



ÍNDICE

1 - Del Grupo Scout N°91 San Patricio	2
1.1 - Situación y pertenencia.....	2
1.2 - Bases metodológicas	2
1.3 - Patronos	3
1.4 - Símbolos.....	3
2 - Principios	7
2.1 - Leyes	7
2.2 - Promesas.....	7
2.3 - Principios y Virtudes.....	8
2.4 - Deberes especiales	9
3 - Metodología	9
3.1 - Estructura del Grupo.....	9
3.2 - Sistemas metodológicos	11
3.3 - Cargos	11
3.4 - Funciones.....	17
3.5 - Progresión	19
3.6 - Especialidades	20
3.7 - Condecoraciones.....	21
3.8 - Uniforme	22
3.9 - Reglamentos de rama.....	23
4 - Membresía y disciplina	23
4.1 - Categorías de miembros.....	23
4.2 - Adquisición y pérdida de la calidad de miembro	24
4.3 - Medidas disciplinarias	24
5 - Administración de fondos	25
5.1 - Generalidades	25
5.2 - Recaudación de fondos	26
5.3 - Gastos e inversiones	27
5.4 - Balance y presupuesto	28
6 - Seguridad y aspectos legales.....	29
6.1 - Seguridad de las personas	29
6.2 - Autorizaciones.....	30
6.3 - Seguro	31
6.4 - Responsabilidad legal	31
6.5 - Conflictos legales.....	31
7 - La actividad scout	31
7.1 - Actividades en la sede del GS.....	31
7.2 - Actividades fuera de la sede del GS.....	32
7.3 - Campamentos y acantonamientos	32
8 - Relaciones externas	33
8.1 - Generalidades	33
8.2 - Relaciones con entidades scouts	33
8.3 - Relaciones con entidades no scouts	34
9 - Documentos de carácter reglamentario	34
10 - Reformas al reglamento	36



REGLAMENTO

1 DEL GRUPO SCOUT N°91 SAN PATRICIO

1.1 SITUACIÓN Y PERTENENCIA

- 1.1.1 El Grupo Scout N°91 San Patricio (GS) pertenece a la Parroquia San Patricio (Estomba 1942 – Capital Federal, Argentina).
- 1.1.2 El GS fue refundado el 19 de septiembre de 1992, por el Párroco de San Patricio Padre Tomás O'Donnell SAC y el Jefe de Grupo MS Hugo Gregorio Mendoza (Jabalí Perseverante). En la misma Parroquia había funcionado originalmente el GS entre 1957 y 1963, año en que cerró sus puertas. De aquel primer período, el GS actual conserva hoy su nombre y número, y el respetuoso recuerdo a aquellos antiguos scouts de San Patricio. El resto de características y reglamentaciones son originarias del período de refundación, que a todos los efectos prácticos tiene valor equivalente a primera fundación.
- 1.1.3 El GS reconoce la existencia de las diferentes organizaciones internacionales y nacionales scouts y los declara a todos junto con él mismo, parte de la Hermandad Mundial Scout, en tanto anden los caminos del bien según enseña BP.
- 1.1.4 El GS no se halla afiliado a ninguno de los organismos citados en el artículo 1.1.3, manteniendo su autonomía e independencia respecto de los mismos.
- 1.1.5 El GS declara su absoluta prescindencia ideológica y política así como su total autonomía respecto de toda corriente de opinión partidista o tendencia hegemónica. Por ello sus miembros, si actúan en representación del GS o están uniformados, se abstendrán de asistir a reuniones políticas o de participar en actividades de esta índole.
- 1.1.6 El GS declara el carácter no militar de su método, de acuerdo con la naturaleza del Movimiento Scout y a las pautas internacionales del mismo.

1.2 BASES METODOLÓGICAS

- 1.2.1 El GS tiene por objetivo “formar buenos ciudadanos”, aplicando el Método Scout ideado por Lord Baden Powell of Gilwell (BP), con las adaptaciones que a lo largo del tiempo le realiza el Consejo de Grupo de San Patricio (CGS), e inscripto en los valores de la fe Católica Apostólica Romana.
- 1.2.2 El GS profesa y enseña la fe Católica y recibe a muchachos y chicas de cualquier creencia, sin forzarlos de manera alguna a cambiar su fe sino respetándola en el amor a un mismo Dios padre de todos, pero sin variar por ello las prácticas totalmente Católicas del GS. Los scouts de San Patricio adoptan el escultismo como camino para vivir activamente su fe Católica y no la fe como parte del escultismo, o sea que primero son cristianos y luego scouts - no al revés-.
- 1.2.3 Para cumplir su objetivo y en base a lo expresado en los artículos 1.2.1 y 1.2.2, el GS basa su programa en los objetivos fijados anualmente por el CGS, teniendo en cuenta de no descuidar:



- a) La formación cristiana con una intensa vida de amor y servicio al prójimo y la preparación a la vida social y cívica.
- b) La educación del carácter y la personalidad.
- c) La orientación profesional.

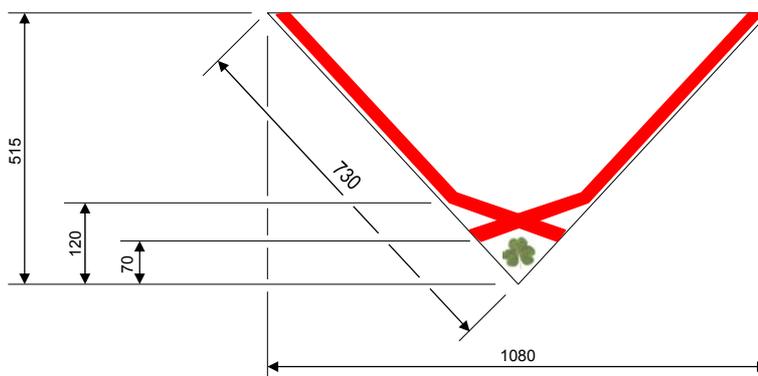
1.3 PATRONOS

1.3.1 Son patronos del GS la Virgen María (identificada en Nuestra Señora del Tesoro), San Jorge, patrono de todos los scouts del mundo, San Vicente Pallotti y San Patricio.

1.3.2 Los patronos de cada rama son: el Ángel de la Guarda de los Castores, San Francisco de Asís de los Lobatos, la Virgen Niña de las Chispitas, San Jorge de los Scouts, Santa Juana de Arco de las Scouts, San Francisco Javier de los Raiders, Santa Rosa de Lima de las Raiders, San Pablo de los Rovers, Santa Teresa de Jesús de las Rovers, San José de los Scouts Adultos y San Pedro de los Jefes, Guías de Patrulla y equivalentes.

1.4 SÍMBOLOS

1.4.1 El pañuelo del GS es blanco con una cinta roja tipo raso de 10 mm separada 3 mm del borde y cruzada en equis en el triángulo posterior, formando la “cruz de San Patricio”, con un trébol verde entre la cruz de San Patricio y el vértice del pañuelo, según el siguiente esquema:



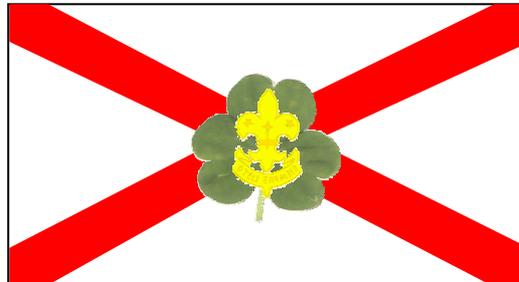
Referencias:
Todas las medidas están en milímetros y corresponden al tamaño final, una vez hechos y cosidos los dobladillos.

PAÑUELO DE GRUPO

El blanco representa la pureza, el rojo la sangre de los Mártires Palotinos, la cruz de San Patricio es por nuestro patrono, el trébol es el elemento usado por San Patricio para explicar en misterio de la Santísima Trinidad a los irlandeses y el nudo que debe hacerse en uno de sus extremos recuerda la buena acción diaria.

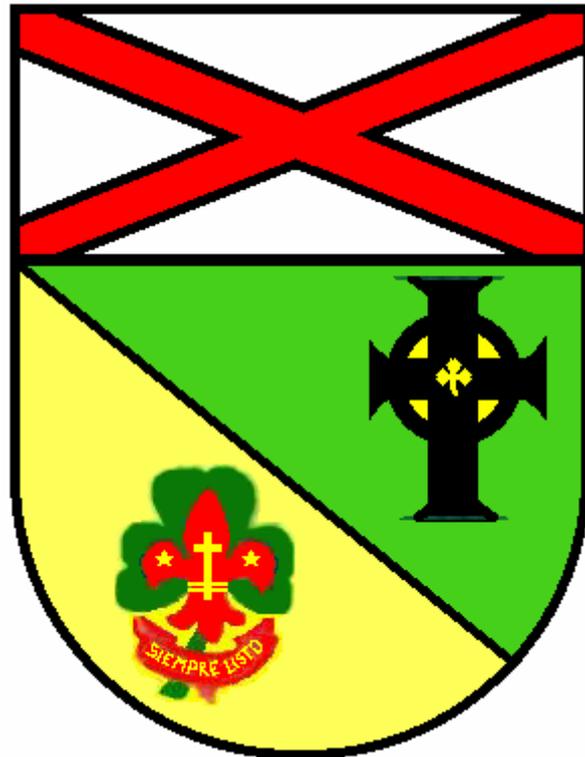


- 1.4.2 La bandera del GS es la cruz de San Patricio (una equis roja sobre fondo blanco), contando en el centro de la cruz con un trébol color verde y sobre él la flor de lis que representa a los Scouts Católicos, en amarillo con vivos dorados, según el siguiente esquema:



BANDERA DE GRUPO

- 1.4.3 El GS debe contar con dos banderas de ceremonia: una de ellas es la Bandera Nacional y la otra es la Bandera de Grupo, ambas con asta de madera engarzada en metal y moharra metálica. Los abanderados deben portar sendos tahalís, de los colores patrios y de San Patricio respectivamente.
- 1.4.4 El abanderado de GS que porta la Enseña Nacional es el Primer Guía de la Tropa Scout (uno de ellos si hay varias Tropas). La abanderada de GS que porta la Enseña del Grupo es la Primera Guía de la Comunidad Scout (una de ellas si hay varias Comunidades).
- 1.4.5 En las actividades scouts y en campamentos, se izará en un mástil elevado la Bandera Nacional, según lo dispone el Ceremonial (F18). En caso de querer izarse alguna otra bandera en ocasiones especiales, se lo hará siempre debajo de la Bandera Argentina. Nunca se izará otra bandera si no está sobre ella la Enseña Patria.
- 1.4.6 Los encargados de izar y arriar la Bandera son designados por el Jefe de Grupo (JGS) en cada oportunidad, o por quienes tengan dicha facultad delegada por el JGS –como ser los Jefes de Unidad o los Guías de Patrulla-. Normalmente se envía a la Bandera a un scout por unidad presente, eligiéndose los que hayan tenido un comportamiento destacado en la jornada.
- 1.4.7 El escudo de GS es rectangular con su borde inferior semicircular. En el tercio superior tiene un rectángulo con la cruz de San Patricio. Los dos tercios inferiores están divididos diagonalmente de la izquierda arriba a la derecha abajo (viéndolo de frente); la porción superior es verde y la inferior amarilla; en la superior aparece la “cruz celta” (una cruz cristiana con los extremos abocardados que comparte el centro con un círculo) en color negro con un trébol pequeño central en amarillo; en la porción inferior aparece un trébol verde y sobre él la flor de lis representando a los scouts católicos en color rojo con vivos amarillos. El escudo de GS aparece en el siguiente esquema:



La cruz de San Patricio está por nuestro patrono. Los colores verde y amarillo de las porciones separadas diagonalmente son los colores de las dos secciones con que empezó a funcionar el GS en 1993, luego de su refundación. La cruz celta significa en sí el respeto y la unión entre las personas de las distintas religiones que buscan el bien común en el amor a un mismo Dios. El trébol sobre la cruz celta recuerda el que San Patricio empleó para explicar el misterio de la Santísima Trinidad a los irlandeses, al igual que el trébol que aparece en la porción inferior. La flor de lis sobre el trébol indica que somos “scouts católicos”.

- 1.4.8 El emblema scout empleado en el GS es la flor de lis representando a los scouts católicos, con la cruz de Cristo en el pétalo central, abrazada cerca del borde inferior por un cinturón doble. En cada uno de los pétalos laterales figura una estrella de cinco puntas. Bajo la flor de lis, hay una cinta con curvatura hacia abajo conteniendo la inscripción “siempre listo” y con un nudo debajo del vértice inferior. La flor de lis es ésta –se emplea en diferentes colores según su aplicación para diversas insignias-:



La flor apuntando hacia arriba indica a Dios, que es el Norte de los Scouts (ya que la flor de lis se solía usar en cartografía para indicar el norte). Los tres pétalos representan las tres partes de la Promesa Scout (los deberes, el prójimo y la ley scout). Las dos estrellas de cinco puntas recuerdan a los diez artículos de la Ley Scout. La cruz de Cristo indica el Catolicismo. El doble cinturón representa la Hermandad Mundial Scout y significa “unidos en Cristo”. La cinta en forma de sonrisa muestra la actitud alegre del scout ante la vida. La inscripción “siempre listo” es el lema Scout. El nudo bajo la cinta recuerda la buena acción diaria.

1.4.9 El lema varía según las ramas, a saber: los Castores dicen “compartir” – significando “siempre compartir”-, los Lobatos y Chispitas dicen “siempre mejor”, los Scouts dicen “siempre listo”, las Scouts “siempre lista”, los y las Raiders dicen “salvar” –significando “siempre listo/a para salvar”-, los y las Rovers dicen “servir” –significando “siempre listo/a para servir”- y los Scouts Adultos dicen “siempre listo” y “siempre lista”.

1.4.10 La seña scout a partir de la Sección Scout se realiza a la altura de la cabeza juntando el pulgar sobre el meñique de la mano derecha, dejando extendidos los demás dedos, dirigiendo la mano y antebrazo hacia el cielo -en caso de no tener puesta la boina o sombrero cuatro pozos-, o hacia la cabeza –en caso de tenerla cubierta por la boina o el sombrero cuatro pozos-.

Los dedos extendidos representan las tres partes de la Promesa (los deberes, el prójimo y la ley scout); el dedo pulgar sobre el meñique significa que el mayor protege al menor y su unión recuerda la Hermandad Scout.

1.4.11 Los Castores realizan una seña similar, pero con los dedos índice y mayor semiflexionados y los dedos meñique y anular juntos bajo el pulgar.

Los dos dedos semiflexionados imitan a los dientes del castor; el dedo pulgar sobre el meñique y anular significa que el mayor protege al menor y recuerda la Hermandad Scout.

1.4.12 Los Lobatos realizan una seña similar a la de los castores, pero con los dedos índice y mayor extendidos y separados.

Los dedos extendidos imitan las orejas siempre atentas del lobato y recuerdan las dos Máximas de la Selva; el dedo pulgar sobre el meñique y anular significa que el mayor protege al menor y recuerda la Hermandad Scout.



1.4.13 Las Chispitas realizan la misma seña que los Lobatos, pero con los dedos índice y mayor juntos.

Los dedos extendidos recuerdan las dos Leyes de la Ronda; el dedo pulgar sobre el meñique y anular significa que el mayor protege al menor y recuerda la Hermandad Scout.

1.4.14 El saludo scout consiste en realizar la seña scout y estrechar la mano izquierda, entrecruzando los dedos meñiques y diciendo claramente el lema.

El estrechar la mano izquierda recuerda la costumbre africana por la que el hombre más valiente de su tribu saludaba con la mano del corazón. El entrecruzar los dedos 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 que se conoce no emplee esta mística, se le ofrecerá la mano izquierda sin separar el meñique.

2 PRINCIPIOS

2.1 LEYES

2.1.1 La Ley Scout es la siguiente:

- 1 - El scout es digno de toda confianza
- 2 - El scout es leal
- 3 - El scout sirve y ayuda al prójimo sin esperar recompensa ni alabanza
- 4 - El scout es amigo de todos y hermano de los demás scouts
- 5 - El scout es cortés
- 6 - El scout ve en la Naturaleza la obra de Dios y por eso es bueno con los animales y las plantas
- 7 - El scout obedece sin réplica y nada hace a medias
- 8 - El scout sonríe y canta en las dificultades
- 9 - El scout es económico y respeta el bien ajeno
- 10 - El scout es puro en pensamientos, palabras, acciones y en el uso de todos sus sentidos

Ésta es la ley para la Sección Scout en adelante.

2.1.2 Los Castores tienen la Ley de la Presa, que es ésta:

- 1 - El Castor comparte con alegría y ayuda a su familia y amigos

2.1.3 Los Lobatos tienen la Ley de la Manada, que es ésta:

- 1 - El Lobato escucha y sigue al Viejo Lobo
- 2 - El Lobato no se escucha a sí mismo

2.1.4 Las Chispitas tienen la Ley de la Ronda, que es ésta:

- 1 - La Chispita escucha y respeta a los mayores
- 2 - La Chispita se supera día a día

2.2 PROMESAS



- 2.2.1 La Promesa Scout es el evento más importante en la vida de un scout, es la base del Método y del Movimiento Scout. Al formularla oficialmente, establece la pertenencia a la Hermandad Mundial Scout y es el compromiso de llevar una vida scout de allí en más.
- 2.2.2 De la Sección Scout en adelante, se realiza la Promesa Scout, que es ésta: Yo ... 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 toda circunstancia y cumplir la Ley Scout.
- 2.2.3 El texto de la Promesa del Castor es éste: Yo ... prometo compartir mi trabajo y participar con alegría en la Colonia.
- 2.2.4 El texto de la Promesa de Lobato es éste: Yo ... prometo hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, mi Patria, mis Padres y la Ley de la Manada, y hacer cada día un favor a alguien
- 2.2.5 El texto de la Promesa de Chispita es éste: Yo ... prometo hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, mi Patria, mis padres y la Ley de la Ronda y hacer cada día un favor a alguien.
- 2.2.6 La Promesa Scout se realiza una vez en la vida y para siempre. Puede renovarse simbólicamente en distintas etapas de la progresión según lo establece el Ceremonial Scout (F18). También puede renovarse simbólicamente cuando los Dirigentes se hacen cargo de unidades o bien del GS (ver F18). El texto a emplear en cada caso es normalmente idéntico a la Promesa original y puede variarse levemente en su forma según lo dispone el Ceremonial Scout.
- 2.2.7 También debe renovarse la Promesa en el caso de que ello sea solicitado por el Jefe de Grupo y en el ámbito en que éste lo disponga, siguiendo siempre el espíritu educativo del Movimiento Scout y sólo en el caso de que éste lo juzgue indispensable.

2.3 PRINCIPIOS Y VIRTUDES

2.3.1 Los Principios Scouts son:

- 1 – El scout se muestra orgulloso de su fe católica y le somete su vida
- 2 – El scout ama a su patria y es buen ciudadano
- 3 – El deber del scout comienza en el hogar

Estos son los principios para la Sección Scout en adelante.

2.3.2 Las Virtudes Scouts son:

- 1 – Sinceridad
- 2 – Abnegación
- 3 – Pureza

Estos son las virtudes para la Sección Scout en adelante.

2.3.3 Los Castores no usan principios y virtudes además de la Ley de la Presa.

2.3.4 Los Principios del Lobato son:



- 1 – El lobato ama a Jesús y a la Virgen María
- 2 – El lobato ama a su Patria
- 3 – El lobato ama a su familia

2.3.5 Las Máximas de la Selva (de los Lobatos) son:

- 1 - El Lobato ante todo piensa en los demás
- 2 - El Lobato dice siempre la verdad
- 3 - El Lobato está siempre alegre
- 4 - El Lobato abre bien los ojos y los oídos
- 5 - El Lobato está siempre limpio y bien aseado

2.3.6 Los Principios de la Ronda (de las Chispitas) son:

- 1 – La chispita ama a Jesús y a la Virgen María
- 2 – La chispita ama a su Patria
- 3 – La chispita ama a su familia

2.3.7 Las Máximas de la Ronda (de las Chispitas) son:

- 1 – La chispita es activa y observadora
- 2 – La chispita es limpia y está bien arreglada
- 3 – La chispita es alegre
- 4 – La chispita dice siempre la verdad
- 5 – La chispita piensa en los demás

2.4 DEBERES ESPECIALES

2.4.1 Es deber del Scout hacer al menos una buena acción por día. Esto aplica a partir de realizada la Promesa de Lobato/Chispita o bien a partir de efectuada la Promesa Scout, sin desmedro de que pueda adoptarse como deber desde el primer día en que el muchacho o chica llega al GS.

3 METODOLOGÍA

3.1 ESTRUCTURA DEL GS

3.1.1 El GS se organiza en cuatro secciones:

- SMe - Sección Menor
- SS - Sección Scout
- SMa - Sección Mayor
- SSA - Sección Scouts Adultos

La SMe agrupa a Castores, Lobatos y Chispitas; la SS a la Tropa y Comunidad Scout; la SMa a Raiders y Rovers; y la SSA a Dirigentes y Scouts Adultos como padres, sacerdotes y otros colaboradores.

3.1.2 Incluidas en cada sección están las ramas, a saber:

- SMe - Sección Menor
 - CC – Colonia de Castores (varones de 5 a 8 años, niñas de 5 a 7)
 - ML – Manada de Lobatos (varones de 8 a 11 años)
 - RC – Ronda de Chispitas (niñas de 7 a 10 años)
- SS - Sección Scout



Grupo Scout San Patricio
REGLAMENTO DEL GRUPO SCOUT

FORMULARIO
F03

- TS – Tropa Scout (varones de 11 a 14 años)
- CS – Comunidad Scout (señoritas de 10 a 13 años)
- SMA - Sección Mayor
- TR – Tropa Raider (varones de 14 a 17 años)
- CRA – Comunidad Raider (señoritas de 13 a 16 años)
- CRO – Clan Rover (varones de 17 a 21 años y señoritas de 16 a 20 años)
- SSA - Sección Scouts Adultos
- CSA – Comunidad de Scouts Adultos (a partir de ser dirigente, o con edad Rover o mayor participando del GS sin ser Rover)

Las edades indicadas en cada caso son orientativas, siendo fundamental la edad madurativa del scout –que generalmente coincide con la edad real-. Teniendo ello en cuenta, se aclara que el pase de una rama a otra se realiza con la edad límite superior cumplida, en la primera oportunidad dispuesta para ceremonia de pases –normalmente cada medio año-. Lo aquí reglamentado sirve de guía, pero queda supeditado a las decisiones de los organismos de unidad encargados de definir el momento de cada pase, sin buscar interferir en manera alguna con sus capacidades decisorias.

Los colores que identifican a cada rama son: el marrón para los Castores, el amarillo para Lobatos y Chispitas, el verde para los y las Scouts, el celeste para los y las Raiders, el rojo para los Rovers y el blanco para los Scouts Adultos.

Los Dirigentes usan como identificación el color de la rama que tienen a cargo; los Dirigentes de Grupo usan la combinación cuatricolor (amarillo, verde, celeste y rojo) para el cordón de pureza y el fondo blanco para sus insignias. Los Capellanes usan cordón cuatricolor y el fondo violeta para sus insignias. Lo expuesto en éste último párrafo está reglamentado en el formulario F17 (Uniforme Scout).

- 3.1.3 Dentro de cada rama puede haber una o varias unidades. Por ejemplo, dentro de la rama ML puede haber una ML, dos ML, tres ML, etc., o sea una, dos, tres, ... unidades.
- 3.1.4 Los muchachos y/o chicas de cada unidad se hayan organizados en las unidades metodológicas dispuestas por su sistema de trabajo, como se aclara en los artículos del título 3.2.
- 3.1.5 Cada JU está subordinado jerárquicamente al JGS. Pese a ello, si los scouts de una unidad recibieran una orden del JGS e inmediatamente otra orden contraria de su JU, deben responder a la directiva dada por el JU, salvo que el Primer Guía (o equivalente), adhiera a la orden del JGS reafirmando con una tercer orden. Lo reglamentado en éste artículo es de extrañísimo uso, pero se conserva como orden de acción a seguir dado el caso.
- 3.1.6 El gobierno del GS está a cargo del Consejo de Grupo (CGS). Está integrado por los dirigentes y capellanes del GS y por los dirigentes de unidad que formen parte del CGS, según se estipula en el formulario F07 “Reglamento del CGS”. En ese formulario están reglamentadas las funciones del CGS y otras características referidas al mismo.
- 3.1.7 El Consejo de Tótem (CT) es un organismo de características secretas que está a cargo de animar la mística general del GS y otros aspectos estipulados en el



formulario F07 “Reglamento del Consejo de Tótem”. Está integrado por los scouts totemizados, según lo reglamenta el mismo formulario, donde también se definen otras características del referidas al CT.

- 3.1.8 La Corte de Honor de Grupo (CHGS) es un organismo que se conforma en situaciones extraordinarias para resolver juicios de honor ante faltas a la Ley Scout cometidas por Scouts Adultos (dirigentes o no), que no puedan ser adecuadamente encausadas por el CGS. Puede ser llamada por cualquier Jefe de Unidad o de Grupo, con acuerdo del CGS y la expresa conformidad del Director de Grupo (Párroco de San Patricio). Está formada por Dirigentes escogidos según se estipula en el correspondiente formulario F07 “Reglamento de la Corte de Honor de Grupo”. En el mismo formulario se aclara el alcance, características y funciones de éste organismo. Se vuelve a resaltar que la CHGS es extraordinaria, siendo aconsejable no recurrir a la misma salvo imperiosa necesidad.

3.2 SISTEMAS METODOLÓGICOS

- 3.2.1 Las ramas de la SMe trabajan con el “Sistema de la Familia Feliz”. En el caso de la CC los Castores se organizan en “familias” y en la ML y RC lo hacen en “seisenas”. Las características del sistema para cada rama se detallan en los correspondientes reglamentos de rama (F06).
- 3.2.2 La SS y la TR y CRa trabajan con el “Sistema de Patrullas”, organizándose los muchachos y chicas en “patrullas”. Las características del sistema para cada rama se detallan en los correspondientes reglamentos de rama (F06).
- 3.2.3 El CRo emplea el “Sistema de Equipos”, en el que la unidad metodológica es el mismo Rover y se forman “equipos” en diversas circunstancias que lo requieren. Las características del sistema se detallan en el correspondiente reglamento de rama (F06 – Reglamento Clan Rover).
- 3.2.4 La SSA trabaja con el “Sistema de Equipos” y emplea el “Sistema de Patrullas” tal cual el usado por los y las Scouts para entrenamiento continuo de los Dirigentes –pudiendo extenderse esto a otros Scouts Adultos en caso de juzgarse positivo para la concreción del objetivo principal del GS (artículo 1.2.1)-. Las características de funcionamiento de la SSA se detallan en el correspondiente reglamento de rama (F06 – Reglamento Comunidad de Scouts Adultos).

3.3 CARGOS

- 3.3.1 La organización del GS está basada en la disciplina voluntaria emanada del espíritu de la fraternidad mundial scout, por lo que en él el orden jerárquico (los cargos) es sólo expresión de un mayor servicio y de una mayor responsabilidad, asumida por cada miembro para con sus hermanos scouts y para con la Parroquia. Los cargos permiten el eficaz funcionamiento del Método Scout, brindándole la verticalidad necesaria que convive con la horizontalidad de las funciones.

- 3.3.2 Los cargos de Grupo son:

DGS – Director de Grupo
JGS – Jefe de Grupo



SJGS – Subjefe de Grupo
AGS – Ayudante de Grupo
CaGS – Capellán de Grupo
VCaGS – Vicecapellán de Grupo

3.3.3 El DGS es el Cura Párroco de San Patricio, quien tiene la función de contralor sobre las actividades del GS, velando por mantener una formación cristiana. También puede requerir los servicios del GS en actividades de la incumbencia parroquial -cuidando de no sobrecargar los tiempos y entorpecer el buen desarrollo de la actividad scout-. Debe proveer al GS del espacio físico y temporal necesario para su buen funcionamiento, y es factor fundamental en las relaciones del GS con el resto de grupos parroquiales.

3.3.4 El JGS tiene a su cargo la dirección ejecutiva del GS. Es secundado en sus funciones por el Subjefe de Grupo (SJGS) y los Ayudantes de Grupo (AGS).

Son funciones del JGS:

1. Incentivar con su ejemplo personal el cumplimiento de la Promesa Scout
2. Asegurar la calidad del Método Scout empleado en todo el GS
3. Coordinar las actividades del GS
4. Mantener la comunicación hacia y entre las distintas unidades y estructuras del GS
5. Presidir la apertura y cierre de cada día de actividad del GS
6. Designar a los scouts que izan y arrían la Bandera. Esta función se halla normalmente delegada en los respectivos JU (artículo 1.4.6)
7. Asistir a la Promesa Scout de todos los scouts del GS
8. Presidir el CGS
9. Hacer ejecutar las decisiones del CGS
10. Convocar de manera ordinaria el CGS
11. Aprobar a los Jefes de Sección (Guías de las patrullas de dirigentes)
12. Designar a los Jefes de Rama, en caso de haber varias unidades por rama, con acuerdo del CGS
13. Designar a los JU, con acuerdo del CGS
14. Designar a los SJU y AU con acuerdo del JU respectivo y del CGS
15. Efectuar o aprobar modificaciones al Libro de Progresión, Libro de Especialidades, Libro de Condecoraciones, Libro de Cargos y Libro de Funciones, en los casos en los que lo requiera el sano perfeccionamiento del Método Scout empleado en el GS
16. Definir los lineamientos a seguir en caso de incongruencias entre documentos reglamentarios del mismo orden de origen, hasta que se resuelvan en dichos documentos las diferencias existentes
17. Mantener informado al CGS sobre los temas parroquiales incumbentes al GS y sobre los temas scouts extra-GS de interés para el mismo
18. Admitir a un nuevo miembro del GS. Esta función está normalmente delegada en los respectivos JU y en los organismos de unidad que cuentan con la *admisión* entre sus funciones.
19. Requerir de la autoridad scout correspondiente (normalmente Jefes de Grupo) información escrita sobre personas que soliciten su incorporación al GS y vengan de otro Grupo o actividad scout.



20. Brindar información sobre miembros del GS y personas relacionadas al mismo a otro Jefe de Grupo, ante una solicitud del mismo por motivo de la incorporación a su Grupo de la persona en cuestión
21. Asegurar la incorporación y participación activa de los Capellanes de Grupo
22. Promover la participación del GS en las actividades parroquiales, junto con el CaGS
23. Mantener estrecha relación con el Director de Grupo (Párroco de San Patricio)
24. Promover la formación de los Dirigentes
25. Alentar la sana y enriquecedora participación de padres como Padres Scouts
26. Dirigir como Jefe de la Comunidad de Scouts Adultos (JCSA) a los Dirigentes y Padres Scouts del GS
27. Nombrar y remover a los encargados de función del GS, con acuerdo del CGS, supervisando cada una de las funciones en ellos delegadas
28. Definir qué Scouts Adultos acompañarán al GS en cada campamento, con consulta al CGS
29. Presidir el Consejo de Equipos (de la CSA)
30. Mantener una adecuada comunicación con las familias scouts y presidir las reuniones generales de padres
31. Hacer llegar a las familias scouts a principio de año el formulario G03, con los datos del año scout que comienza
32. Representar al GS en las relaciones con otras entidades scouts y con entidades no scouts
33. Obtener los fondos necesarios para el correcto funcionamiento del GS
34. Mantener actualizados los inventarios del GS
35. Supervisar durante el año la adecuación al presupuesto del GS
36. Autorizar movimientos de fondos no presupuestados (artículo 5.3.1)
37. Supervisar y/o firmar toda documentación emitida por el GS
38. Autorizar becas parciales o totales para cualquier miembro del GS (artículo 5.1.3)
39. Cumplir y hacer cumplir lo establecido en éste y los demás documentos reglamentarios del GS
40. Solicitar la renovación de la Promesa Scout a un miembro del GS, según lo merezca la correcta aplicación del Método Scout (artículo 2.2.7)
41. Sancionar a cualquier miembro del GS según lo establecido en el título 4.3 de éste reglamento

Son requisitos para ser JGS:

1. Vivir una vida scout, practicando activamente la religión Católica (1° Principio Scout)
2. Poseer la formación adecuada para desempeñarse en el cargo, a juicio del Director de Grupo
3. Ser elegido por el Consejo de Grupo
4. Ser mayor de 18 años, preferentemente mayor de 21

El JGS dura normalmente tres años en su cargo, pudiendo ser reelecto.

El SJGS y AGS tienen las funciones que en ellos delegue el JGS, diferenciándose porque el SJGS reemplaza al JGS en todas sus funciones



durante su ausencia y el AGS puede hacerlo sólo con autorización escrita del JGS para las funciones 8, 10 a 16, 18 a 20, 26 a 31, 36 y 37, y sin ella para las funciones 1 a 7, 9, 17, 21 a 25, 32 a 35 y 38.

Son funciones del SJGS:

1. Colaborar estrechamente con el JGS y ejercer las tareas o funciones que éste le asigne o delegue
2. Reemplazar al JGS en caso de ausencia
3. Ejercer en caso extremo el derecho a la *regla del último resguardo* (artículo 3.3.5)

Son requisitos para ser SJGS:

1. Vivir una vida scout, practicando activamente la religión Católica (1° Principio Scout)
2. Poseer la formación adecuada para desempeñarse en el cargo, a juicio del JGS
3. Ser elegido por el JGS y confirmado por el CGS
4. Ser mayor de 18 años, preferentemente mayor de 21

El SJGS dura en sus funciones mientras lo considere el JGS en acuerdo con el CGS.

Son funciones del AGS:

1. Colaborar estrechamente con el JGS y el SJGS, y ejercer las tareas o funciones que éstos le asignen o deleguen
2. Reemplazar al JGS en caso de ausencia del mismo y del SJGS, teniendo en cuenta lo expresado más arriba en este mismo artículo (funciones que requieren autorización escrita del JGS)

Son requisitos para ser AGS:

1. Vivir una vida scout, practicando activamente la religión Católica (1° Principio Scout)
2. Poseer la formación adecuada para desempeñarse en el cargo, a juicio del JGS
3. Ser elegido por el JGS y confirmado por el CGS
4. Ser mayor de 18 años, preferentemente mayor de 21

El AGS dura en sus funciones mientras lo considere el JGS en acuerdo con el CGS.

3.3.5 La *regla de último resguardo* permite al SJGS, sólo en caso ejecutivo extremo, dar una contraorden ante una orden del JGS que juzgue en contra de la Ley Scout, debiendo contar para ello con el aval en persona del tercero al mando. Se aclara nuevamente que la regla del último resguardo no debe ser usada salvo caso extremo y sólo en casos ejecutivos –como lo son las decisiones en campo–, no aplicando al resto de funciones como ser las que se ejercen dentro del CGS.

3.3.6 El Capellán de Grupo (CaGS) es el máximo responsable de la formación cristiana en el GS. Es secundado en sus funciones por el Vicecapellán de Grupo (VCaGS). Es común que el CaGS sea el mismo sacerdote que lleva el cargo de DGS.



Son funciones del CaGS:

1. Asegurar que el escultismo del GS sea escultismo católico, participando activamente de la formación de scouts y dirigentes
2. Participar de todos los organismos scouts que lo requieran
3. Asegurar la formación católica de todos los scouts, respetando las creencias de los que sean de otras religiones
4. Promover la participación del GS en las actividades parroquiales, junto con el JGS

Son requisitos para ser CaGS:

1. Ser Presbítero (u Obispo) de la Iglesia Católica Apostólica Romana
2. Ser designado por el Director de Grupo

El CaGS es nombrado por el DGS y dura en su cargo hasta su traslado a otra Parroquia o nombramiento de otro CaGS por el DGS.

El VCaGS cumple funciones pastorales como el CaGS según los lineamientos acordados con éste y lo reemplaza en los casos de ausencia. Es nombrado por el DGS y dura en su cargo mientras lo disponga el DGS.

- 3.3.7 El cargo de Jefes de Sección (JSMe, JSS y JSMa) la cumplen los Guías de las patrullas de dirigentes.

Son funciones de cada JS:

1. Mantener vivo el espíritu de su patrulla (y el resto de tareas que corresponden a un Guía de Patrulla)
2. Comunicar a los dirigentes de su patrulla los mensajes enviados por el JGS (cadena telefónica de dirigentes)
3. Dirigir las Reuniones de Sección, en caso de realizarse alguna

Son requisitos para ser JS:

1. Ser Miembro Dirigente del GS
2. Ser dirigente de alguna unidad de la Sección que representará

El JS es nombrado por el Consejo de Patrulla de la patrulla de dirigentes respectiva, con acuerdo del JGS y dura en su cargo hasta la elección de otro JS, su desvinculación o traslado a otra sección del GS.

El Subguía de la respectiva patrulla de dirigentes puede cumplir la función de Subjefe de Sección, aunque el cargo no está definido.

- 3.3.8 Los Jefes de Rama (JRCC, JRML, JRRC, JRTS, JRCS, JRTR, JRCRa, JRCRo) son responsables de la coordinación de las unidades dentro de su rama.

Son funciones de cada JR:

1. Facilitar las actividades de las unidades pertenecientes a su rama, coordinando conjuntamente con el resto de dirigentes las actividades en que participen todas las unidades juntas
2. Reunirse una vez por cada período de actividad (bimestral o trimestral generalmente) con el Consejo de Rama que presiden



3. Asegurar la presencia de al menos un miembro de la rama en cada CGS (conviene que estén todos lo que formen parte, por supuesto)

Son requisitos para ser JR:

1. Ser JU de alguna de las unidades de la rama a que representará

El JR es nombrado por el JGS con acuerdo del CGS y dura en su cargo hasta la elección de otro JR, su desvinculación o traslado a otra rama del GS.

Si hay una sola unidad, la rama será coincidente con la unidad, por lo que el Subjefe de Unidad es el Subjefe de Rama.

- 3.3.9 Los Jefes de Unidad (JCC, JML, JRC, JTS, JCS, JTR, JCRa, JCRo) son los máximos responsables de la aplicación y correcto funcionamiento del método scout con sus muchachos y/o chicas. Son secundados en sus funciones por el Subjefe de Unidad (SJCC, SJML, SJRC, SJTS, SJCS, SJTR, SJCRa, SJCRo) y los Ayudantes de Unidad (ACC, AML, ARC, ATS, ACS, ATR, ACRa, ACRo).

Son funciones de cada JU:

1. Impartir la formación del Método Scout, siendo él el máximo responsable de la correcta aplicación del mismo y de la evolución de su unidad
2. Realizar la planificación de su unidad y controlar todo lo referente a ella y a la progresión de sus scouts
3. Llevar siempre al día el planeamiento de su unidad (registros actuales, proyecciones, indicadores, datos históricos, etc.)
4. Asistir a la Promesa Scout de todos los miembros de su unidad
5. Presentar al JGS los objetivos y el cronograma tentativo de su unidad (I03), como máximo al comienzo del año scout

Son requisitos para ser JU:

1. Vivir una vida scout, practicando activamente la religión Católica (1º Principio Scout)
2. Poseer la formación adecuada para desempeñarse en el cargo, a juicio del JGS
3. Ser preferentemente mayor de 18 años (si no lo fuese, el JGS asumirá la responsabilidad legal correspondiente)

El JU es nombrado por el JGS con acuerdo del CGS y dura en su cargo hasta el nombramiento de otro JU, su desvinculación o traslado a otra unidad del GS.

Son funciones de cada SJU:

1. Colaborar estrechamente con el JU, ejerciendo las funciones que éste le asigne acorde a los principios metodológicos de la rama
2. Reemplazar al JU en caso de ausencia

Son requisitos para ser SJU:

1. Vivir una vida scout, practicando activamente la religión Católica (1º Principio Scout)
2. Poseer la formación adecuada para desempeñarse en el cargo, a juicio del JGS
3. Ser preferentemente mayor de 18 años (si no lo fuese, el JGS asumirá la responsabilidad legal correspondiente)



El SJU es nombrado por el JGS con acuerdo del JU y aprobación del CGS; dura en su cargo hasta el nombramiento de otro SJU, el cambio de cargo en la unidad, su desvinculación o el traslado a otra unidad del GS.

Son funciones de cada AU:

1. Colaborar estrechamente con el JU y el SJU, ejerciendo las funciones que éstos le asignen acorde a los principios metodológicos de la rama
2. Reemplazar al JU en caso de ausencia suya y del SJU, acorde a lo establecido en los reglamentos de cada rama

Son requisitos para ser AU:

1. Poseer la formación adecuada para desempeñarse en el cargo, a juicio del JGS
2. Ser preferentemente mayor de 18 años (si no lo fuese, el JGS asumirá la responsabilidad legal correspondiente)

El AU es nombrado por el JGS con acuerdo del JU y aprobación del CGS; dura en su cargo hasta el nombramiento de otro AU, el cambio de cargo en la unidad, su desvinculación o el traslado a otra unidad del GS.

3.3.10 Los Primeros Guías (1°G) son los miembros scouts de mayor rango en su unidad, estando a cargo de la coordinación de los Guías de Patrulla entre sí y reemplazando a los dirigentes en su ausencia. Son secundados por los Primeros Subguías (1°SG). Las funciones de los 1°G se detallan en los respectivos reglamentos de rama (F06).

3.3.11 Los Guías de Patrulla (GP) son los máximos responsables por el desenvolvimiento de sus patrullas y tienen gran responsabilidad en el funcionamiento de su unidad. Son secundados por los Subguías de Patrulla (SGP). Las funciones de los GP se detallan en los respectivos reglamentos de rama (F06).

3.3.12 Los Jefes de Equipo (JEq) son los máximos responsables por el desenvolvimiento de sus equipos. Pueden o no ser secundados por un Subjefe de Equipo (SJEq). Las funciones de los JEq se detallan en los respectivos reglamentos de rama (F06).

3.3.13 Los Seiseneros (S') son responsables por el desenvolvimiento de sus seisenas. Son secundados por el Subseisenero (SS'). Las funciones de los S' se detallan en los respectivos reglamentos de rama (F06).

3.3.14 Los Jefes de Familia (JF) son responsables por el desenvolvimiento de sus familias. Son secundados por el Subjefe de Familia (SJF). Las funciones de los JF se detallan en el Reglamentos Colonia de Castores (F06).

3.3.15 Las responsabilidades correspondientes a los diferentes cargos desempeñados por Miembros Scouts, son acordes su edad.

3.4 FUNCIONES

3.4.1 Las funciones de Grupo dependen de las necesidades logísticas, administrativas, operativas y de alguna otra índole que tenga el GS. Pueden ser



funciones permanentes, en respuesta a necesidades permanentes, o funciones temporales, en respuesta a necesidades puntuales –como ser un campamento-.

3.4.2 Los encargados de las diferentes funciones de Grupo pueden ser Dirigentes, Scouts Adultos no dirigentes (Padres Scouts, etc.) y a veces Rovers, Raiders y hasta Scouts, aunque suele ser preferible limitar las tareas a la SSA.

3.4.3 Las funciones más comúnmente requeridas son:

IntGS - Intendente de GS

- Tiene completo y en orden el material de acampe del GS
- Lleva un inventario actualizado de todos los bienes del GS
- Informa al Consejo de Grupo sobre materiales faltantes

EnfGS - Enfermero (o médico) de GS

- Mantiene completo el botiquín del GS
- Transporta el botiquín a campamentos y conoce su ubicación durante la actividad
- Lleva las fichas médicas del GS

CocGS – Cocinero de GS

- Mantiene en condiciones el material de cocina del GS
- Asiste al CGS en el armado de los menús de campamento
- Asiste al CGS en la realización de campañas de latas
- Organiza la distribución de la comida en campamento
- Cocina para la Sección Menor en campamento

TesGS – Tesorero de GS

- Ejecuta los movimientos de fondos del GS
- Lleva registro de todos los movimientos en el software TesoreríaGS.xls y archiva correctamente documentados todos los comprobantes
- Alerta al JGS ante desvíos o posibles desvíos de lo presupuestado

MerGS – Encargado de merienda de GS

- Asegura los insumos necesarios para la merienda de los sábados en la actividad
- Prepara y distribuye dicha merienda

MisGS – Misionero de GS

- Coordina la rotación de las imágenes de la Virgen María conocidas en el GS como las Vírgenes Misioneras, por todas las familias del GS que deseen recibirlas
- Lleva al día los registros respectivos
- Asegura el mantenimiento de las imágenes

SecGS – Secretario de GS

- Elabora las actas del Consejo de Equipos
- Se encarga de que todos los Scouts Adultos cuenten con la totalidad de los papeles administrativos e informativos
- Asiste al JGS en las tareas administrativas del GS (papeleo, trámites, etc.)

AcaGS – Acampador de GS

- Lleva la lista de lugares para acampar con datos completos

AdiGS – Adiestrador de GS

- Facilita el acceso a los diferentes cursos scouts a los Dirigentes
- Lleva el registro de formación scout de los Dirigentes
- Coordina cursos y talleres varios

TraGS – Transporte de GS



- . Consigue medios de transporte seguros y eficaces para campamentos, salidas y transporte de mercaderías (en servicios por ejemplo)
 - . Mantiene actualizada la base de datos de medios de transporte del GS
 - . Verifica los transportes de emergencia antes de cada campamento
- PerGS – Periodista de GS
- . Maneja temas como publicidad, publicaciones informativas y de interés general scouts, etc.
 - . Se encarga de mantener al día la cartelera del GS
- BibGS – Bibliotecario de GS
- . Mantiene actualizado el catálogo de obras de la Biblioteca de GS
 - . Lleva el control de préstamos de la Biblioteca de GS
 - . Mantiene en buen estado la Biblioteca de GS
 - . Se encarga de que los scouts conozcan el material que tienen en la Biblioteca de GS y su utilidad
 - . Informa al CGS sobre los libros de utilidad para comprar
- SegGS – Encargado de seguridad de GS
- . Verifica el cumplimiento de las normas de seguridad durante la actividad y en campamentos, manteniendo informado sobre el tema al JGS
 - . Asegura la existencia de sistemas (policía, seguridad privada, guardias del GS, etc.) para la defensa del GS ante ataques externos de distinta índole
- CnrGS – Encargado del campanario de GS
- . Controla el orden y buen estado de las instalaciones del campanario parroquial
- CptGS – Encargado del campito de GS
- . Asegura el buen estado del campito para que las unidades del GS puedan realizar allí actividades y campamentos
 - . Hace el seguimiento de los temas legales relacionados al mismo (cesión a la Parroquia, etc.)

Las responsabilidades de cada encargado de función de GS aquí indicadas son sólo a manera de ejemplo, siendo el JGS en cada caso quien debe definir con claridad todas las tareas que delega al correspondiente encargado.

- 3.4.4 Las patrullas tienen sus encargados de función, que se ocupan de formarse en el aspecto que les concierne y mantener funcionándolo en su patrulla. Estas funciones de patrulla deben ser rotativas de a períodos medios (por ejemplo seis meses). Las funciones comunes y otras, se detallan en los correspondientes reglamentos de rama (F06).

El Sistema de Funciones que es parte del de Patrullas, busca que cada muchacho/chica logre capacitarse en los diferentes aspectos necesarios para la vida.

3.5 PROGRESIÓN

- 3.5.1 Mediante el Sistema de Progresión los scouts de todas las ramas se autocapacitan íntegramente, preparándose para cumplir su lema. El joven y la joven se hacen diestros en el arte del escultismo, que es en sí, el de la vida misma. Los temas van desde primeros auxilios, técnicas de rescate, supervivencia hasta la perseverancia en el desarrollo de una personalidad sana, deportiva, libre de vicios y feliz en el amor a todos, de cara a nuestro Gran Jefe Dios y nuestra madre María.



“Tratad de dejar el mundo en mejores condiciones de lo que lo encontrasteis” – decía BP y –“la verdadera manera de obtener la felicidad es hacer felices a los demás”- De eso se trata entonces.

El Sistema completo de Progresión está reglamentado en detalle y perfectamente explicado en el formulario F09 “Libro de Progresión”.

- 3.5.2 Cualquier modificación en los temarios de progresión debe ser aprobada por el JGS con aviso al CGS, antes de ser efectivizada y usada con los muchachos y/o las chicas. Esto es necesario porque debe mantenerse la coherencia del sistema, su escalonamiento progresivo y su utilidad al objetivo del GS (artículo 1.2.1).
- 3.5.3 Cualquier modificación al listado de progresiones (o sea quitar una progresión, agregar una nueva, cambiar el nombre de otra, etc.) debe ser aprobada por el CGS antes de ser efectivizada y usada con los muchachos y/o chicas. Se hace notar que debiera ser raro un cambio en el listado de progresiones.
- 3.5.4 Las insignias de progresión y su uso están reglamentadas en el Libro de Progresión (F09) y en el formulario Uniforme Scout (F17). Cualquier propuesta de cambio sobre las insignias o su uso, debe ser aprobada por el CGS.
- 3.5.5 Es importante recalcar, que a medida que el scout va avanzando de progresión, se convierte cada vez más en ejemplo para sus hermanos, por lo que siempre debe tenerse bien en claro que el principal requisito de cualquier progresión, es el progreso de la persona como tal, siendo cada vez mayor ejemplo de vida scout, según la Ley, los Principios, las Virtudes y la Promesa.

3.6 ESPECIALIDADES

- 3.6.1 El sistema de especialidades sirve para ayudar al scout a descubrir su vocación y para lograr de cada scout una persona hábil y útil en diversos campos.
- 3.6.2 El Sistema de Especialidades funciona en todas las ramas del GS, incluso en la Comunidad de Scouts Adultos, variando el nivel de exigencia de una rama a otra, buscando el equilibrio entre una buena preparación específica y el que no sea demasiado dificultoso acceder a cada especialidad.

Existen pues las Especialidades de Castor –aunque no es común que los pequeños las preparen-, las Especialidades de Lobato y de Chispita (no se usa el nombre Aptitudes sino Especialidades), las Especialidades Scouts, las Especialidades Raiders (no se usa el nombre Licencia de Competencia sino Especialidad), las Especialidades Rovers y las Especialidades de Scout Adulto.

- 3.6.3 Las especialidades se agrupan en seis campos: Comunidad, Naturaleza, Técnica, Religión, Arte y Deporte. Esto es válido para todas las ramas del GS.
- 3.6.4 Existe un listado con las especialidades más comunes y datos de cada una (Libro de especialidades – F08), pero la variedad de especialidades posibles es infinita. Como procedimiento general de GS, cuando un scout solicita prepararse en una especialidad nueva, el organismo de rama responsable del tema especialidades debe analizar la propuesta y autorizarla o no, según su sano discernimiento. En caso de autorizarla, debe definir junto con el scout interesado los requisitos que se exigirán para la aprobación, determinará el



campo a que corresponde y la presentará al JGS para agregarla al libro de especialidades.

3.6.5 Los Dirigentes, Guías de Patrulla y equivalentes, deben hacer lo posible por brindar al scout que posee una especialidad, oportunidades para ponerla en práctica.

3.6.6 Cuando un scout prepara varias especialidades en un campo, puede obtener la insignia de “Especialista de Campo”. La cantidad necesaria de especialidades para ser especialista de campo varía según las ramas, a saber: para los Castores son 2 (dos), para los Lobatos y Chispitas son 3 (tres), para los y las Scouts son 4 (cuatro), para los y las Raiders son 3 (tres), para los y las Rovers son 2 (dos) y para la SSA son también 2 (dos).

Existen entonces las insignias de Especialista en Comunidad, Especialista en Naturaleza, Especialista en Técnica, Especialista en Religión, Especialista en Arte y Especialista en Deporte, de la rama correspondiente.

3.6.7 Cuando un scout tiene al menos una especialidad en cada campo, recibe la insignia de “Especialista”, dada la variedad de sus conocimientos.

Existen entonces una insignia de Especialista de cada rama.

3.6.8 La forma en que un Dirigente puede preparar una especialidad, es preparando a dos scouts que obtengan la misma.

3.6.9 Existe la posibilidad de preparar especialidades de patrulla y de unidad. En esos casos, todos los scouts involucrados deben aprobarla.

3.6.10 El uso de las insignias en el uniforme está reglamentado en el Libro de especialidades (F08).

3.7 CONDECORACIONES

3.7.1 El Sistema de Condecoraciones apunta a incentivar a scouts sobresalientes.

3.7.2 Las condecoraciones se entregan normalmente hacia el fin del año scout o el comienzo del siguiente. Pueden entregarse condecoraciones en otro momento del año, si así lo merecen las circunstancias.

3.7.3 Las condecoraciones que entrega el GS, sus características y significado están reglamentada en el Libro de Condecoraciones (F11). El listado es el siguiente:

- Medalla de San Patricio (al mérito)
- Medalla de San Pedro (por actos destacados)
- Medalla del Ángel de la Guarda (al mejor Castor del año)
- Medalla de San Francisco de Asís (al mejor Lobato del Año)
- Medalla de la Virgen Niña (a la mejor Chispita del año)
- Medalla de San Vicente Pallotti (al mejor Scout del año)
- Medalla de Santa Juana de Arco (a la mejor Scout del año)
- Medalla de San Francisco Javier (al mejor Raider del año)
- Medalla de Santa Rosa de Lima (a la mejor Raider del año)



- Medalla de San Pablo (al mejor Rover del año)
- Medalla de Santa Teresa (a la mejor Rover del año)
- Medalla de San José (al mejor Scout Adulto del año)
- Insignia de la Virgen del Tesoro (a la mejor patrulla de la TS en el año)
- Medalla de la Virgen de la Medalla Milagrosa (a la mejor patrulla de la CS del año)

La Medalla de San Patricio la entrega el CGS. La de San Pedro la entrega la Corte de Honor de la TS, por iniciativa propia o a pedido de otro organismo del Grupo –inclusive del CGS-. El resto de condecoraciones son entregadas por los respectivos consejos de rama, salvo las dos últimas; la Insignia de la Virgen del Tesoro la entrega la Corte de Honor de la TS y la Medalla de la Virgen de la Medalla Milagrosa la entrega la Corte de Honor de la CS.

3.7.4 En todos los casos el scout condecorado debe representar un ejemplo de vida scout para sus hermanos.

3.8 UNIFORME

3.8.1 El uniforme nos identifica como miembros de la gran Hermandad Mundial Scout y como miembros del Grupo Scout N°91 San Patricio. Por tanto, debe portarse con especial cuidado en el apegamiento a la Ley, los Principios, las Virtudes y la Promesa.

Desde ya que un scout es scout con el uniforme puesto y sin el uniforme. La mayoría de los días de la semana suelen encontrarnos vestidos con ropa común, y en todos y cada uno de nuestros días debemos llevar una vida scout. Pero cuando tenemos llevamos el uniforme, un acto errado, un gesto grosero, cualquier actitud de esté en contra de la forma de vida scout, es un ejemplo que para el que lo ve de afuera “habla mal de todos los Scouts del mundo”, y especialmente de los del Grupo al que pertenece el scout. Por ello cualquiera que esté autorizado a llevar el uniforme, debe hacerlo como verdadero scout.

3.8.2 El hábito del cigarrillo no es bueno y por ello quien es fumador, no debe fumar con el uniforme puesto, ni en las instalaciones del GS, en horario de actividad o cercano a él. A veces hay Padres Scouts que desean fumar durante la actividad; pues ellos deben atenerse a lo aquí reglamentado si desean ser considerados Padres Scouts, caso contrario no podrán considerarse como tales.

3.8.3 También es malo el hábito de beber en exceso; como la línea divisoria entre unas copas y el exceso suele ser borrosa, ningún scout puede ingerir bebidas alcohólicas mientras está en actividad, ni en ningún momento en que lleve el uniforme puesto.

3.8.4 El uso de aros y otras variedades de adminículos en scouts masculinos que porten el uniforme no es recomendable, pese a ello no se halla prohibido –también nuestros indios usaban adornos semejantes y de ellos vienen algunas de nuestras costumbres y místicas-.

3.8.5 Sí están prohibidos los usos descritos en el artículo 3.8.4 para los Dirigentes varones.



3.8.6 El uniforme scout debe portarse con prolijidad y aseo (tanto de las prendas como del scout) siempre que esto sea posible. Nunca debe dudar el scout, por ejemplo, en embarrar su uniforme lanzándose al rescate de una persona, ensangrentar su pañuelo usándolo para detener una hemorragia, cruzar a nado un arroyo donde en la otra orilla espera la victoria para su patrulla, etcétera, etcétera. Teniendo en cuenta todo esto –que el uniforme scout es para “usar” y está preparado para ser útil en distintas circunstancias–, siempre que se pueda, debe usarse con la mayor prolijidad posible, manteniéndolo completo y limpio.

3.8.7 Las violaciones de lo estipulado en los artículos 3.8.2, 3.8.3 y 3.8.5, son pasibles de sanción disciplinaria de cualquier índole.

3.8.8 El uniforme scout está descrito completamente en sus usos y significados en el formulario F17 “Uniforme scout”.

3.9 REGLAMENTOS DE RAMA

3.9.1 Cada rama del GS tiene su reglamento, realizado al detalle necesario para el correcto funcionamiento de sus unidades. Todos los reglamentos de rama responden de manera unívoca al objetivo del GS (artículo 1.2.1), el Método Scout referido también en el artículo 1.2.1 y a éste Reglamento de Grupo.

3.9.2 Los reglamentos de rama son nueve, a saber:

- F06 – Reglamento Colonia de Castores
- F06 – Reglamento Manada de Lobatos
- F06 – Reglamento Ronda de Chispitas
- F06 – Reglamento Tropa Scout
- F06 – Reglamento Comunidad Scout
- F06 – Reglamento Tropa Raider
- F06 – Reglamento Comunidad Raider
- F06 – Reglamento Clan Rover
- F06 – Reglamento Comunidad de Scouts Adultos

4 MEMBRESÍA Y DISCIPLINA

4.1 CATEGORÍAS DE MIEMBROS

4.1.1 Los miembros del GS se dividen en dos clases (activos y pasivos) y seis categorías dentro de ellas, a saber:

Miembros Activos

- 1 – Miembros Scouts
- 2 – Miembros Dirigentes
- 3 – Miembros Colaboradores
- 4 – Miembros Asesores

Miembros Pasivos

- 5 – Miembros Honorarios
- 6 – Antiguos Miembros



- 4.1.2 La clase de Miembros Activos corresponde a las personas que participan en forma permanente de la actividad scout, ya sea aprendiendo, enseñando y/o prestando apoyo necesario.
- 4.1.3 La clase de Miembros Pasivos corresponde a las personas que han estado relacionadas con el GS o lo están de alguna manera, pero no participan comúnmente en forma activa del GS.
- 4.1.4 Los Miembros Scouts son los muchachos y chicas desde Castores a Rovers, que participan de la actividad scout en forma activa.
- 4.1.5 Los Miembros Dirigentes son los Jefes, Subjefes y Ayudantes de rama y de grupo.
- 4.1.6 Los Miembros Colaboradores son los padres scouts, sinodales permanentes no dirigentes, dirigentes a prueba que aún no poseen su cargo efectivo y otros adultos que colaboren en forma permanente con el GS.
- 4.1.7 Los Miembros Asesores son los sacerdotes que trabajan con el GS, normalmente Capellán y Vicecapellán.
- 4.1.8 Los Miembros Honorarios son nombrados por el CGS y pueden ser sinodales no permanentes y otras personas que merezcan y acepten con orgullo portar el pañuelo del GS, pese a no pertenecer a él en forma activa. Debe ser muy raro el nombramiento de miembros honorarios, pudiendo no existir ninguno.
- 4.1.9 Los Antiguos Miembros son ex dirigentes y antiguos scouts que han participado activamente en el GS y han dejado de asistir al mismo sin mediar sanción alguna ni renuncia explícita a la calidad de miembro pasivo.

4.2 ADQUISICIÓN Y PÉRDIDA DE LA CALIDAD DE MIEMBRO

- 4.2.1 En el caso de los Miembros Scouts se comienza a ser Miembro Activo a partir de la recepción por parte del GS de la "Autorización para la actividad scout" (F04) correctamente llenada y firmada. Los Miembros Colaboradores toman esa calidad al transcurrir un mes de actividades continuadas en el GS. Los Miembros Dirigentes lo hacen a partir del nombramiento efectivo en su cargo, al igual que los Miembros Asesores.
- 4.2.2 Se pierde la calidad de Miembro Activo por inactividad superior a tres meses sin mediar pedido de permanencia, por aviso de que no asistirá más al GS, por renuncia explícita a la calidad de miembro activo, por remoción como miembro activo y por expulsión del GS.
- 4.2.3 Se pierde la calidad de Miembro Pasivo por renuncia explícita a la misma, por remoción como miembro pasivo y por dejar de asistir al GS mediando algún tipo de sanción. El miembro activo "suspendido" por un período de tiempo sigue siendo miembro activo; si llegado el momento de la reincorporación no retorna al GS en forma activa, pierde ambas calidades de miembro –deja de ser activo y no pasa a ser pasivo-.

4.3 MEDIDAS DISCIPLINARIAS

- 4.3.1 Toda acción y omisión contra la Ley Scout, los Principios, las Virtudes y la Promesa constituyen una falta pasible de sanción disciplinaria.



- 4.3.2 Las sanciones disciplinarias deben ser aplicadas teniendo en cuenta el fin educativo de los scouts, especialmente cuando se trata de Miembros Scouts.
- 4.3.3 Las sanciones aplicables a los miembros del GS son las siguientes:
- 1 – Amonestación
 - 2 – Suspensión
 - 3 – Expulsión
- 4.3.4 La amonestación consiste en un llamado de atención por formulario escrito (A07) sin cese de actividades. Es aplicable ante la repetición de una falta de importancia sobre la que ya se conversó con el involucrado al menos en una oportunidad. Los organismos de gobierno de las ramas, el Jefe de Unidad o instancias superiores pueden aplicar una amonestación, siempre con acuerdo del Jefe de Grupo.
- 4.3.5 La suspensión consiste en la prohibición de participar de las actividades por un período determinado de tiempo, a consecuencia de una falta grave, o con motivo de la repetición de una falta por la que ya se recibió una amonestación. La suspensión puede o no incluir la prohibición de usar el uniforme mientras dure la misma. Los organismos de gobierno de las ramas o instancias superiores pueden aplicar una suspensión, siempre con acuerdo del Jefe de Grupo. Para el registro de la suspensión se emplea el formulario A07.
- 4.3.6 La expulsión consiste en la prohibición permanente de participar en las actividades del GS y de usar cualquier parte del uniforme. Es una medida extrema que aplica el Consejo de Grupo con acuerdo del DGS en casos de mucha gravedad, o bien ante la reiteración de una falta ya sancionada con suspensión. Para el registro de la expulsión se emplea el formulario A07.
- 4.3.7 Con autorización del Jefe de Grupo puede aplicarse una suspensión preventiva, como medida precautoria en casos que lo requieran mientras se define la situación del involucrado, aunque no es nada aconsejable su utilización. La suspensión preventiva no cuenta como suspensión en sí, salvo que se confirme posteriormente como tal. Puede durar un plazo máximo de tres semanas. Para el registro de la suspensión preventiva se emplea el formulario A07; en caso de no confirmarse la medida en algunas de las tres formas no preventivas, todas las copias del formularios se destruyen; en caso de sí confirmarse la medida tomando alguna de las tres formas no preventivas, se emite un nuevo formulario A07 especificando la sanción adoptada, lo que deja sin efecto la medida precautoria anterior.

5 ADMINISTRACIÓN DE FONDOS

5.1 GENERALIDADES

- 5.1.1 El escultismo es una actividad no remunerada, por lo que ningún dirigente scout ni miembro alguno del GS percibirá dinero como compensación por sus servicios. Siguiendo el consejo de BP, se mantendrá siempre el carácter *ad-honorem*.
- 5.1.2 La actividad scout es para los jóvenes de todas las clases sociales; por tanto deben mantenerse aranceles totalmente accesibles, para que ningún chico no pueda venir a los scouts por ese motivo.



- 5.1.3 El GS debe ofrecer a las familias de bajos recursos que lo soliciten la posibilidad de becar a sus hijos, o sea que no necesiten pagar o paguen sólo en parte la cuota de GS y -si la hubiese- la cuota afiliatoria. Es decisión del JGS *becar* o *no becar* a cualquier miembro del GS, en consulta con el JU respectivo.
- 5.1.4 El espíritu del Método Scout es que los jóvenes aprendan a ganar su propio dinero y no a pedirlo. Esto se tendrá en cuenta para la formación scout impartida en todas la ramas y en cualquier nivel del GS.
- 5.1.5 La responsabilidad del manejo de fondos que realiza el GS es del JGS, quien puede delegar la función al Tesorero de Grupo, siendo entonces éste corresponsable de la misma. El CGS es también corresponsable con el JGS del manejo de fondos, ya que tiene entre sus funciones las de controlar la situación económico financiera del GS, aprobar el presupuesto anual del GS y el balance del GS.

5.2 RECAUDACIÓN DE FONDOS

- 5.2.1 El GS debe cobrar mensualmente –o en el período que fije el CGS- la cuota de Grupo a cada Miembro Scout. Esta cuota tiene por fin solventar los diferentes gastos previstos en el presupuesto anual de GS.
- 5.2.2 El GS puede realizar eventos apuntados a la recaudación de fondos, con el objetivo paralelo de acercar más a las familias scouts al Grupo y que se conozcan entre ellas, favoreciendo así más la comunicación itergrupal.

Los eventos pueden ser puntuales (una lotería familiar, una kermesse, un desfile, un loco para el 25 de mayo, etc.) o bien periódicos (ferias del plato, bailes, etc.).

Como regla general, debe favorecerse la participación activa de todos los scouts para preparar cada evento, sin que esto entorpezca la correcta aplicación del Método Scout en las unidades. Así mismo, debe favorecerse la participación de todos los scouts durante el evento, evitando que éstos puedan sentirse excluidos por temas económicos.

- 5.2.3 Todo evento que lleve a cabo el GS debe ser autorizado por el DGS.
- 5.2.4 Cuando se realiza un evento en las instalaciones de la Parroquia, el GS debe donar a ésta un 10 % (diez por ciento) del beneficio neto obtenido.
- 5.2.5 Las unidades del GS también pueden realizar eventos y trabajos para recaudar fondos, pero éstos deben en todos los casos estar autorizados por el JGS, con conocimiento del CGS. Esto es necesario para evitar superposiciones, incongruencias y repeticiones entre los diferentes eventos.

El dinero recaudado por una unidad –por ejemplo en una empresa de la Tropa Raider- es de la unidad, la que dispondrá a través del correspondiente organismo –por ejemplo el Consejo de la Ley- de los mismos para los fines que los haya recaudado.

- 5.2.6 Los Servicios Rovers y las Empresas Raiders que consideren la realización de eventos, recaudación de fondos y/u otro tipo de materiales (donación de ropa,



comida, etc.), deben también ser autorizados en todos los casos por el JGS, con conocimiento del CGS.

5.2.7 El GS puede recibir donaciones de dinero y/o materiales que le sean de utilidad, teniendo el cuidado de documentar debidamente las mismas, y siempre que éstas no signifiquen ningún compromiso con fines contrarios al Método Scout (Ley, Promesa, Principios, Virtudes) y a los documentos reglamentarios del GS, ni provengan de fuentes mal habidas.

5.2.8 Para llevar a cabo los campamentos y salidas que involucren un costo monetario, el GS debe cobrar a cada acampante la *cuota de campamento* prevista, para solventar los gastos del mismo como ser transporte, acampe, comida, material didáctico, excursiones y otros.

Si una vez terminado el campamento sobrase dinero del recaudado, deberá reintegrarse a los respectivos acampantes cuando el monto en cuestión sea igual o superior al 20 % (veinte por ciento) de la cuota de campamento.

5.2.9 No podrán saldarse deudas que un scout tenga en el aspecto de la cuota de GS con un sobrante de campamento, salvo expreso consentimiento del scout o sus padres.

5.2.10 Ante la falta de pago de la cuota de GS durante varios meses por parte de un scout, corresponde efectuar el reclamo pertinente mediante el procedimiento P07 reglamentado en el formulario F01.

No podrán emplearse en ningún momento medidas que mezclen la actividad scout con el pago de las cuotas, como ser la quita de puntos, sanciones, etc.

5.2.11 Las patrullas podrán cobrar su cuota de patrulla, a fin de mantener un fondo de patrulla. Esta cuota es responsabilidad del Tesorero de Patrulla y del Guía de Patrulla, no siendo fijadas por los dirigentes.

Según indica el correcto empleo del Método Scout, el dirigente podrá –sólo en caso de imperiosa necesidad- exigir a una patrulla que reduzca su cuota si ésta es excesiva.

5.2.12 No existe ningún otro tipo de cuota además de la de Grupo y las respectivas de campamento, que cobra el GS, y las cuotas de patrulla, que cobra cada patrulla. Esto significa que no podrán crearse cuotas de unidad, rama o sección, ni ningún otro tipo de contribución exigible, salvo aprobación del JGS con acuerdo del CGS, teniendo siempre en cuenta la recomendación de no agregar cuotas reglamentada en el presente artículo.

5.3 GASTOS E INVERSIONES

5.3.1 El dinero recaudado por el GS se destina a los puntos definidos en el presupuesto anual, fijado por el CGS. Los gastos no presupuestados deben ser aprobados por el JGS, con aviso al CGS.

5.3.2 El GS puede mantener un ahorro o dinero de seguridad, que permita cierta holgura para realizar las actividades scouts. Este ahorro debe estar siempre bien documentado, utilizando para ello el software TesoreriaGS.xls.



5.3.3 El GS no podrá efectuar préstamos personales ni realizar inversiones de riesgo como ser la compra-venta de acciones, préstamos hipotecarios, compra-venta de metales preciosos, etc. El dinero del GS debe estar siempre bajo resguardo, ya sea en cuenta bancaria, caja fuerte o similar.

5.3.4 El GS no podrá hacer donaciones con sus fondos, salvo autorización expresa del CGS y del Director de Grupo, exceptuando el caso reglamentado en el artículo 5.2.4 referido a las donaciones a la Parroquia cuando se realizan eventos.

5.4 BALANCE Y PRESUPUESTO

5.4.1 Todos los movimientos de dinero del GS deben registrarse en el software TesoreriaGS.xls, que sirve a efectos de libro de caja. Las boletas correspondientes deben archivar en forma clara y segura, correspondiéndose con lo anotado en el software. En caso de no contarse con la boleta de un movimiento, bastará con lo registrado en TesoreriaGS.xls, pese a ello, debe hacerse todo lo posible por contar con la totalidad de comprobantes.

5.4.2 A fin de evitar que el registro de gastos se torne engorroso, se emplea el formulario U04, donde cada JU registra los gastos de su unidad, siendo responsable por el manejo de fondos en la misma.

5.4.3 Antes de comenzar las actividades del año scout, el CGS debe reunirse para revisar y aprobar el balance del año anterior y para confeccionar el presupuesto del corriente año.

5.4.4 Las cuentas a emplear en ambos casos son:

1. Caja saldo anterior.....normalmente de ingreso
2. Campamentos.....normalmente de egreso
3. Cocinanormalmente de egreso
4. Cuota asociativanormalmente de egreso
5. Cuota GS.....normalmente de ingreso
6. Cursos.....normalmente de egreso
7. Diferencia arqueo.....normalmente de ingreso
8. Dinero falsonormalmente de egreso
9. Donaciones.....normalmente de ingreso
10. Enfermería.....normalmente de egreso
11. Eventosnormalmente de ingreso
12. Infraestructuranormalmente de egreso
13. Intendencia.....normalmente de egreso
14. MD GS.....normalmente de egreso
15. MD ramas.....normalmente de egreso
16. Meriendanormalmente de egreso
17. Teléfono.....normalmente de egreso

El contenido de todas las cuentas se reglamenta en el formulario U06.

5.4.5 El presupuesto debe responder a la correcta aplicación del Método Scout en el GS. Para efectuarlo, deben considerarse los balances de años anteriores y las proyecciones para el año que comienza. Una copia del presupuesto aprobado debe ser entregada siempre al Director de Grupo, junto con el resto de documentación pertinente al comienzo del año scout.



5.4.6 El GS dispone la caducidad de las deudas que posean los scouts para con el GS una vez finalizado el año scout y aprobado el balance, salvo que el CGS se pronuncie al respecto para mantener vigente determinada deuda. Cuando se prescriben las deudas de los scouts, debe registrarse una memoria de las deudas prescriptas, para prestar especial atención a los casos en cuestión durante el año que comienza.

6 SEGURIDAD Y ASPECTOS LEGALES

6.1 SEGURIDAD DE LAS PERSONAS

6.1.1 La actividad scout es en sí un adiestramiento fuerte para la vida sana y conlleva ciertos riesgos tanto cuando se realiza en la sede del GS, como en salidas y campamentos. Pese a ello, los riesgos deben siempre haber sido evaluados a conciencia por los dirigentes respectivos y estar consecuentemente optimizados. En todo momento de actividad debe haber capacidad de respuesta ante accidentes e imprevistos.

6.1.2 El JGS, SJGS, AGS y DGS pueden suspender cualquier actividad prevista por una unidad del GS en caso de considerarla excesivamente riesgosa para la seguridad de los scouts. Esta regla existe como último recurso de prevención, ya que los JU deben preparar adecuadamente las actividades de su unidad, teniendo en cuenta todas las medidas de seguridad necesarias.

6.1.3 El mismo Método Scout prepara a los scouts y dirigentes para actuar en forma segura previniendo accidentes y pudiendo enfrentar las eventualidades que se susciten durante la actividad. Pese a ello, no todos los scouts poseen la misma preparación y debe verificarse siempre que se trate de actividades riesgosas, que los scouts participantes estén capacitados para efectuar las mismas (por ejemplo en una competencia de hacheros con hacha de mano pueden participar Scouts de Segunda Clase o superior, y en caso de autorización del JU pueden hacerlo Scouts de Tercera Clase que hayan aprobado ya el uso del hacha de mano).

6.1.4 Los Dirigentes Scouts deben aprobar los niveles de capacitación correspondientes que aseguren un buen manejo de los procedimientos de seguridad según reglamenta el documento F15, para poder estar a cargo como JU o SJU de sus respectivas unidades. En el caso de los Dirigentes que ostentan progresiones scouts avanzadas esta capacitación sólo debe ser afianzada, según se reglamenta en el mismo documento F15.

6.1.5 El formulario F05 detalla los procedimientos y normativas de seguridad de empleo en el GS. Estas reglamentaciones son de cumplimiento obligatorio a fin de resguardar en forma óptima la seguridad de los scouts. Todos los Miembros Dirigentes son responsables de su aplicación.

6.1.6 El JGS debe hacer lo posible por contar con un médico durante la actividad scout, sobre todo en campamentos. Así mismo, debe encargarse de mantener completos los botiquines de Grupo (esta tarea se halla normalmente delegada en el Enfermero de GS).

6.1.7 Los Enfermeros de Patrulla tienen la responsabilidad de mantener completos los botiquines de su patrulla y entrenarse en tareas de primeros auxilios, a fin



de poder desempeñarse adecuadamente tanto en sus patrullas, como en sus unidades y en apoyo del Enfermero de GS.

6.2 AUTORIZACIONES

6.2.1 Los padres que traen a su hijo por primera vez al GS deben ser informados del tipo de actividad que realizan los scouts, sin alarmarlos ya que no hay motivo para hacerlo, respondiendo a todas las preguntas que sean de su interés. La información sobre la actividad scout debe ser más o menos como la siguiente:

“Los scouts son una forma de vivir de manera activa nuestra religión. El objetivo que tenemos todos los scouts del mundo es ‘formar buenos ciudadanos’. Para ello los muchachos y las chicas se preparan en aspectos como lo son los primeros auxilios, técnicas de rescate, supervivencia, liderazgo, etcétera. Una de las herramientas fundamentales que empleamos en los scouts para lograr nuestro objetivo es la vida al aire libre en contacto con la Naturaleza, por eso salimos de vez en cuando de campamento. Los campamentos son fundamentales para la formación de los scouts y tanto en ellos como en las actividades que hacemos aquí en la Parroquia, los chicos van aprendiendo a hacer cosas y manejar herramientas que el común de sus pares no maneja, por ejemplo el empleo correcto del hacha, los tipos de leña, el armado de construcciones como ser puentes y mangruios, el uso de la navaja suiza y el cuchillo de monte, la orientación de día y de noche, cómo construir trampas de caza, cómo pescar, se entrenan en variedad de actividades deportivas y de competencia, aprenden a escalar, incursionan en la criptografía, etc., etc. Todas las actividades se realizan optimizando siempre el tema seguridad. Pese a ello, es importante que ustedes sepan que aquí los chicos no van a estar sentados oyendo como el dirigente les habla de armar la carpa, cubiertos por una campana de cristal, sino que ellos mismos van a arremangarse y estar la mayoría del tiempo haciendo cosas, que es la mejor forma de aprender: haciendo.”

6.2.2 Para participar de la actividad scout es imprescindible que cada Miembro Scout haya entregado a su JU la correspondiente autorización anual (A04), los datos personales (A02) y la ficha médica (A03). El plazo máximo para la presentación de los correspondientes formularios completos es de un mes, contado a partir del primer día que el scout asiste a la actividad. Si pasado ese lapso el scout no ha cumplido con lo aquí estipulado, deberá abstenerse de participar en la actividad scout, hasta tanto presente los tres formularios completos.

6.2.3 Para asistir a un campamento o acantonamiento es imprescindible que el scout presente debidamente firmada la autorización de campamento (E02). También es necesario que el GS cuente con su ficha médica (A03) convenientemente actualizada. En este tipo de salidas, el JU debe llevar consigo los DNI y carnés de obra social de sus scouts.

6.2.4 Para asistir a una salida en el día –van y vuelven el mismo día-, los scouts no deberán obligatoriamente contar con una autorización especial, salvo que alguna circunstancia así lo recomiende (es muy lejos, etc.). El JU debe llevar consigo las autorizaciones A04 durante la salida.

6.2.5 En caso de scouts cuyos padres estén separados y se ponga en conocimiento al GS de medidas cautelares dictadas por la justicia (por ejemplo que uno de los padres no pueda retirar a su hijo, acercarse al mismo, etc.), deberá



acompañarse la autorización A04 de una copia del correspondiente dictamen judicial.

6.2.6 El JGS debe encargarse de que los legajos completos de cada scout (que incluyen autorizaciones, datos personales, ficha médica, etc.) estén siempre a disposición de los dirigentes para ser usados en los casos que corresponda. Esta función se halla normalmente delegada en el Secretario de GS.

6.3 SEGURO

6.3.1 Cada vez que ingresa un nuevo scout al GS y cuando comienza el año scout, el JGS debe enviar el formulario I18 completo por fax al seguro que cubre a la Parroquia, de manera de asegurar el resguardo de la responsabilidad civil de los dirigentes scouts.

6.3.2 Antes de salir de campamento o acantonamiento, debe enviarse también por fax al seguro de la Parroquia, el listado completo de acampantes (E06), para que esté cubierta la responsabilidad civil de los dirigentes mientras dure la salida.

6.3.3 Siempre los formularios que se envían al seguro deben incluir la firma del JGS o el Jefe de Campo y la del DGS u otro de los Sacerdotes de San Patricio.

6.4 RESPONSABILIDAD LEGAL

6.4.1 El JGS es el máximo responsable de las actividades del GS.

6.4.2 El DGS es corresponsable con el JGS, en lo estipulado en el artículo 6.4.1.

6.4.3 Cada JU es responsable por las actividades de su unidad. En los casos –no recomendables– de que un JU fuese menor de edad para la legislación argentina, el JGS debe responder por las actividades de la unidad respectiva.

6.4.4 Cada SJU es corresponsable con su JU de lo expresado en el artículo 6.4.3., con idéntica referencia respecto de su edad.

6.4.5 Cada AU es corresponsable con su JU y SJU de lo expresado en el artículo 6.4.3., con idéntica referencia respecto de su edad.

6.4.6 El Jefe de Campo es el máximo responsable por las actividades de todos los miembros que acampan, acantonan o realizan la salida.

6.4.7 La responsabilidad civil de todos los dirigentes se halla resguarda por el seguro de la Parroquia.

6.5 CONFLICTOS LEGALES

6.5.1 Los conflictos legales que pudiese enfrentar el GS, quedan supeditados a la jurisdicción que corresponda según la legislación vigente en Argentina.

6.5.2 Todo scout involucrado en un conflicto de la especie referida en el presente título, debe permanecer siempre fiel a su Promesa Scout.

7 LA ACTIVIDAD SCOUT

7.1 ACTIVIDADES EN LA SEDE DEL GS



- 7.1.1 La actividad de los scouts se lleva a cabo en forma periódica (normalmente los sábados por la tarde) en la Capital Federal Argentina.
- 7.1.2 Los lugares considerados sede del GS son las instalaciones parroquiales de San Patricio (Estomba 1942), el colegio San Vicente Pallotti (Echeverría 3920) y el campito cedido por la Municipalidad de Buenos Aires a la Parroquia (Holmberg entre Mendoza y Juramento).
- 7.1.3 Durante las actividades scouts se pone en práctica el Método Scout empleado en nuestro GS, orientadas siempre a cumplir el objetivo fundamental de los scouts (artículo 1.2.1). La actividad scout es una forma de vivir de manera activa la religión Católica, según lo expresado en el artículo 1.2.2.
- 7.1.4 El dirigente que está a cargo como responsable operativo máximo de la actividad en la sede del GS es el Jefe de Grupo. En caso de ausencia del JGS, como Jefe de Grupo a cargo debe desempeñarse otro dirigente en el siguiente orden de prioridad: SJG, AGS, JTS, JCS. Los dos últimos se hayan en ese orden de prioridad por defecto, pudiendo establecerse otra sucesión si así lo dispone el JGS.
- 7.1.5 Pueden realizarse actividades scouts en otros horarios y días de la semana, siempre a cargo de los dirigentes. Estas actividades se hallan enmarcadas en los mismos criterios aplicables a las consideradas en el artículo 7.1.1.
- 7.2 ACTIVIDADES FUERA DE LA SEDE DEL GS**
- 7.2.1 Las salidas que se realizan yendo y viniendo en el día a sitios diferentes de la sede del GS, pueden llevarse a cabo siempre con aviso al JGS, quien tiene la facultad de no autorizarlas.
- 7.2.2 El dirigente que tiene la responsabilidad operativa máxima a cargo de la parte del GS que realiza la salida, se denomina Jefe de Campo. El Jefe de Campo tiene las atribuciones operativas del JGS mientras dura la salida. En caso de ser necesario, sus decisiones pueden ser validadas más tarde por el JGS.
- 7.2.3 Este tipo de salidas suelen ser importantes para la correcta implementación del Método Scout.
- 7.2.4 Los Servicios Rovers y las Empresas Raiders que impliquen actividades fuera de la sede del GS entran dentro de esta categoría.
- 7.3 CAMPAMENTOS Y ACANTONAMIENTOS**
- 7.3.1 El campamento es la actividad más importante que realizan los scouts.
- 7.3.2 Una salida al campo se denomina campamento cuando se emplean tiendas o refugios construidos por los scouts para pernoctar, y se denomina acantonamiento cuando se pernocta en construcciones como habitaciones, barracas o quinchos cerrados. También se llama acantonamiento al campamento sin noche que realizan los Castores.
- 7.3.3 El dirigente que está a cargo como responsable operativo máximo del campamento o acantonamiento se denomina Jefe de Campo. El Jefe de Campo tiene las atribuciones del JGS idénticamente a lo estipulado en el artículo 7.2.2.



- 7.3.4 Para el transporte de scouts en varios vehículos (micros, aviones, barcos, vagones diferentes de tren), debe designarse un dirigente responsable operativo máximo de cada contingente, llevando el nombre de Jefe a Bordo. El Jefe a Bordo tiene las atribuciones del JGS, idénticamente a lo estipulado para el Jefe de Campo en el artículo 7.2.2.
- 7.3.5 Los cargos de Jefe de Campo y Jefe a Bordo son temporales y quedan sin efecto una vez relevados por el Jefe de Grupo, o bien por otro dirigente de anterior orden de prioridad, salvo designación especial del Jefe de Grupo indicando la no reemplazabilidad del Jefe de Campo o del Jefe a Bordo.
- 7.3.6 El Jefe de Campo es responsable de asegurar todas las medidas de seguridad correspondientes previstas en el documento F05 y las que dicte su sentido común.
- 7.3.7 El Jefe a Bordo es responsable de mantener y aplicar todas las medidas de seguridad previstas en el documento F05 referidas a los viajes y las que dicte su sentido común.
- 7.3.8 Un objetivo de los campamentos que debe tenerse en cuenta al momento de escoger el lugar de acampe, es el de *que los scouts vayan conociendo lo maravilloso del territorio de su patria*. Este factor facilita un mayor arraigo nacional, aportando fuertemente a la consecución del objetivo fundamental del Movimiento Scout, expresado en el artículo 1.2.1.
- 7.3.9 Otro punto que debe buscarse en los campamentos es *que concurran al campamento la mayor cantidad posible de scouts*, ya que es ésta la actividad más importante que se realiza.
- 7.3.10 El CGS debe buscar un equilibrio sabio para maximizar el cumplimiento de lo expresado en los artículos 7.3.8 y 7.3.9.

8 RELACIONES EXTERNAS

8.1 GENERALIDADES

- 8.1.1 El GS sigue las enseñanzas de San Patricio y San Vicente Pallotti en el respeto hacia los demás y la apertura de corazón para recibir al prójimo, como lo indica el cuarto artículo de la Ley Scout y Nuestro Gran Jefe Jesucristo.
- 8.1.2 El espíritu de Servicio debe primar en las relaciones del GS para con el resto de la comunidad.
- 8.1.3 El JGS y los dirigentes del GS y otros miembros que representen al mismo ante otras entidades, lo harán con máximo apego a la Ley Scout, la Promesa Scout, los Principios y las Virtudes, teniendo en cuenta que también estarán representando a nuestra Parroquia.

8.2 RELACIONES CON ENTIDADES SCOUTS

- 8.2.1 Siguiendo lo declarado en el artículo 1.1.3, el GS debe favorecer y alentar las relaciones con otros Grupos Scouts de la comunidad local, el país y el mundo.
- 8.2.2 El máximo responsable de encaminar las relaciones con otros scouts es el JGS.



8.2.3 Cuando se realizan actividades con otro Grupo Scout, los Miembros Scouts responderán a los dirigentes a cargo de cada actividad, sean o no de San Patricio, salvo orden en contrario de cualquier Dirigente Scout de San Patricio.

8.3 RELACIONES CON ENTIDADES NO SCOUTS

8.3.1 Es bueno que el GS se relacione con organizaciones de bien público cuyos principios y accionar no contradiga lo que enseña el Escultismo, como ser la Cruz Roja Argentina, Defensa Civil y La Red Solidaria. Las relaciones de este tipo deben buscar el enriquecimiento mutuo en pro del servicio al prójimo.

8.3.2 El GS no debe relacionarse con organismos cuyos principios y/o accionar sean contrarios a lo enseñado por el Escultismo.

8.3.3 El JGS y el DGS son responsables de autorizar o rechazar la realización de actividades con entidades no scouts, teniendo en cuenta lo establecido en los artículos 8.3.1 y 8.3.2.

9 DOCUMENTOS DE CARÁCTER REGLAMENTARIO

9.1 El presente Reglamento de GS (F03), también conocido como P.O.R. (Principios, Organización y Reglamento) del GS, es acompañado para abarcar la completitud de regulaciones necesarias en el GS, por los siguientes 48 (cuarenta y ocho) documentos, todos ellos de carácter reglamentario –al igual que este-:

F01 – Uso de formularios *(contiene el listado de formularios existentes excepto los de la serie “F”, una copia de dichos formularios y todos los procedimientos estándares para los que sirven dichos formularios; el F01 sirve de manual de procedimientos para el GS)*

F02 – Uso del Planeamiento de GS *(es el manual del usuario del programa PlaneamientoGS.mde; indica todas las utilidades del software y las oportunidades en que debe emplearse)*

F05 – Procedimientos y normativas de seguridad *(lineamientos generales y pautas precisas para la acción ante diferentes siniestros, ya sean puntuales o masivos)*

F06 – Reglamento Colonia de Castores

F06 – Reglamento Manada de Lobatos

F06 – Reglamento Ronda de Chispitas

F06 – Reglamento Tropa Scout

F06 – Reglamento Comunidad Scout

F06 – Reglamento Tropa Raider

F06 – Reglamento Comunidad Raider

F06 – Reglamento Clan Rover

F06 – Reglamento Comunidad de Scouts Adultos

F07 – Reglamento del Consejo de Grupo

F07 – Reglamento del Consejo de Tótem

F07 – Reglamento del Consejo de Equipos

F07 – Reglamento del Consejo de Presa

F07 – Reglamento del Consejo de Colonia



- F07 – Reglamento del Consejo de Manada
- F07 – Reglamento del Consejo de Akela
- F07 – Reglamento del Consejo de la Roca
- F07 – Reglamento del Consejo de Ronda
- F07 – Reglamento del Consejo del Arco Iris
- F07 – Reglamento del Consejo del Gran Árbol
- F07 – Reglamento del Consejo de Tropa Scout
- F07 – Reglamento de la Corte de Honor (TS)
- F07 – Reglamento del Consejo de Guías (TS)
- F07 – Reglamento del Consejo de Comunidad Scout
- F07 – Reglamento de la Corte de Honor (CS)
- F07 – Reglamento del Consejo de Guías (CS)
- F07 – Reglamento del Consejo Scout (CS)
- F07 – Reglamento del Consejo de Tropa Raider
- F07 – Reglamento del Consejo de la Ley (TR)
- F07 – Reglamento de la Asamblea Raider (TR)
- F07 – Reglamento del Consejo de Comunidad Raider
- F07 – Reglamento del Consejo de la Ley (CRa)
- F07 – Reglamento del Consejo de Guías (CRa)
- F07 – Reglamento de la Asamblea Raider (CRa)
- F07 – Reglamento de Com-Peñihuén
- F07 – Reglamento del Consejo de Clan
- F07 – Reglamento de la Asamblea de la Ruta

- F08 – Libro de especialidades (*explica el sistema de especialidades y contiene un listado de las especialidades propuestas y las exigencias para muchas de ellas según la rama*)
- F09 – Libro de progresión (*explica el sistema de progresiones y contiene un listado completo de las mismas, aclarando los temas a preparar para cada una de ellas*)
- F11 – Libro de condecoraciones (*contiene un listado de las condecoraciones que entrega el GS y el significado y uso de cada una de ellas*)
- F12 – Libro de cargos y funciones (*contiene un listado de cargos de patrulla y funciones de patrulla propuestas, detallando la incumbencia respectiva en cada caso, como ayuda para ser consultado por las patrullas*)
- F15 – Sistema de formación de dirigentes (*incluye el listado de cursos de formación para DS y el contenido de cada uno de ellos*)
- F17 – Uniforme Scout (*contiene una descripción detallada del uniforme scout en cada etapa, reglamenta el uso de insignias y otro tipo de distintivos, aclara los significados místicos en los casos en que los hay*)
- F18 – Ceremonial Scout (*detalla la forma de realizar todas las ceremonias de uso en el GS*)
- F19 – Insignias Scouts (*contiene un listado incluyendo todas las insignias y distintivos que fueron o son usados en el uniforme scout del GS*)

9.2 Dado que existen temas repetidos en más de un reglamento (por ejemplo la Ley Scout figura tanto en el F03 como en muchos F06), y como los documentos



citados poseen carácter regulatorio, se aclara el “orden de origen” de todos los documentos reglamentarios. De esta forma, si aparece una controversia entre lo especificado en dos reglamentos (por ejemplo si un artículo de la Ley Scout es diferente en F03 y en uno de los F06), es válido el del F03 –de menor orden de origen que el F06-, anotándose la diferencia detectada en el formulario F20 y pasándose a revisar el F06 respectivo para corregirla.

El *orden de origen* es el siguiente:

- 1° - F03
- 2° - F07 Reglamento del Consejo de Grupo
- 3° - F05
- 4° - F17
- 5° - F09
- 6° - F08
- 7° - F11
- 8° - F12
- 9° - F19
- 10° - F18
- 11° - F06 (todos)
- 12° - F07 (todos salvo el Reglamento del Consejo de Grupo)
- 13° - F01
- 14° - F02
- 15° - F15

Se reitera -para aclarar- que el documento de mayor preponderancia sobre el resto es el de orden 1° y el de menor preponderancia relativa es el de orden 15°.

También corresponde aclarar que todos los documentos tienen idéntico valor reglamentario, siendo los *órdenes de origen* sólo aplicables en el caso de detectar incongruencias.

- 9.3 En caso de encontrarse conflicto entre dos documentos de idéntico orden de origen (como podría ser la forma de realizar un pase, explicada de dos maneras diferentes en los correspondientes F06 de las ramas involucradas), el JGS indicará cómo proceder con el punto en conflicto, mientras se resuelve la incongruencia en el CGS. Esta diferencia detectada también se registra en el formulario F20.

10 REFORMAS AL REGLAMENTO

- 10.1 Toda modificación a cualquiera de los cuarenta y nueve documentos reglamentarios (el F03 y los cuarenta y ocho restantes), debe ser aprobada por el CGS.
- 10.2 Cualquier reforma que se realice al Reglamento de GS (F03), debe asentarse como un nuevo inciso del artículo 10.3, aclarando la fecha de entrada en vigencia de dicha reforma y un breve resumen de los cambios realizados. Todas las versiones del F03 deben conservarse impresas y en medio electrónico, nombrando a los correspondiente archivos como F03-AAMMDD.doc, siendo AAMMDD la fecha de entrada en vigencia del correspondiente F03. Todas las hojas impresas de los F03 caducos deben identificarse con la palabra “VIEJO” escrita en rojo, de manera que sea visible y se eviten confusiones.



10.3 La siguiente lista enumera cronológicamente las versiones del Reglamento de GS que en su momento han sido aprobadas por el CGS. La única vigente es la última y más nueva, el resto han sido reemplazadas por sus subsiguientes.

10.3.1 POR de USCA ..versión vigente desde: 19-Sep-1992....estado actual: CADUCO
COMENTARIOS: es el POR que estaba en vigencia al momento de refundación del GS, cuando el GS pertenecía a la antigua Unión de Scouts Católicos Argentinos.

10.3.2 F03.....versión vigente desde: 02-Abr-2005....estado actual: VIGENTE
COMENTARIOS: es la adaptación completa del antiguo POR, realizada a partir de las modificaciones que fueron forjándose a lo largo de todos los años de práctica en el GS.

Aprobado por el Consejo de Grupo

Grupo Scout N°91 San Patricio

En Argentina, el día 02/04/05

Firma Director de Grupo y aclaración

Firma Jefe de Grupo y aclaración

SELLO de la Parroquia y fecha

SELLO de Grupo y fecha