – Esta ceremonia se realiza en el lugar del velatorio.
Dos integrantes del Grupo, o de la Institución, al que perteneció el hermano, deberán acompañar a la familia durante el velatorio.
Dichos Scouts deberán lucir el uniforme y en la manga izquierda, una cinta negra de 3 cm. de ancho (luto) , atada entre el hombro y el codo. Esta ceremonia (1) finaliza en el momento que se retire el cuerpo, previsto por la Empresa Fúnebre, en ese momento comienza la Despedida (2).
- 117.1.2 Despedida – 6 integrantes del Consejo de Grupo, o de la Institución, Uniformados igual a los de la vigilia, transportarán el féretro hasta el vehículo.(si la familia esta de acuerdo), si no es así, se podrá realizar dos fila , a ambos lados a la llegada del cuerpo a la carroza.
Una vez en el cementerio, la institución deberá colocar la Bandera Institucional sobre el féretro, el cual será transportado hasta la necrópolis por los antes designados, o realizarle doble fila a ambos lados a la llegada al nicho, la Bandera será retirada a último momento. Un integrante de la Institución o del Grupo podrá pronunciar unas palabras, a modo de despedida, si la familia lo desea.
En el momento de introducir el cuerpo al nicho, el Jefe de Grupo o responsable del acto dirá “Atención”... “saludo uno”, y todos los Scouts presentes harán la seña Scout, luego dirá “dos” y dejaran de hacer la seña Scout.

Art.118 - USO DEL UNIFORME SCOUT

- 118.1- Se considera Uniforme Scout, a la Camisa con las insignias correspondientes y a la Pañoleta, según el Reglamento del Uniforme (Cap. G Art. 59)
- 118.2- En toda ceremonia Scout deberá usarse el Uniforme (camisa y pañoleta).

- 118.3- Durante campamentos o actividades Scouts en verano, se podrá usar los buzos o remeras de Grupo, sustituyendo la camisa.
- 118.4 - En toda actividad Scout, como por ej. : Reuniones de Grupo, Asambleas Distritales, Asambleas Nacionales, Reuniones de Directivas con Directores de Áreas o Jefes de Grupos, Indabas, Cursos, o Encuentros, etc., deberá usarse el Uniforme Scout.
- 118.5 - La camisa deberá usarse por dentro del pantalón, si es de manga larga, pueden usarse las mangas remangadas.
- 118.6 - Todo Grupo que tenga buzos o remeras características de su Grupo, podrá usarlas en actividades Scouts, siempre que no sea en Ceremonias Scouts, pero no se considera Uniforme Scout.
- 118.7 - Todo beneficiario, dirigente, colaborador o miembro de la SDU, que no tenga Uniforme, podrá concurrir a las actividades Scouts con ropas particulares siempre que no sean sensacionalistas o distintivas de otras instituciones. (Por Ej. camisetas de fútbol, de partidos políticos, de orientación religiosa, etc.)