



TROPA SCOUT SAN VICENTE PALLOTTI

ESTE REGLAMENTO ESTÁ CONSTITUÍDO POR LAS SIGUIENTES PARTES:

- 1- DE LA RAMA TROPA SCOUT
- 2- DE LOS PASES
- 3- DE LAS ESTRUCTURAS
- 4- DE LAS PATRULLAS
- 5- DE LA PROGRESIÓN
- 6- DE LAS ESPECIALIDADES
- 7- DE LAS CONDECORACIONES
- 8- DEL UNIFORME
- 9- FUNCIONAMIENTO DE EMERGENCIA

1. DE LA RAMA TROPA SCOUT

- 1.1 El Scout es un muchacho, que habiendo cumplido con los requisitos establecidos por la rama, formula su promesa y desarrolla su sentido de responsabilidad para llegar a ser un Raider.
- 1.2 El sistema pedagógico se fundamenta en: los Principios Scouts, la Ley Scout, el Lema, las Virtudes Scouts y la Promesa.
- 1.3 Principios Scouts:
 - 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 buen ciudadano.
 - 3) El deber del Scout comienza en el hogar.
- 1.4 Ley Scout:
 - 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 limpio y puro de pensamiento, palabra, obra, y en el uso de todos sus sentidos.

1.5 Lema Scout: "Siempre Listo".

1.6 Virtudes Scouts:

- 1) Sinceridad
- 2) Abnegación
- 3) Pureza

1.7 Promesa Scout: "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."

1.8 Oración Scout: "Señor Jesús, tú que me has dado este aviso: está siempre listo y me has hecho la gracia de escogerlo por divisa, concédeme 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 y puro de corazón. Estas son, Señor, las huellas de tus pasos, yo quiero seguirte a través de todo sin miedo y sin tacha, con el alma fuerte y la frente levantada. Esta es mi promesa de cristiano y Scout. Por mi honor no la traicionaré jamás, confiando, Señor, en tu bondad y en tu gracia. Así sea."

1.9 El patrono de la Tropa Scout es San Jorge.

1.10 El método Scout se encuentra fundamentado especialmente en los libros "Escultismo para muchachos" de B.P., "El Sistema de Patrullas" de Roland Phillips, "Guía para el Jefe de Tropa" de B.P., "Scouts" de Gilcraft y "La Corte de Honor" de John Thurmann.

1.11 El color que identifica a la Sección Scout es el verde.

1.12 La firma Scout identifica a cada Scout como miembro de su patrulla, como individuo y como Scout.

1.13 La Señal Scout es aquella por la cual nos damos a conocer. Se realiza levantando la mano derecha a la altura del hombro y con la palma hacia adelante, juntando el pulgar sobre el meñique, dejando extendidos los demás dedos hacia arriba, con los que se obtienen el siguiente simbolismo: los 3 dedos extendidos y unidos recuerdan los 3 puntos de la promesa; la unión de los dedos extremos simboliza la que ha de existir entre los miembros de la Hermandad Scout Mundial y la colocación del pulgar sobre el meñique recuerda que el mayor debe servirse de su fuerza para proteger al menor.



Si se tiene la boina puesta, la Seña Scout se realiza apuntando hacia ésta. Si no, se hace apuntando al cielo.

- 1.14 El Saludo Scout se realiza sólo entre miembros del movimiento y consiste en realizar la seña a la altura del hombro, ofreciendo la mano izquierda entrelazando el meñique y pronunciando el lema. Los meñiques entrelazados forman la cruz de Cristo y representan la Hermandad Scout.

2. DE LOS PASES

- 2.1 Existen dos formas de ingresar a la T.S., desde la Manada de Lobatos y desde el exterior del Grupo
- 2.2 Para ingresar a la T.S. sin haber sido Lobato y haber realizado el pase correspondiente es necesario:
- 1) Tener entre 11 y 14 años.
 - 2) Ser aceptado por la Corte de Honor.
- 2.3 Para ingresar a la T.S. desde la Manada de Lobatos es preciso:
- 1) Tener 11 años cumplidos.
 - 2) Realizar el pase correspondiente, habiendo sido autorizado por el organismo de Rama Lobatos que corresponda.
- El pase de Lobato a Scout se hará a través de una puerta mística armada con los bordones de todas las patrullas. El Lobato ingresará en la patrulla que haya decidido la Corte de Honor.
- 2.4 El pase de Scout a Raider se hará a través de un puente. El pase debe ser autorizado por la Corte de Honor.

3. DE LAS ESTRUCTURAS

- 3.1 La T.S. es el conjunto de patrullas que está bajo la responsabilidad del Jefe de Tropa Scout. Está formada por un mínimo de 2 patrullas y un máximo de 7. Cuando las patrullas son muchas, debe ir vislumbrándose la posibilidad de abrir otra Tropa.
- 3.2 La T.S. está gobernada por la "Corte de Honor" y conducida por el "Consejo de Guías" y el "Consejo de Tropa".
- 3.3 CORTE DE HONOR: es el organismo de la Tropa que tiene por finalidad velar por el honor y el espíritu scout de la misma.
Está en sus manos el Gobierno de la Tropa Scout.



Integrantes: está integrada por el Consejo de Tropa y los Guías de Patrulla. Es presidida por el Primer Guía.

Para que se reúna la C.H. deben estar presentes por lo menos 2 Guías y el Jefe de Tropa o el Subjefe de Tropa, o un Ayudante con autorización del Jefe de Tropa. De todas formas debe intentarse siempre hacer la C.H. con la presencia de absolutamente todos sus miembros.

Los Guías tienen voz y voto, el Consejo de Tropa tiene voz y el Jefe de Tropa o su reemplazante tiene veto.

La C.H. es convocada por cualquiera de sus integrantes.

La C.H. lleva un libro de actas donde se asientan los temas tratados y las decisiones tomadas. Lo maneja el Guía más nuevo en la C.H..

Todo lo hablado en una C.H. es absolutamente secreto. Puede comentarse algo a la Tropa sólo si el Jefe (o Subjefe) de Tropa lo autoriza, por ser necesaria su divulgación.

Funciones: son funciones de la Corte de Honor:

- 1) Aceptar en su cargo al Guía de Patrulla.
- 2) Confirmar al Subguía de Patrulla.
- 3) Admitir a los Novicios.
- 4) Juzgar la progresión de cada Scout.
- 5) Admitir la Promesa de los Novicios.
- 6) Aprobar las Clases y autorizar la entrega de insignias.
- 7) Autorizar la Excursión de Primera Clase.
- 8) Autorizar el pase a la Tropa Raider.
- 9) Entregar la insignia (de la Virgen del Tesoro) a la mejor patrulla del año.
- 10) Entregar el Banderín de Honor a la mejor patrulla del período de actividad (trimestral).
- 11) Aprobar especialidades.
- 12) Elegir al Primer Guía.
- 13) Confirmar al Subguía de la Patrulla de Guías.
- 14) Controlar la marcha del Planeamiento de cada patrulla.
- 15) Conversar los temas respecto al funcionamiento de la Tropa.
- 16) Realizar juicios en casos que lo requieran.
- 17) Sancionar una falta cometida. Puede llegar a suspender a un Scout por un período determinado y hasta solicitar su expulsión de la Tropa, en caso extremo.

Insignias: La Corte de Honor se realiza de uniforme.

- 3.4 CONSEJO DE GUÍAS: El C.G. debe reunirse periódicamente para poder conducir correctamente a la T.S.

Integrantes: Está integrado por el Consejo de Tropa y los Guías y Subguías de cada Patrulla.



Lo preside el Jefe de Tropa.

Los Guías tienen voz y voto, los Subguías voz (y votan cuando reemplazan al Guía), el Consejo de Tropa tiene voz y el Jefe de Tropa tiene derecho al veto. De todas formas, el clima del Consejo de Guías suele ser el de una conversación más que el de una fría votación, en el momento de tomar las decisiones.

Los temas tratados se registrarán en un Libro de Actas, en el que constarán las decisiones tomadas en cada reunión; será llevado por un Subguía en forma rotativa.

Las decisiones tomadas serán dadas a conocer o no según lo disponga el Consejo de Tropa.

Funciones: Son funciones del Consejo de Guías:

- 1) Entrenar y preparar a sus integrantes, sobre todo a los Guías y Subguías, en los temas que tratará la Tropa durante la actividad y en cuestión de progresiones.
- 2) Decidir los temas a tratar durante cada Banderín de Honor.
- 3) Entrenar a los Guías y Subguías como tales (Liderazgo Scout).

Insignias: El C.G. puede o no realizarse de uniforme.

3.5 CONSEJO DE TROPA: El C.T. tiene por función impartir la formación del Método Scout.

Integrantes: Está formado por el Jefe de Tropa Scout, el Subjefe de Tropa Scout, los Ayudantes de Tropa Scout y el Capellán de Grupo Scout.

La adecuada aplicación del Método Scout exige un dirigente cada dos patrullas, como mínimo.

Funciones: El C.T. debe:

- 1) Planificar las actividades.
- 2) Controlar todo lo referente a la T.S. y a la progresión de los scouts.
- 3) Llevar siempre al día el planeamiento del Consejo de Tropa.

Insignias: El C.T. debe reunirse como tal para preparar y planificar las actividades, decidir los temas que serán llevados al Consejo de Grupo, etc. Esta reunión puede o no realizarse de uniforme.

Las insignias que distinguen a cada miembro como integrante del C.T. son:

JTS – Cordón de Pureza verde

Banda verde en la charretera del hombro izquierdo.

SJTS – Cordón de Pureza verde

Banda roja en la charretera del hombro izquierdo.

ATS – Cordón de Pureza verde

Bandas roja y blanca en la charretera del hombro izquierdo.

CaGS – Cordón de Pureza cuatricolor o verde



Banda violeta en la charretera del hombro izquierdo.

3.6 PATRULLA DE GUÍAS: También es llamada “Patrulla de Cintas Blancas”.

Integrantes: Está formada por los Guías y Subguías de la Tropa Scout.

El Guía de la Patrulla de Guías es un Guía de Patrulla (no Subguía) y se denomina Primer Guía.

El Subguía de la Patrulla de Guías es también un Guía.

Funciones: La Patrulla de Guías tiene por función la formación de sus miembros, la fortificación del Espíritu Scout de la Tropa, el velar por el nivel de la Tropa en todas las áreas y el dar el ejemplo como patrulla modelo.

Insignias: Además de todos los signos correspondientes de la patrulla (tales como cintas de patrulla, banderín, etc.), detallaremos los siguientes:

PRIMER GUÍA – 3 cintas blancas verticales en el bolsillo izquierdo.

GUÍAS – 2 cintas blancas verticales en el bolsillo izquierdo.

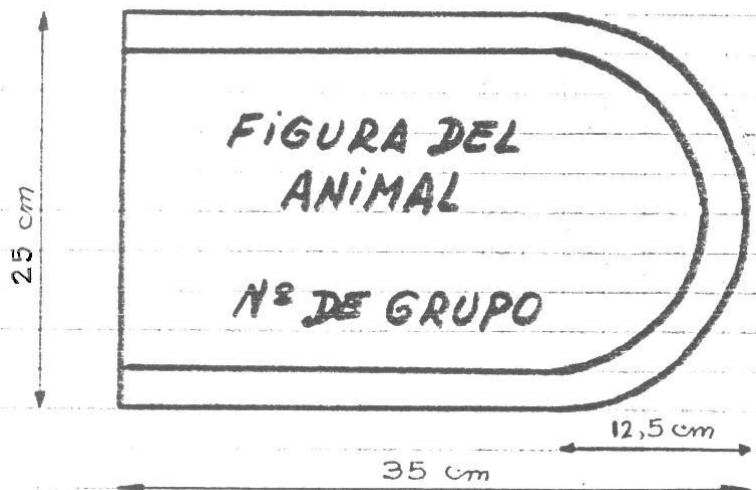
SUBGUÍAS – 1 cinta blanca vertical en el bolsillo izquierdo.

4. DE LAS PATRULLAS

- 4.1 La Patrulla es la unidad metodológica que fundamenta el sistema pedagógico de la rama.
- 4.2 Cada una está formada por 6 a 8 muchachos. Es dirigida por uno de ellos llamado “Guía de Patrulla” y asistido por otro denominado “Subguía de Patrulla”.
- 4.3 El lugar de trabajo y reunión de la patrulla se llama “Rincón de Patrulla”.
- 4.4 Cada patrulla lleva el nombre de un animal con el que se identifica.
Tiene un Lema que responderá a las aspiraciones de la patrulla. El lema puede ser cambiado por el Consejo de Patrulla, aunque esto es raro.
- 4.5 El “Llamado de Patrulla” consiste en la imitación del sonido del animal de patrulla.
- 4.6 El “Grito de Patrulla” consiste en lo siguiente:
- 1) El Guía pronuncia con voz clara y fuerte el nombre de la patrulla.
 - 2) Los Patrulleros (y el Subguía) gritan el lema de la patrulla.
 - 3) Todos realizan el llamado de patrulla.
 - 4) El Subguía grita ¡Siempre!
 - 5) El Guía y los Patrulleros responden ¡Listos!



- 4.7 La patrulla tiene un Banderín, hecho en paño lenci doble, que contiene adentro el "Alma" de papel (o similar) con los objetivos, aspiraciones, etc. de la patrulla. El alma se renueva anualmente. El banderín es como sigue:



DEL OTRO LADO ES IGUAL
PERO DICE EL LEMA DE LA
PATRULLA, EN VEZ DE TENER
LA FIGURA DEL ANIMAL Y EL
NÚMERO DE GRUPO.

- 4.8 La patrulla tiene un "Libro de Oro" donde se reflejan, entre otras cosas, todos los hechos importantes que se produzcan o tengan significación para la patrulla desde que inició su vida.

- 4.9 Los Cargos de Patrulla son los siguientes:

- Guía
- Subguía
- 1^{er} Patrullero
- 2^{do} Patrullero
- 3^{er} Patrullero
- etc.

- 4.10 Las Funciones de Patrulla, desempeñadas por los Patrulleros, son:

- Secretario
- Tesorero
- Enfermero
- Guardián de la Leyenda
- Cocinero
- Intendente
- etc.

- 4.11 Las funciones del Guía son:

- 1) Crear, mantener y elevar el espíritu de la patrulla.



- 2) Preocuparse por el adiestramiento de sus patrulleros, llevando al día el planeamiento (o planificación).
- 3) Ver y ayudar a que cada uno cumpla con las tareas o cargos asignados.
- 4) Actuar como principal vía de comunicación entre su Patrulla, el Consejo de Tropa y la Tropa.
- 5) Preparar a los novicios para la Promesa o designar a un Patrullero a tal efecto.
- 6) Acompañar al novicio durante su Vela de Armas y hasta su promesa.
- 7) Presidir el Consejo de Patrulla.
- 8) Representar a su Patrulla en el Consejo de Guías y en la Corte de Honor.
- 9) Elegir a su Subguía de Patrulla.

4.12 Las funciones del Subguía son:

- 1) Ayudar en el desempeño de sus funciones al Guía.
- 2) Representar a su patrulla junto al Guía en el Consejo de Guías.
- 3) Reemplazar al Guía en caso de ausencia.

4.13 Se denominan Patrulleros a aquellos Scouts que hayan realizado su Promesa de Fidelidad al Guía de Patrulla.

Cada patrullero llevará las Cintas de Patrulla, de los colores del Banderín e indicando su cargo (1= Guía; 2= Subguía; 3= 1^{er} Patrullero; etc).

A partir de ser patrullero puede usarse el Pañuelo de Juego, con los colores de la Patrulla.

Un Novicio no podrá hacer su promesa de fidelidad hasta no ser aceptado como tal por la Corte de Honor.

4.14 El Guía, el Subguía y los Patrulleros promesados integran el Consejo de Patrulla, cuyas funciones son:

- 1) Postular al Guía de Patrulla.
- 2) Aceptar al Subguía de Patrulla elegido por el Guía.
- 3) Distribuir las Funciones de Patrulla.
- 4) Asignar los Cargos de Patrulla.
- 5) Establecer las pautas de trabajo, para llevar adelante la progresión de cada uno de los Patrulleros.
- 6) Planificar Buenas Acciones de Patrulla.
- 7) Fijar las normas y tradiciones propias de la Patrulla.
- 8) Discutir los temas que serán llevados al Consejo de Guías y a la Corte de Honor.

Cada Consejo de Patrulla se registrará en un libro de actas, que será llevado por el Secretario de la Patrulla.



- 4.15 La patrulla puede entregar insignias y/o condecoraciones, que podrán usarse en el lugar destinado para ello del Uniforme Scout.
- 4.16 Periódicamente, puede ser semanalmente, la patrulla debe realizar “Reuniones de Patrulla”, actividad por excelencia de la patrulla en la que se trabajan temas como progresiones, especialidades, fabricaciones de patrulla, entrenamiento para actividades del Banderín de Honor, etc.
- La reunión de patrulla es responsabilidad del Guía y Subguía.

5. DE LA PROGRESIÓN

- 5.1 La Progresión Scout consta de las siguientes etapas:
- 1) Aspirante
 - 2) Novicio
 - 3) Promesado
 - 4) Tercera Clase
 - 5) Segunda Clase
 - 6) Primera Clase
- 5.2 Cuando un muchacho ingresa a la TS desde fuera del GS, tendrá la progresión **ASPIRANTE**. El Scout Aspirante no usa ninguna parte del uniforme.
- 5.3 Una vez aceptado por la Corte de Honor, el Aspirante pasa a llamarse **NOVICIO**. El Novicio debe prepararse para realizar su Promesa.
- El Novicio usará la camisa Scout, la boina Scout, el cinturón Scout y las medias y zapatos del Uniforme. También llevará en la manga derecha las siguientes insignias:
- Ribete de Grupo
 - Bandera Argentina
 - Escudo de Grupo
- Si el muchacho ha pasado de la manada de lobatos, 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
 - Campamentos anuales realizados (fondo amarillo)
- 5.4 Cuando el Novicio hace su Promesa pasa a llamarse “Scout Promesado”, o simplemente “Promesado”.
- Un Scout Promesado llevará, además de las antedichas, las siguientes insignias:
- Calada



-Promesa

Y los siguientes símbolos:

-Pañuelo de Grupo

-Cordón de Pureza blanco.

En cuestión de progresión, un Promesado debe preparar en un tiempo medio de un año, los temas para obtener su Tercera Clase.

5.5 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 y la Primera Clase.

5.6 Los temas a preparar para avanzar en cada progresión, se encuentran en la "Cartilla de Progresión" de la Tropa Scout San Vicente Pallotti.

Estos temas están desarrollados en el libro "Mi adelanto Scout", de la T.S.S.V.P. Esto no excluye la enorme utilidad que prestan también en el tema Progresiones, los libros citados en el artículo 1.10 de este reglamento.

5.7 Los temas a aprender en las progresiones Scouts, se encuentran agrupados en siete "Áreas de Progresión Scout", a saber:

APS 1 – Campismo

APS 2 – Formación Scout

APS 3 – Formación Social

APS 4 – Formación Religiosa

APS 5 – Formación Técnica

APS 6 – Formación Física

APS 7 – Expresión y uso de los Sentidos

5.8 La insignia de Caballero Scout es la culminación de su vida en la Tropa, y sólo se entregará a los Scouts que se hayan destacado por su Espíritu y cumplimiento de la Ley, la Promesa y una vivencia cristiana. La insignia la entrega el Jefe de Grupo a solicitud del C.T. y aprobación del Consejo de Grupo.

Caballero Scout es una progresión de honor, que puede ser recibida solamente por un Primera Clase.

Cada Caballero Scout tiene por espada la Cruz de Nuestro Gran Jefe, y los elementos místicos que hagan a la orden de los Caballeros del Grupo.

5.9 Cumplidos los 14 años, el Scout hará su pase a Raider en la fecha decidida por la C-H. y el C.T en particular.

6. DE LAS ESPECIALIDADES

6.1 El sistema de especialidades sirve para ayudar al Scout a descubrir su vocación y para lograr de cada Scout un muchacho hábil y útil en diversos campos.



6.2 Las especialidades pueden comenzar a prepararse luego de tomar la Promesa Scout.

6.3 Todas las especialidades que pueden prepararse se agrupan en seis campos (y son infinitas), a saber:

- Campo Comunidad
- Campo Naturaleza
- Campo Técnica
- Campo Religión
- Campo Arte
- Campo Deporte

6.4 Las especialidades se presentan a, y son aprobadas por, la Corte de Honor.

6.5 La insignia de cada especialidad es un cuadrado con un dibujo determinado alusivo al Campo al cual pertenece. La insignia debe pegarse sobre un paño lenci verde que sobresalga prolijamente. Las especialidades que el Scout tenga de Lobato se usarán con paño lenci amarillo. Si el Scout renueva alguna de dichas especialidades, se le agregará bajo el Paño amarillo uno verde más grande.

6.6 Si un Scout logra 4 especialidades en un mismo campo se le llamará "Especialista" en dicho campo.

Si un Scout logra especialidades de los 6 campos se le denominará "Especialista".

Hay una insignia para la especialización en cada campo y al igual que para un Especialista.

7. DE LAS CONDECORACIONES

7.1 El sistema de condecoraciones apunta a incentivar a Scouts sobresalientes.

7.2 El Consejo de Tropa otorga, a fin del año Scout, la medalla al mejor Scout del año (San Vicente Pallotti).

7.3 El Consejo de Grupo otorga para la misma fecha la medalla al mérito (San Patricio).

7.4 La Corte de Honor entrega, también a fin de año, la insignia a la mejor Patrulla del año (Virgen del Tesoro), guiándose por la cantidad de Banderines de Honor ganados entre los cuatro diputados.

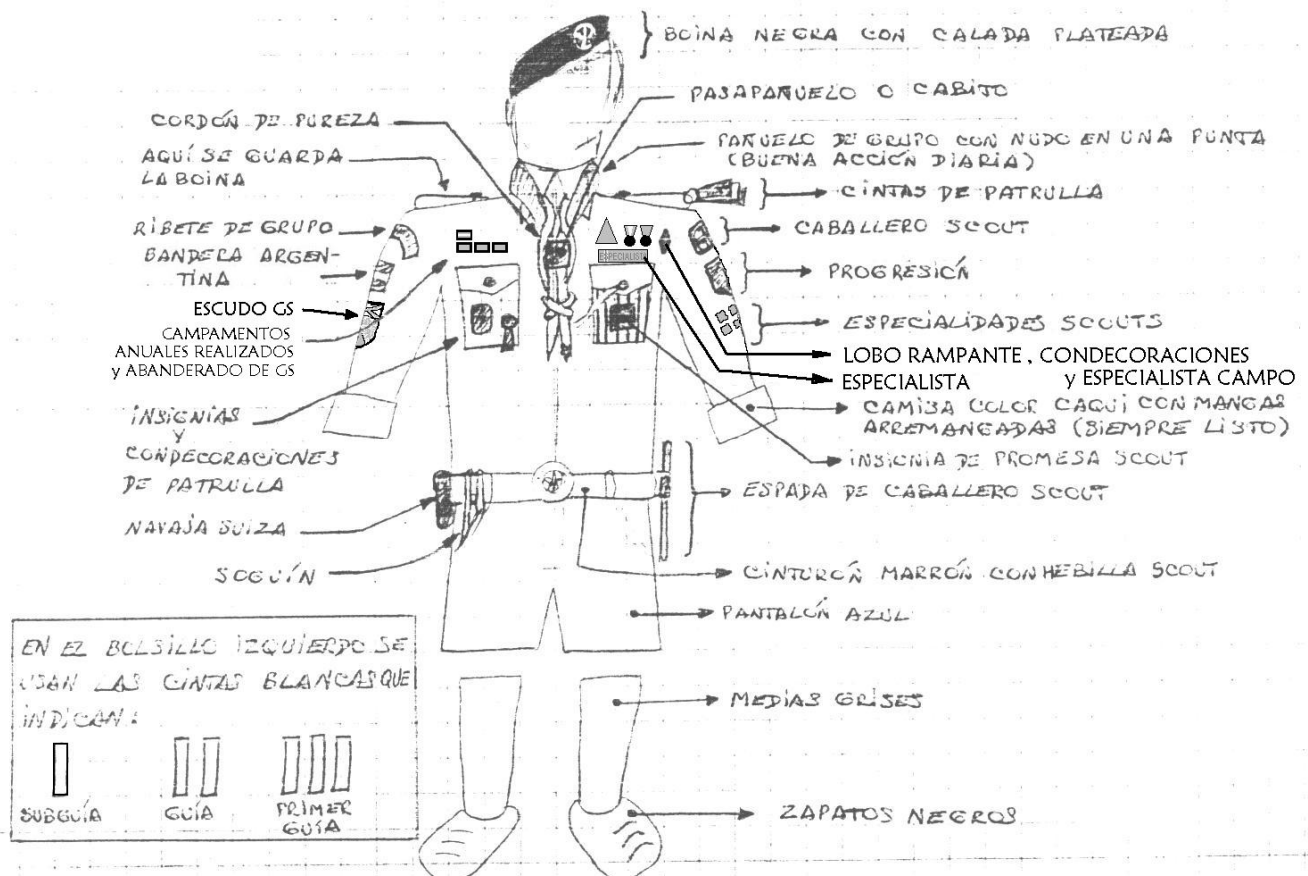
Si existiera un empate, salvo decisión extraordinaria, la insignia no se entregará.



- 7.5 El Banderín de Honor lo entrega la C.H. al finalizar el período trimestral correspondiente, a la mejor patrulla de dicho período, guiándose por los puntos acumulados durante dicha actividad.
- 7.6 La Corte de Honor puede entregar en circunstancias extraordinarias la Medalla de San Pedro, por actos destacados. Con esta distinción puede condecorarse a un scout de la TS, mas también a otra persona del GS que la mereciese, a solicitud de algún otro organismo como ser el Consejo de Grupo, Consejo de la Ley, Consejo de Clan, etc., siempre mediando la aprobación de la Corte de Honor.

8. DEL UNIFORME

8.1 El Uniforme es como se ve más aquí:



8.2 La Boina se usa caída hacia la derecha con la calada a la izquierda. La boina debe sacarse para entrar a la iglesia o al rezar. La boina se guarda bajo la charretera derecha.



- 8.3 De las Insignias de Tercera, Segunda y Primera Clase puede usarse una sola por vez (la más avanzada).

9. FUNCIONAMIENTO DE EMERGENCIA

- 9.1 En caso de no haber ningún integrante del C.T. para conducir a la Tropa Scout debe solicitarse la ayuda otro dirigente del Grupo.
- 9.2 Si no hubiera dirigentes disponibles se hará cargo de la Tropa el Primer Guía junto con la Corte de Honor.
- 9.3 En situaciones de emergencia por la ausencia del C.T., debe funcionar perfectamente la Patrulla de Guías. Se debe elevar y fortificar el Espíritu Scout de la Tropa, para evitar que ésta tambalee y se quiebre o desintegre, y pueda sobrevivir en caso de enfrentar situaciones de alto riesgo.
- 9.4 El Primer Guía debe saber ver más allá para marcar el rumbo a seguir, y debe saber ver adónde pisa en cada paso que da para no caer en los pozos del camino, junto con toda la Tropa.

*CONSEJO DE TROPA
TROPA SCOUT SAN VICENTE PALLOTTI
GRUPO SCOUT SAN PATRICIO
MARZO DE 1997
(ACTUALIZADO DICIEMBRE DE 2001)
(ACTUALIZADO 9 DE ABRIL DE 2005)*