



REGLAMENTO DE LA RAMA SCOUT

1. FUNDAMENTOS

1.1 El/la Scout es un/a muchacho/a no menor de 11 años ni mayor de 14 años de edad, que habiendo vivido y compartido en la Patrulla cierto período de tiempo como “novicio/a”, comprende y desea comprometerse a vivir según la Ley Scout y, cumpliendo con los requerimientos necesarios a juicio de las autoridades del Grupo Scout, formula su Promesa Scout.

1.2 Los/las muchachos/as se agrupan en pequeñas unidades llamadas “patrulla”. En cada patrulla hay un/una muchacho/a que tiene la función de “guía de patrulla” y otro/a que tiene la función de “sub-guía de patrulla”. El conjunto de patrullas se denomina “tropa”. La tropa está dirigida por el/la Jefe de Tropa. El/la Jefe dirige a la Tropa por medio de los/las Guías de Patrulla.

Nota:

A partir de este punto, y sólo a fin de propiciar una lectura más ágil del texto, se utilizará la redacción en masculino. Se aclara que cada vez que se dice “el muchacho”, “el Scout”, “el Guía”, “el Novicio”, etc., ha de entenderse que estas expresiones refieren a todos los scouts, tanto varones como mujeres.

1.3 El Escultismo se basa en: a) La Ley Scout; b) La Promesa; c) Los Principios; d) Las Virtudes. Todo Scout deberá estar muy consciente de ello a la hora de formular la Promesa.

1.4 **LA LEY SCOUT:** “La Ley Scout es la base sobre la cual descansa toda la educación del Escultismo”. “La Ley Scout se considera como Guía de sus acciones, no como barrera contra sus faltas. Se limita a señalarle la pauta y lo que se espera de él como Scout digno de merecer la distinción que se le confiere” (Baden Powell).

1.4.1 La Ley Scout está formada por diez artículos o puntos, inspirados en los Diez Mandamientos de Dios, en las enseñanzas de Jesucristo, y en el Código de honor que utilizaban los caballeros prometiendo fidelidad a Dios, al servicio de la verdad y la justicia, en defensa del más débil y pobre. Los artículos o puntos de la Ley Scout son los siguientes:

- 1) El Scout ama a Dios y vive plenamente su Fe.
- 2) El Scout es leal y digno de toda confianza.
- 3) El Scout es generoso, cortés y solidario.
- 4) El Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scouts.
- 5) El Scout defiende y valora la familia.
- 6) El Scout ama y defiende la vida y la naturaleza.
- 7) El Scout sabe obedecer, elige y actúa con responsabilidad.
- 8) El Scout es optimista aun en las dificultades.
- 9) El Scout es económico, trabajador y respetuoso del bien ajeno.
- 10) El Scout es puro en sus pensamientos, palabras, obras y en el uso de todos sus sentidos.

1.5 **LA PROMESA SCOUT:** La Promesa Scout es un voto a Dios, reafirmación de las Promesas bautismales y posee carácter permanente, pudiéndose reformularse como signo saludable de renovación del compromiso. La fidelidad a la Promesa es el vínculo imprescindible de unión con los demás Scouts.

1.6 La fórmula de la Promesa Scout es la siguiente:

“Yo (N.N) por mi honor y con la Gracia de Dios, prometo: hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia y la Patria; ayudar al prójimo en todas las circunstancias y observar la Ley Scout”.

1.7 El Novicio que formula la Promesa recibirá el Pañuelo del Grupo y las insignias que indica el Ceremonial del Grupo Scout Martín Miguel de Güemes.

1.8 **LOS PRINCIPIOS:**

- 1) El Scout se muestra orgulloso de su Fe Católica y le somete toda su vida.
- 2) El Scout ama a su Patria y es un buen ciudadano.
- 3) El deber del Scout comienza en el Hogar.

1.9 **LAS VIRTUDES:** Las virtudes scout son: sinceridad, abnegación y pureza.

1.10 **EL LEMA:** "Siempre Listo" representa la actitud permanente del Scout ante la llamada del Gran Jefe y del prójimo (Mt 24,42).

1.11 **LA ORACIÓN SCOUT:**

“Señor Jesús, Vos que me diste este aviso: “Está siempre listo”, y me diste la gracia de elegirlo como lema, concedeme cumplir con él: que todas las circunstancias de la vida me hallen listo para el deber, amando lo que es verdadero, haciendo lo que es bueno, fiel a la Iglesia y leal a la Patria, siempre listo a perdonar, siempre pronto a socorrer, alegre y sonriente en el sufrir, casto puro de corazón. Estas son, Señor, las huellas de tus pasos; yo quiero seguirte a través de todo sin miedo y sin tacha, el alma fuerte y la frente levantada. Esta es mi promesa de cristiano y de scout. Por mi honor no la traicionaré jamás, confiando, Señor, en tu bondad y en tu gracia. Así sea.”

Nuestra Señora de los Scouts, ruega por nosotros.

San Jorge, ruega por nosotros.

Santa Juana de Arco, ruega por nosotros.

1.12 **LOS PATRONOS:** Los Santos Patronos de la Rama Scout son San Jorge y Santa Juana de Arco.

1.13 **LA BUENA ACCIÓN DIARIA:** Baden Powell afirmaba que si el Jefe de Tropa estimula un poco a los muchachos a que hagan diariamente una buena acción, la práctica pronto se vuelve un hábito en ellos, y es el mejor paso hacia la formación de un cristiano práctico y no sólo teórico. En nuestro Grupo Scout, como en tantos otros, seguimos la tradición de atar sendos nudos en los extremos del Pañuelo que nos recuerdan la buena acción diaria. El Jefe de Tropa irá inspirando a los muchachos para que incorporen esta práctica en la vida cotidiana.

1.14 **LA PATRULLA:** “La Patrulla es la escuela del carácter del individuo” (Baden Powell). La metodología educativa de la Rama Scout se basa en el sistema de patrullas.

1.15 Cada Patrulla tiene entre seis y ocho miembros. Las Patrullas son, o bien de varones, o bien de mujeres. No se admiten patrullas mixtas. La Patrulla debe constituir una unidad de trabajo, para los juegos y para las demás actividades, y por lo tanto es esencial que uno de sus miembros, considerado como un Scout capaz, sea investido con la autoridad de Guía de Patrulla. La palabra capaz no debe entenderse como sabio y hábil. Significa solamente que posee la necesaria capacidad para la dirección, y esta cualidad es en parte natural y en parte adquirida. El Guía es asistido por otro, llamado Sub-Guía de Patrulla.

1.16. **PATRULLA DE GUÍAS:** La Patrulla de Guías se forma con el objetivo de adiestrar más eficazmente a los Guías y Sub Guías de Patrulla. El Consejo de Tropa organizará actividades especiales para la Patrulla de Guías. Esta patrulla es presidida por el Primer Guía.

1.17 **LA TROPA SCOUT:** Es la unidad compuesta por un conjunto de patrullas de Scouts.

1.18. Cada Tropa está formada por un máximo de 4 (cuatro) patrullas y un mínimo de 2 (dos). “Es preferible que el número de muchachos que compongan una Tropa no pase de treinta y dos. Sugiero esta cifra porque al adiestrarlos he descubierto que dieciséis es el mayor número de muchachos que he podido dirigir con éxito en la empresa de hacer que revelen y afirmen su carácter” (Baden Powell).

1.19 Cada Tropa adoptará un nombre propio para identificarse. Será el nombre de un santo canonizado por la Iglesia Católica o bien de un prócer de la Patria. Deberá ponerse mucho cuidado en la elección porque los muchachos deben poder tomar un sano ejemplo de vida cristiana de aquel cuyo nombre lleva la Tropa a la que pertenecen. El nombre de la Tropa debe ser aprobado por el Consejo de Grupo.

1.20 Los organismos que rigen el funcionamiento de la Tropa son: El Consejo de Tropa, La Corte de Honor, y el Consejo de Guías.

1.21 El Jefe de Tropa es el responsable máximo de la misma y de él, auxiliado por Consejo de Tropa, depende el éxito en la aplicación del método scout en la Rama Scout.

2. RECEPCIÓN DE MIEMBROS EN LA RAMA SCOUT

2. 1 Para poder ser recibido en la Rama Scout es necesario:

- a) Tener entre 11 años de edad cumplidos y 13 años. El Consejo de Grupo tiene potestad para efectuar excepciones a la exigencia de la edad, pero solamente en casos cuya necesidad esté plenamente fundamentada, a juicio del Consejo de Grupo mismo.
- b) Ser presentado por sus padres o responsables legales, quienes deben dar fe por escrito de conocer y aceptar la metodología scout para la educación de su hijo o representado. Tal conocimiento y aceptación debe incluir la metodología de la Rama Scout, y particularmente el funcionamiento de la Corte de Honor, el sistema de patrullas, la función de los Guías de Patrulla, la práctica de las técnicas de campismo, pionerismo, etc., las salidas, acantonamientos y campamentos. Los padres o representantes legales de los aspirantes a ingresar deben dar fe, además, de haber conocido y estar en todo de acuerdo con el P.O.R. del Grupo Scout Martín Miguel de Güemes, con el Ideario de las Instituciones Educativas de los Padres Marianos, y con el presente Reglamento de la Rama Scout.

- c) Hacer la solicitud por escrito. El muchacho debe escribir una nota de solicitud dirigida al Jefe de Tropa Scout del Grupo Martín Miguel de Güemes.
- d) Además de lo dicho en a) y b), en caso de provenir de la Manada, el muchacho debe ser presentado por Akela.
- e) Ser aceptado por la Corte de Honor, salvo que provenga de la Manada del propio Grupo.

3. CARGOS Y SERVICIOS

3.1 Es parte de la metodología scout que los muchachos desempeñen distintos cargos o funciones de servicio dentro de la Tropa. A criterio del Consejo de Tropa, estos cargos pueden desempeñarse o no de modo rotativo:

Cargos de Función	Cargos de Jerarquía
Guardián de la Aventura	Primer Guía
Geógrafo	Guía de Patrulla
Bodeguero	Sub-Guía de Patrulla
Guardián de la Salud	Primer Scout
Guardián de la Buena Acción	Segundo Scout
Guardián de la Leyenda	Tercer Scout
Guardián de los Secretos	Cuarto Scout
Guardián del Tesoro	Quinto Scout
Chef	Sexto Scout
Ecologista o Guardián de la Naturaleza	

3.1.1 Los cargos de función que se mencionan son tradicionales, pero el Consejo de Tropa puede disponer que haya otros. A continuación se describen los más comunes:

- a. **Guardián de la Aventura:** es el scout creativo, el que siempre busca e inventa cosas nuevas y atractivas para presentar y enseñar a la Patrulla. Es el motivador de actividades como campamentos, servicios a la comunidad, juegos, salidas y excursiones, veladas, etc.
- b. **Geógrafo:** se ocupa de los asuntos relacionados a los lugares geográficos a los que la Patrulla acude o acudirá. Sabe interpretar planos y trazar croquis. Si bien ha aprendido a usar el GPS, prefiere una brújula y un buen mapa. Está al tanto del pronóstico climático, y aconseja a la Patrulla en cuestiones relacionadas a su especialidad, sobre todo en los campamentos.
- c. **Bodeguero o Intendente:** coordina la distribución de los materiales de la Patrulla por cajones, renueva el material necesario. Toma un registro de todo lo que se reparte entre los patrulleros. Atiende los pedidos de materiales. Lleva el inventario de material al día, anotando las altas y las bajas del mismo. Se encarga de coordinar la preparación de material para los campamentos.
- d. **Guardián de la Salud o Enfermero:** es el especialista en primeros auxilios y nutrición. Es el encargado de mantener el botiquín, y de confeccionar junto con el chef un menú equilibrado de acuerdo con las necesidades. Enseña a su Patrulla lo elemental en su área.
- e. **Guardián de la Buena Acción:** se preocupa de inculcar a que se realicen las buenas acciones en la Patrulla, tanto las individuales como las grupales. Propone al Consejo de Patrulla el programa mensual de las buenas acciones de la Patrulla.
- f. **Guardián de la Leyenda:** es el encargado de la expresión. Aporta las ideas para los fogones, las representaciones, las veladas, etc. Se encarga, junto con los guardianes de la leyenda de

las otras Patrullas, de organizar el programa de cantos, danzas y aplausos del fogón de la Tropa.

- g. **Guardián de los Secretos o Secretario:** es el responsable de registrar las anécdotas y sucesos en el Libro de Oro (también llamado “Libro de Patrulla” o “Tally”). Es secretario de la Patrulla: puede llevar aparte un libro de actas con los acuerdos de los Consejos de Patrulla; mantiene una biblioteca, el archivo fotográfico; avisa y recuerda las fechas de Consejo; guarda y cuida los recuerdos de la Patrulla.
- h. **Guardián del Tesoro:** es el encargado y responsable los ahorros de la Patrulla. Hace cobranzas, y mantiene un libro de ingresos y gastos de la Patrulla. Se encarga de las campañas de recaudación, para aportar recursos a la Patrulla.
- i. **Chef:** es el elegido por toda la Patrulla para la organización de las comidas en los campamentos, acantonamientos y salidas. Elabora, junto con el Guardián de la Salud un menú equilibrado de acuerdo con las necesidades.
- j. **Ecologista o Guardián de la Naturaleza:** es especialista en técnicas de campismo, participa en la elección del lugar de campamento de Patrulla y diseña sus instalaciones. Impulsa el respeto por el mundo natural en su Patrulla. Es responsable de las actividades de conservación en su Patrulla.

3.2 **FUNCIONES DEL GUÍA DE PATRULLA:** Son funciones del Guía de Patrulla:

- a. Crear, mantener y elevar el espíritu de la patrulla.
- b. Preocuparse por el adiestramiento de sus patrulleros.
- c. Ver y ayudar a que cada uno cumpla con las tareas o cargos asignados.
- d. Actuar como principal vía de comunicación entre su patrulla, el Consejo de Tropa, y las demás patrullas.
- e. Preparar a los novicios para la Promesa o designar a un patrullero a tal efecto.
- f. Acompañar desde la Vela de Armas, hasta la formulación de la Promesa a su novicio.
- g. Presidir el Consejo de Patrulla.
- h. Representar a su patrulla en las reuniones del Consejo de Guías y de la Corte de Honor.
- i. Elegir a su Sub-guía de Patrulla, con la aprobación del Consejo de Tropa.

3.2.1 Los Guías de Patrulla asisten a la Corte de Honor por propio derecho, a desempeñar su papel como guardianes del honor de la Tropa, y su papel en los asuntos y planeamiento de la Tropa, aunque están ahí también como representantes de sus patrullas. Los Guías de Patrulla deberán desprenderse de toda actitud egoísta para dejar de lado sus puntos de vista personales y representar bien a los scouts de su patrulla. La nobleza de un Guía de Patrulla se pone de manifiesto cuando logra exponer el punto de vista de sus patrulleros y defenderlo aunque él personalmente difiera en el modo de ver el asunto.

3.3 **FUNCIONES DEL SUB-GUÍA DE PATRULLA:** Son funciones del Sub-Guía de Patrulla:

- a. Ayudar en el desempeño de sus funciones al Guía de Patrulla.
- b. Representar, junto con el Guía, a su patrulla en el Consejo de Guías.
- c. Reemplazar al Guía en caso de ausencia.
- d. Si corresponde, formar parte de la Corte de Honor (ver artículo 4.3.3 del presente Reglamento).
- e. Reemplazar al Guía de Patrulla en la Corte de Honor cuando éste se encuentre impedido de participar (ver artículo 4.3.3 del presente Reglamento).

3.4 Se denomina "patrulleros" a aquellos miembros que hayan formulado su Promesa Scout y la promesa de fidelidad al Guía de Patrulla.

4. ORGANISMOS

4.1 **EL CONSEJO DE PATRULLA:** El Consejo de Patrulla está formado por los miembros de la patrulla que ya han formulado la Promesa Scout.

4.1.2 Sus funciones son:

- a. Proponer a la Corte de Honor el nombramiento del Guía de Patrulla.
- b. Aceptar al Sub-guía de Patrulla, elegido por el Guía.
- c. Distribuir los cargos en la patrulla, tanto de función como de Jerarquía, salvo el de Sub-Guía.
- d. Establecer las pautas de trabajo, para llevar adelante la progresión de cada uno de los patrulleros.
- e. Planificar "Buenas Acciones" de patrulla.
- f. Fijar las normas y costumbres propias de la patrulla. Éstas deben concordar siempre con los reglamentos vigentes en el Grupo Scout.
- g. Asegurar que se mantengan vivas las tradiciones de la patrulla.
- h. Conversar aquellos temas que luego serán llevados al Consejo de Guías y a la Corte de Honor. Elevar propuestas para el bien de toda la Tropa.

4.1.3 El Consejo de Patrulla sesionará semanalmente y se registrarán sus temas en un Libro de Actas que será llevado por el secretario de la patrulla. Este Libro será requerido por el Consejo de Guías cada dos meses.

4.2 **EL CONSEJO DE GUÍAS:** El Consejo de Guías ejerce tareas de planificación, desarrollo y evaluación en la Tropa.

4.2.1 El Consejo de Guías establece lineamientos para la realización de las actividades en la Tropa. Evalúa la participación de las patrullas en el desarrollo de las diversas actividades.

4.2.2 El Consejo de Guías es integrado por los Guías y Sub-Guías de todas las patrullas y por el Consejo de Tropa. Lo preside el Jefe de Tropa.

4.2.3 Los Guías tienen voz y voto, los Sub-Guías tienen sólo voz, y votan únicamente cuando reemplazan al Guía. El Jefe de Tropa sólo vota para resolver la elección en caso de empate; pero tiene voz y derecho de veto. Los demás miembros del Consejo de Tropa tienen voz y, si lo desean, pueden participar en la votación emitiendo sólo un voto por todo el Consejo. Así, por ejemplo, en una Tropa de tres patrullas, habrá cuatro votos (tres votos correspondientes a los Guías y un voto correspondiente al Consejo de Tropa).

4.2.4 Las reuniones del Consejo de Guías se realizarán al menos una vez al mes, siendo preferible una frecuencia mayor.

4.2.5 Las reuniones se harán cuidando el debido equilibrio entre la jovialidad y la necesaria formalidad que requiere el funcionamiento de este organismo. Los temas tratados serán

registrados en un Libro de Actas por el secretario de la Patrulla de Guías, o bien por un miembro designado por un período de tiempo preestablecido, o bien en forma alternativa en cada reunión, manteniéndose en reserva todas las resoluciones hasta que el Jefe de Tropa autorice a darlas a conocer.

4.3 LA CORTE DE HONOR: La Corte de Honor es el organismo de la Tropa que “constituye un comité permanente que, bajo la dirección del Jefe de Tropa, resuelve los asuntos de la Tropa, los casos administrativos y disciplinarios. Inculca en los miembros que lo forman la dignidad, los ideales de libertad y el sentido de la responsabilidad y respeto a la autoridad constituida y, al mismo tiempo, proporciona práctica individual y colectiva en estos procedimientos tan valiosos para los muchachos que han de constituir los ciudadanos del mañana” (Baden Powell).

**“ES MEDIANTE LA CORTE DE HONOR QUE EL ESPÍRITU DEL ESCULTISMO,
Y POR LO TANTO, EL VERDADERO ESPÍRITU DE NUESTRA TROPA,
DEBERÁ CRECER Y FLORECER”**

JOHN THURMAN

4.3.1 La Corte de Honor vela por el honor y el espíritu scout de la Tropa. Mediante la Corte de Honor y el ejemplo de los Guías de Patrulla que la forman, deben establecerse las más altas normas posibles con respecto a la presentación personal de los miembros de la Tropa, el uso correcto del uniforme, el comportamiento en público, la corrección del lenguaje, el campismo, el pionerismo y la eficiencia en general.

4.3.2 “La Corte de Honor decide sobre recompensas, castigos, programas de trabajo, campamentos y otros asuntos concernientes al manejo de la Tropa” (Baden Powell). Son funciones de la Corte de Honor:

- a. Evaluar las propuestas de los Consejos de Patrulla y nombrar a los Guías de Patrulla.
- b. Confirmar al Sub-guía de Patrulla.
- c. Admitir a los novicios.
- d. Evaluar la progresión de cada Scout.
- e. Aprobar la solicitud de los novicios para formular la Promesa Scout.
- f. Aprobar las Clases y autorizar la entrega de insignias.
- g. Aprobar las Especialidades y autorizar la entrega de insignias.
- h. Autorizar la excursión de Primera Clase.
- i. Autorizar el otorgamiento de la distinción de Caballero Scout y la entrega de tal insignia.
- j. Autorizar el pase de un Scout a la Tropa Raider.
- k. Destacar la actuación de un Scout.
- l. Otorgar premios o menciones.
- m. Elegir al Primer Guía de la Tropa y confirmar al Sub-Guía de la Patrulla de Guías.
- n. Sancionar una falta cometida por un Scout de la Tropa. Toda sanción severa debe ser ratificada por el Consejo de Grupo.

4.3.3 La corte de Honor está integrada por los Guías de Patrulla, el Consejo de Tropa y el Capellán. El Capellán es miembro por oficio y no por formar parte del Consejo de Tropa. La sesión de la Corte es presidida por el Primer Guía. Mientras no se cuente con Primer Guía, la Corte de Honor elegirá un Guía distinto para que la dirija, en cada reunión. Si la Tropa tiene tres o menos Patrullas, los Sub-Guías forman parte de la Corte de Honor. Cuando la Tropa tenga más de tres Patrullas, los

Sub-Guías no formarán parte de la Corte de Honor y solamente se incorporará un Sub-Guía en la sesión de la Corte cuando su Guía esté impedido de participar.

4.3.4 Para poder sesionar válidamente se deben cumplir, sin excepción, todas las siguientes condiciones:

- a. La sesión hubo de ser convocada con suficiente antelación para permitir la asistencia de todos.
- b. Debió haberse dado aviso fehaciente de día, hora y carácter de la sesión a los Guías de Patrulla, al Capellán y a todos los miembros del Consejo de Tropa.
- c. Debe estar presente el Jefe de Tropa.
- d. Debe estar presente el Primer Guía. El Consejo de Tropa puede dispensar de este requisito, pero deberá hacerlo antes de la convocatoria, dando a conocer tal decisión a los miembros de la Corte de Honor al convocar la sesión. En ese caso, la Corte de Honor elegirá a un Guía de Patrulla para presidir la sesión.
- e. Debe celebrarse en la Sede del Grupo Scout, sin que haya otro lugar válido para hacerlo. Estando en campamento o acantonamiento fuera de la Sede del Grupo Scout, se podrá sesionar pero será inválida toda resolución cuyos efectos excedan la duración del evento del que se está participando. Para que tales resoluciones queden firmes deben ratificarse en una nueva sesión realizada en la Sede del Grupo con la totalidad de los miembros de la Corte de Honor presentes en la sesión para tal fin.

**EL ORGULLO DE LA PERTENENCIA ES ESENCIAL AL MOVIMIENTO SCOUT
Y A CADA MIEMBRO DE LA TROPA.
TODO MUCHACHO DEBE CREER QUE ÉL ESTÁ
EN LA MEJOR PATRULLA DE LA MEJOR TROPA DE TODO EL MUNDO.**

JOHN THURMAN

4.3.5 En las sesiones de la Corte de Honor, los Guías tienen derecho de voz y de voto. El Jefe de Tropa sólo vota para resolver la elección en caso de empate; pero tiene voz y derecho de veto. Los demás miembros del Consejo de Tropa tienen voz y, si lo desean, pueden participar en la votación emitiendo sólo un voto por todo el Consejo. Así, por ejemplo, en una Tropa de cuatro patrullas, habrá cinco votos (cuatro votos correspondientes a los Guías y un voto correspondiente al Consejo de Tropa). El Capellán tiene voz y tiene derecho de veto.

4.3.5.1 Existe una sola ocasión en la cual todos y cada uno de los miembros de la Corte de Honor tienen derecho a emitir su voto: el otorgamiento de la mención de Caballero Scout. En esa ocasión todos y cada uno de los miembros del Consejo de Tropa pueden emitir su voto, incluidos el Jefe de Tropa y el Capellán. Pero si estos últimos hacen uso de este derecho, no pueden vetar la decisión.

4.3.6 La Corte de Honor tendrá, en lo posible, una sesión mensual. La convocatoria a sesión de la Corte de Honor será realizada por el Jefe de Tropa:

- a. para la sesión mensual ordinaria,
- b. o bien cuando el Consejo de Tropa así lo decida,
- c. o bien cuando cualquiera de los Guías de Patrulla lo solicite al Jefe de Tropa y éste considere que la causa es razonable. No se necesita que haya causa grave, sino sólo razonable.

d. o bien cuando el Capellán lo solicite al Jefe de Tropa.

4.3.7 Las resoluciones de la Corte de Honor serán documentadas en el Libro de la Corte de Honor. Un secretario, elegido de entre los presentes al comenzar la sesión, asentará todo lo que se resuelva. Al finalizar la reunión todos los presentes deben firmar lo que se ha escrito en el Libro. El Libro de la Corte de Honor debe guardarse bajo llave en la Sede del Grupo Scout y nunca debe salir de la misma. Cuando la Corte de Honor se haya reunido fuera de la sede, conforme a lo establecido en el apartado 4.3.4 inciso 'e' del presente Reglamento, las decisiones de tal sesión se asentarán en el Libro la próxima vez que la Corte se reúna, y firmarán todos presentes.

4.3.8 “Los miembros de la Corte de Honor están obligados a guardar secreto; solamente aquellas decisiones que afecten a la Tropa en conjunto, tales como nombramientos, competiciones, etc., se harán públicas” (Baden Powell). Las resoluciones son secretas hasta que el Jefe de Tropa autorice que sean comunicadas a la Tropa.

4.3.9 Los miembros de la Corte de Honor sesionarán utilizando el uniforme completo, sin excepción.

4.3.10 Sólo el Director del Grupo tiene la facultad de revocar las decisiones de la Corte de Honor.

4.3.11 Las sanciones severas deben ser ratificadas por el Consejo de Grupo.

4.3.12 El Capellán del Grupo goza de la potestad de conceder indulto a los Scouts de las sanciones impuestas por la Corte de Honor. Para ello deberá dar aviso al Consejo de Grupo y a la Corte de Honor.

4.3.13 La Corte de Honor puede confeccionar sus propios Estatutos, cuyo contenido debe concordar en todo con el P.O.R. y con el presente Reglamento. Los Estatutos deben ser aprobados por el Consejo de Grupo.

4.4 **LA PATRULLA DE GUÍAS:** La patrulla de Guías tiene por finalidad la formación de quienes la integran.

4.4.1 Está integrada por los Guías y Sub-Guías de Patrulla.

4.4.2 Es dirigida por uno de los guías, llamado Primer Guía. El Primer Guía es designado por la Corte de Honor.

4.4.3 El Sub-guía de esta patrulla será también un Guía, quien será elegido por el Primer Guía. Esta elección debe ser ratificada por la Corte de Honor.

4.5 **EL CONSEJO DE TROPA:** Es el organismo responsable de: a) desarrollar eficientemente el programa de la Rama Scout, cuya meta principal es la educación cristiana de los miembros beneficiarios; b) garantizar el apropiado empleo del método scout; c) mantener vivas las tradiciones del escultismo católico, transmitiéndolas a las nuevas generaciones de scouts.

4.5.1 El Consejo de Tropa es presidido por el Jefe de Tropa, e integrado por el Sub- Jefe de Tropa, el Capellán y los Ayudantes de Tropa.

4.5.2 El Consejo de Tropa debe planificar las actividades de la Tropa y desarrollar el programa poniendo especial atención en la progresión de los miembros de la Tropa.

4.5.3 El Consejo de Tropa debe tener y llevar al día el legajo personal de cada miembro beneficiario de la Rama Scout. Los legajos deben guardarse bajo llave en la Sede del Grupo Scout y deben contener todos los documentos que se exigen en el P.O.R. y en las reglamentaciones vigentes en el Grupo Scout Martín Miguel de Güemes.

4.5.4 En cada Tropa Scout habrá, como mínimo, un Maestro Scout.

4.5.5 La cantidad de dirigentes que se exige en la Tropa Scout es de uno por patrulla. Si en la Tropa hay scouts mujeres debe haber al menos una dirigente mujer.

5. SIMBOLOGÍA

5.1 **NOMBRE DE PATRULLA:** Cada patrulla adopta el nombre de un animal cuyas cualidades conoce y desea imitar.

5.2 Para la elección del nombre, las patrullas:

- a. Tendrán un grado de conocimiento razonable sobre el animal.
- b. Seleccionarán un animal cuyas características pueden ser inspiradoras de virtudes humanas.
- c. Se informarán sobre la posible valoración que, sobre ese animal, se hace en otros países, en otras culturas, o en otras organizaciones.

5.3 **LEMA DE LA PATRULLA:** El lema representa las aspiraciones de la Patrulla. Cuando no sea así, el Consejo de Patrulla puede cambiarlo.

5.4 **EL GRITO DE PATRULLA:** El grito de patrulla consistirá en que el Guía de Patrulla pronuncie con voz clara y fuerte el nombre y el lema de la patrulla, los patrulleros a continuación imitarán el sonido del animal. Luego el Sub- Guía dirá "¡Siempre!" y los patrulleros agregarán "¡Listos!".

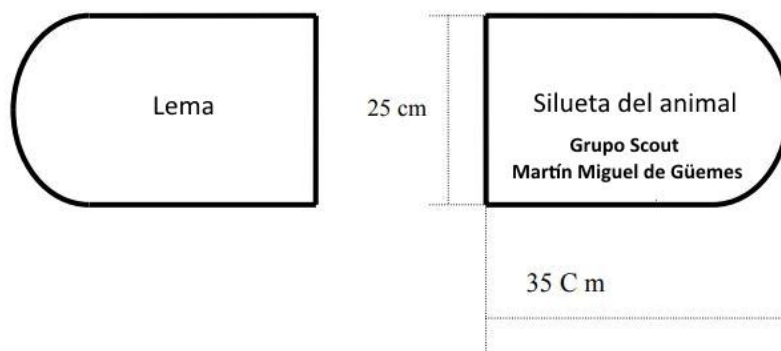
5.4.1 Una variante del grito de patrulla consiste en que el el Sub-Guía dice "¡Listos!" Luego el Guía de Patrulla pronuncia el nombre de la patrulla, y en seguida los patrulleros corean el lema. A continuación el Sub-Guía dirá "¡Siempre!" y todos los demás agregarán "¡Listos!".

5.5 **EL LIBRO DE ORO DE LA PATRULLA:** reflejará todos los hechos importantes que se produzcan o tengan significación para la patrulla desde que se inició. Ordinariamente es administrado por el Guardián de los Secretos, pero todos los patrulleros pueden escribir sus aportes. El Consejo de Patrulla controlará este libro mensualmente.

5.6 **EL BANDERÍN DE PATRULLA:** es el emblema característico de la Patrulla, que expresa el espíritu y el honor de la patrulla, simbolizados en el lema y en el animal cuyo nombre ha adoptado.

5.6.1 El banderín estará normalmente sujeto a un bordón, cuya altura coincidirá con la del Guía de Patrulla. La Patrulla cuidará de ellos de un modo especial y nunca permitirán que estos se hallen en estado de deterioro o colocados de manera impropia a la dignidad que representan.

5.6.2 El banderín llevará en uno de sus lados la silueta del animal y debajo el nombre del Grupo Scout; en el otro lado llevará el lema de la patrulla. Es portado por el Guía de Patrulla. Su forma y tamaño son los que figuran en el siguiente gráfico:



5.7 **LA FIRMA SCOUT:** es aquella que identifica a cada miembro de la patrulla y sólo puede ser usada por aquellos que hayan formulado su Promesa.

5.8 **LAS CINTAS DE PATRULLA:** son aquellas que identifican a los miembros de una patrulla cuyos colores son los mismos que los del banderín.

5.9 **LA SEÑA SCOUT:** La seña scout se hace llevando la mano hasta el hombro con la palma vuelta hacia el frente, con el pulgar sobre el meñique y los otros tres dedos extendidos señalando hacia arriba, con los que se obtiene el siguiente simbolismo: los tres dedos, extendidos y unidos recuerdan los tres puntos de la Promesa; la unión de los dedos extremos simboliza la unión, fruto de la unión, que ha de existir entre los hermanos scout, y la colocación del pulgar sobre el meñique recuerda que el mayor debe servirse de su fuerza para proteger al menor.

5.10 **EL SALUDO SCOUT:** El saludo se utiliza para saludar a otros scouts, también como forma de honrar a los símbolos patrios, cuando se entona el Himno Nacional y cuando se formula la Promesa Scout. El saludo consiste en hacer la Seña Scout a la vez que se dice: "¡Siempre Listo!"

5.10.1 El saludo scout consiste también en realizar la seña scout y estrechar la mano izquierda, entrecruzando los dedos meñiques y diciendo "¡Siempre Listo!". El cruzar los meñiques simboliza la hermandad scout y la Cruz de Cristo. No todos los scouts del mundo tienen la costumbre de entrecruzar los meñiques, por lo que al saludar a un scout al que no se conoce no debe hacerse este gesto sino que se le ofrecerá la mano izquierda sin separar el meñique.

5.10.2 Cuando un scout se encuentra con otro, debe tomar la iniciativa para saludarlo con el saludo scout, sin esperar que el otro lo haga primero.

6. USO DEL UNIFORME

6.1 Después de formular la Promesa Scout se usará el uniforme con todas las insignias correspondientes.

6.2 “He dicho a menudo que no me importaba un bledo si el Scout viste uniforme o no, con tal que ponga su corazón en el trabajo y se ajuste a la Ley Scout. Pero es raro el Scout que no lo use si puede comprarlo. El espíritu del Escultismo lo impulsa a lucirlo. Esta misma regla se aplica a aquellos que dirigen el desarrollo del Escultismo, es decir: a los Jefes de Tropa y Comisionados, quienes no están obligados a usar uniforme cuando no les agrada, pero que en su categoría de dirigentes tienen que subordinar sus preferencias para dar el ejemplo a los demás. Personalmente, yo me pongo uniforme aunque sólo sea para inspeccionar a una patrulla, porque tengo la seguridad de que levanta el Espíritu de los muchachos. Eleva su estimación por sus propios uniformes cuando ven que un hombre mayor no siente reparo en llevarlo.” (Baden Powell)

6.3 Los Scouts asistirán a todas sus reuniones con el uniforme, especialmente deberán usarlo en las formaciones y en las ceremonias.

6.4 En el uso del uniforme se respetará todo lo indicado en el Reglamento de Uniforme del Grupo Scout Martín Miguel de Güemes.

7. PROGRESIÓN Y ÁREAS DE CRECIMIENTO

7.1 La Progresión Scout consta de las siguientes etapas:

- a. Novicio
- b. Investido
- c. Tercera Clase
- d. Segunda Clase
- e. Primera Clase

7.2 El Novicio debe prepararse para realizar su Promesa. Usará la camisa Scout con la Cinta de Grupo, el cinturón Scout y las medias y calzado del uniforme. También llevará en la manga derecha el Ribete de Grupo (bananita) y la Bandera Argentina. Usará el pañuelo alternativo de Grupo: marrón, sin cintas, con el bordado del anagrama mariano.

7.3 Si el muchacho ha pasado de la manada del Grupo y ha sido presentado por Akela, no necesita ser aceptado por la Corte de Honor siendo directamente Novicio, y podrá usar también las siguientes insignias, en caso de poseerlas: Pañuelo de Grupo, Promesa de Lobato, Lobo Rampante.

7.4 Cuando el Novicio formula su Promesa Scout pasa a llamarse “Promesado” o “Investido”. A partir de ese momento usa Pañuelo de Grupo y coloca la Insignia del Grupo Scout en su camisa. Por último, si el Promesado ya ha recibido su Primera Comunión, puede comenzar a usar el Cordón de Pureza. Caso contrario, lo comenzará a usar a partir de su Primera Comunión.

7.5 Un Promesado debe preparar en un tiempo de doce meses, los temas para obtener su Tercera Clase.

7.6 Cuando un Promesado está preparado y la Corte de Honor aprueba su Tercera Clase, puede usar la insignia correspondiente. Lo mismo sucede con la Segunda Clase y la Primera Clase.

7.7 El Scout, obtenida la Tercera Clase, orientará, además, su actividad hacia las especialidades, donde encontrará otro medio de crecimiento personal y de preparación para un mejor servicio a sus hermanos.

7.8 El último período de la actividad Scout, se caracteriza por tener una relación con algunas actividades de la Rama Raider, buscando que el pase a la siguiente etapa, se realice siguiendo la continuidad que debe mantenerse en el Grupo.

7.9 **LAS ÁREAS DE CRECIMIENTO:** Las áreas de crecimiento son las siguientes:

- a. **Física:** El desarrollo y crecimiento armónico y saludable del propio cuerpo. El cuerpo entendido como Templo del Espíritu Santo, y con un profundo significado esponsalicio, para vivir en todas las dimensiones humanas el Mandamiento del Amor.
- b. **Psicológica:** Desarrollo de la conciencia de sí mismo. La propia identidad: hijo de Dios, amado por Dios, llamado al amor. El crecimiento en la autoestima y en la estima hacia los demás. El Mandamiento del Amor entendido como misión que nos identifica. Impulsados por Cristo a vivir esa misión de amor desde y con lo que somos, lo que tenemos, lo que sabemos, lo que podemos. Conocimiento, aceptación y promoción de sí mismo.
- c. **Social:** Desarrollo de las relaciones humanas. Desde la propia identidad de hijos de Dios vamos al encuentro de los hermanos. El Mandamiento del Amor que se expresa en la misericordia. El sentido de pertenencia a la Comunidad que fundó el Gran Jefe. El desarrollo de la conciencia ética y moral.
- d. **Espiritual:** El crecimiento interior impulsado por el Espíritu Santo que habita en nosotros y nos impele a vivir el Mandamiento del Amor. La creciente Comunión con Dios que se expresa en el creciente gusto por la oración y en la sed de Su Palabra, de Su Gracia, de Su Amor. El desarrollo de la confianza en Dios, en su Providencia, en su Misericordia, y la confianza en el amor maternal de la Inmaculada Virgen María, Madre de Jesús y Madre nuestra.
- e. **Afectiva:** El crecimiento equilibrado y armónico de la triple relación de cada persona: relación con uno mismo, relación con los demás y las cosas, relación con Dios. Desarrollo de la personalidad madura que logra integrar su vida afectiva al Mandamiento del Amor, a la voluntad de Dios.
- f. **Operacional:** Se ha de crecer en todos los conocimientos, habilidades y destrezas que nos ayuden a extender el Reinado de Jesucristo. Desarrollamos lo que somos y lo que tenemos para ponerlo al servicio del Gran Jefe. Esta área de crecimiento podría también titularse "misional" ya que incluye el desarrollo de las capacidades necesarias para cumplir con la misión del cristiano que se resume en el Mandamiento del Amor. Es necesario hacerse sencillos como palomas y astutos como serpientes (Mt 10, 16) para llevar a cabo la misión; es preciso ser reflexivos, creativos, proactivos y emprendedores.

7.9.1 Los programas de las distintas áreas de crecimiento y todos los contenidos de la progresión en la Rama Scout se encuentran en el Programa Scout.

7.10 La obtención de Clases, representa para el Scout haber cumplido con la formación armónica que abarca todas sus áreas de crecimiento.

7.11 CABALLERO SCOUT: La insignia de caballero Scout es un reconocimiento especial, la máxima condecoración dentro de la Tropa Scout que la Corte de Honor sólo otorgará a los Scout de Primera Clase que se hayan destacado por su espíritu y cumplimiento de la Ley y la Promesa y por una vivencia cristiana ejemplar. La Corte de Honor puede incluir en sus Estatutos las condiciones que tendrá en cuenta a la hora de discernir la entrega de la insignia de Caballero Scout a un miembro de la Tropa.

7.11.1 La insignia es entregada por el Jefe de Tropa y el Capellán en una ceremonia sencilla pero profunda.

8. ESPECIALIDADES

8.1 El sistema de especialidades ayuda al Scout en su crecimiento. Para llegar a dominar la materia elegida, le hará falta investigación, constancia y esfuerzo personal, pero siempre se ha de comenzar de manera sencilla. La especialidad permite el crecimiento en varias áreas paralelas, ya que ellas cruzan transversalmente las áreas de crecimiento. El sistema de especialidades favorece el aprender haciendo, y reconoce saberes y habilidades previamente adquiridos.

8.2 El sistema de especialidades tiende a lograr los siguientes objetivos:

- a. Reconocer las cualidades personales.
- b. Profundizar temas de interés.
- c. Favorecer la diferenciación personal, como enriquecimiento grupal.
- d. Descubrir la propia vocación.
- e. Brindar servicios eficaces.

8.3 Las especialidades pueden comenzar a prepararse luego de obtener la Tercera Clase.

8.4 La elección de cada especialidad estará de acuerdo con interés del muchacho. El camino para lograr la especialidad será diseñado por el dirigente, o por el dirigente y el sinodal (ver artículo 8.6 del presente Reglamento), junto con el interesado. Cada muchacho será guiado y apoyado en todos los momentos de su trayecto por un dirigente de la Tropa. El desarrollo del proceso tendrá una duración aproximada de dos a seis meses, dependiendo de las características personales del muchacho y de la envergadura de la propuesta.

8.5 Las solicitudes para obtener especialidades se presentan al Consejo de Tropa y son aprobadas por él.

8.6 Para la mejor preparación del scout se podrá recurrir a personas idóneas, llamadas 'sinodales', que tengan capacidad para ayudarlo, tanto en el diseño del programa de adquisición de la especialidad como en su ejecución. El Consejo de Tropa tendrá sumo cuidado en la designación de los idóneos o sinodales, atendiendo especialmente al bien del beneficiario.

8.7 La preparación de cada especialidad supone un esfuerzo del interesado en alcanzarla y también supone una dedicación especial de parte del Consejo de Tropa para colaborar en la obtención de los medios necesarios y para dar un adecuado estímulo y seguimiento.

8.8 Los requisitos para la obtención de las especialidades estarán contenidos en una guía, una cartilla elaborada para tal fin por el Consejo de Tropa. La cartilla se irá enriqueciendo siempre con nuevas posibilidades.

8.9 El proceso para la adquisición de cualquier especialidad consta de los siguientes momentos:

- a. **Investigación:** el muchacho se pregunta sobre la especialidad que le ha llamado la atención y explora su contenido, se pregunta por su utilidad, evalúa si es acorde a sus intereses y a sus cualidades personales, consulta a los dirigentes y, finalmente la elige o continúa investigando dentro del gran abanico de posibilidades que se le ofrecen.
- b. **Experimento:** el muchacho comienza a interiorizarse en el tema de la especialidad y a practicar lo propio de la misma. Esta experimentación es necesaria tanto si se trata de una destreza o habilidad física como en las especialidades donde el acento está puesto en el intelecto o en los sentidos sin que predomine el uso de las extremidades del cuerpo. Este es el momento de llevar a la práctica lo que se ha aprendido, tal vez de cometer errores y corregirlos, de adquirir la habilidad buscada mediante la repetición, etc.
- c. **Demostración:** el muchacho se siente preparado para demostrar que se ha especializado. Puede ya dar muestra cabal del fruto de sus esfuerzos.
- d. **Celebración:** el Jefe de Tropa, en una ceremonia breve pero cargada de significado, hace entrega de la insignia correspondiente al muchacho que ahora es especialista en una determinada materia. Es momento de celebración y de mucha alegría para el muchacho, para su Patrulla y para toda la Tropa. La Patrulla puede tener en esta ocasión una celebración particular en honor del hermano scout que ha logrado la especialidad.
- e. **Servicio:** es el último momento y quizás el que mayor satisfacción dará al muchacho. Es poder poner el conocimiento o la habilidad adquirida al servicio de sus hermanos scouts, de su familia, de sus compañeros de escuela, de sus amigos, etc. Se trata de un momento que se hará presente cada vez que el scout pueda ponerse al servicio del prójimo desplegando los contenidos de la especialidad que adquirió.

8.10 Para el Scout, el uso de la insignia en su uniforme indica la disposición de quien la porta para servir al prójimo en esa especialidad.

UNA VEZ SCOUT, SIEMPRE SCOUT...

Versión provisional revisada y aprobada para su aplicación en el Grupo Scout hasta que sea llevada a cabo la redacción de la versión definitiva.

Rosario, 11 de julio de 2017

Grupo Scout Martín Miguel de Güemes

Director del Grupo:

R.P. Dante A. Agüero MIC

Equipo de Formadores:

MS Sr. Gustavo A. Álvarez
MS Sr. Darío A. Curti
MS Sra. Bibiana Itati Torres
MS Sr. Sergio A. Maggi
R.P. Eduardo J. B. Álvarez MIC

Jefe de Grupo:

MS Sr. Darío A. Curti

Secretaría Técnica:

MS Sra. Adriana B. Catalá
MS Sr. Sergio A. Maggi

