



## **TROPA RAIDER COMPAÑÍA DE JESÚS**

ESTE REGLAMENTO ESTÁ CONSTITUÍDO POR LAS SIGUIENTES PARTES:

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

### **1. DE LA RAMA TROPA RAIDER**

- 1.1 El Raider 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 Rover.
- 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 Raider: “Siempre Listo para Salvar”.
- 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 Raider: “Señor Jesús, enséñame a ser generoso, a servirte como Tú lo mereces, a entregarme a Ti sin reservas, a combatir sin preocuparme en las dificultades, a trabajar sin buscar reposo y a sacrificarme sin esperar otra recompensa que la de hacer Tu Santa Voluntad. Así sea.”
- 1.9 El patrono de la Tropa Raider es San Francisco Javier.
- 1.10 El método Scout para trabajar en los Raiders 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., “La Corte de Honor” de John Thurmann y “El Sistema de Patrullas y la Empresa en la Tropa Raider” de Loza Basaldúa y Montero.
- 1.11 El color que identifica a la Sección Raider es el celeste.
- 1.12 La firma Scout identifica a cada Raider como miembro de su patrulla, como individuo y como Scout.
- 1.13 La Señá 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 Señá 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.

1.15 El lugar de trabajo de la Tropa Raider se llama Base Taller.

1.16 La TR tiene un Diario de Tropa, donde se registra su historia.

## **2. DE LOS PASES**

2.1 Existen dos formas de ingresar a la T.R., desde la Tropa Scout y desde el exterior del Grupo.

2.2 Para ingresar a la T.R. sin haber sido Scout y haber realizado el pase correspondiente es necesario:

- 1) Tener entre 14 y 16 años.
- 2) Ser aceptado por el Consejo de la Ley.

2.3 Para ingresar a la T.R. desde la Tropa Scout es preciso:

- 1) Tener 14 años cumplidos.
- 2) Realizar el pase correspondiente, habiendo sido autorizado por el organismo de Rama Scout que corresponda.

El pase de Scout a Raider se hará a través de un puente. El Scout ingresará en la patrulla que haya definido el Consejo de la Ley.

2.4 El pase de Raider a Rover se hará también a través de un puente. El pase debe ser autorizado por el Consejo de la Ley.

## **3. DE LAS ESTRUCTURAS**

3.1 La T.R. es el conjunto de patrullas que está bajo la responsabilidad del Jefe de Tropa Raider. Está formada por un mínimo de 2 patrullas y un máximo de 8.

3.2 La T.R. está gobernada por el "Consejo de la Ley" y conducida por la "Asamblea Raider" y el "Consejo de Tropa".

3.3 CONSEJO DE LA LEY: 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 Raider.

Integrantes: está integrada por el Consejo de Tropa y los Raiders de Compromiso.

Es presidida por el Primer Guía.



Para que se reúna el CL deben estar presentes por lo menos la mitad de los Raiders de Compromiso 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 el CL con la presencia de absolutamente todos sus miembros.

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

El CL es convocado por cualquiera de sus integrantes.

El CL lleva un libro de actas donde se asientan los temas tratados y las decisiones tomadas. Lo maneja un raider de manera rotativa.

Todo lo hablado en el CL 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 del Consejo de la Ley:

- 1) Aceptar en su cargo al Guía de Patrulla.
- 2) Confirmar al Subguía de Patrulla.
- 3) Aceptar a los Aspirantes
- 4) Reflexionar durante el desarrollo de cada Empresa sobre el rumbo y la utilidad educativa de la misma
- 5) Juzgar la progresión de cada Raider.
- 6) Admitir la Promesa de los Novicios.
- 7) Aprobar las progresiones y autorizar la entrega de insignias.
- 8) Aceptar o rechazar las solicitudes de Raíd.
- 9) Autorizar el pase al Clan Rover.
- 10) Aprobar especialidades.
- 11) Elegir al Primer Guía.
- 12) Confirmar al Subguía de la Patrulla de Guías.
- 13) Controlar la marcha del Planeamiento de cada patrulla.
- 14) Conversar los temas respecto al funcionamiento de la Tropa.
- 15) Proponer a los candidatos para recibir la Licencia de Servicio
- 16) Realizar juicios en casos que lo requieran.
- 17) Sancionar una falta cometida. Puede llegar a suspender a un Raider por un periodo determinado y hasta solicitar su expulsión de la Tropa, en caso extremo.

Insignias: el Consejo de la Ley se realiza de uniforme.

3.4 ASAMBLEA RAIDER: La AR debe reunirse periódicamente para poder conducir correctamente a la T.R.

Integrantes: Está integrado por el Consejo de Tropa y todos los Raiders.

Lo preside el Jefe de Tropa.

Los Investidos (o progresión mayor) tienen voz y voto, los Novicios y Aspirantes tienen voz, el Consejo de Tropa tiene voz y el Jefe de Tropa tiene derecho al veto. De todas formas, el clima de la AR suele ser el de una conversación más que el de una fría votación, en el momento de tomar las decisiones, para lo que sí debe votarse.



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

Funciones: Son funciones la Asamblea Raider:

- 1) Ejercitar a sus miembros en la sana toma de decisiones mediante el método democrático empleado en la Asamblea.
- 2) Asistir a la presentación de cada proyecto de Empresa Raider.
- 3) Elegir cada Empresa que realizará la Tropa.
- 4) Evaluar las Empresas una vez finalizada cada una.

Insignias: La AR puede o no realizarse de uniforme.

- 3.5 CONSEJO DE EMPRESA: El CER tiene por función coordinar y dirigir las empresas elegidas por la Asamblea Raider para llevarlas a buen término, asignando un rol específico a cada una de las patrullas de la Tropa.

Desempeña un rol ejecutivo en cada empresa.

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

Lo preside el Jefe de Tropa.

Los Raiders tienen voz y voto y el Jefe de Tropa tiene derecho al veto. De todas formas, el clima del CER 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 Raider en forma rotativa.

Insignias: El CER puede o no realizarse de uniforme.

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

Integrantes: Está formado por el Jefe de Tropa Raider, el Subjefe de Tropa Raider, los Ayudantes de Tropa Raider 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.R. y a la progresión de los raiders.
- 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:

JTR – Cordón de Pureza celeste

Banda verde en la charretera del hombro izquierdo.

SJTR – Cordón de Pureza celeste

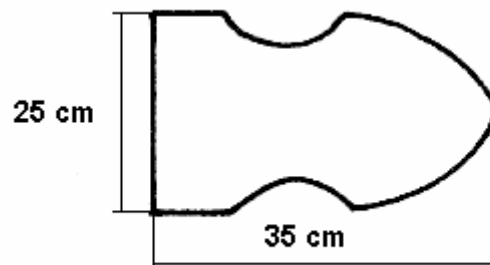
Banda roja en la charretera del hombro izquierdo.



ATR – Cordón de Pureza celeste  
Bandas roja y blanca en la charretera del hombro izquierdo.  
CaGS – Cordón de Pureza cuatricolor o celeste  
Banda violeta en la charretera del hombro 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 4 a 6 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 pueblo nativo del territorio argentino con el que se identifica, manteniendo vivas sus costumbres positivas.  
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” es opcional para las patrullas raiders; en caso de usarlo, debe acompañar y/o reforzar el lema de la patrulla o las costumbres del pueblo cuyo nombre lleva la 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 -si tienen alguno-
  - 4) El Subguía grita ¡Siempre listos para!
  - 5) El Guía y los Patrulleros responden ¡Salvar!
- 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 tiene forma de flecha simbolizando que estamos “caminando” o creciendo, apuntando siempre hacia el Bien. La flecha recuerda también a los indios de nuestro país. Arriba y abajo el banderín tiene dos comidas semicirculares que representan el Mundo, gran sitio de campamento y raíds, que debemos dejar en mejores condiciones de lo que lo encontramos.



El fondo del Banderín es de un color y el borde, el dibujo y las letras de otro.

- 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<sup>er</sup> Patrullero
  - 2<sup>do</sup> Patrullero
  - 3<sup>er</sup> 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 Empresa junto con el Subguía y rendir cuentas por ella en cualquier ámbito.
- 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 Empresa.
- 3) Reemplazar al Guía en caso de ausencia.

4.13 Se denominan Patrulleros a aquellos Raiders 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<sup>er</sup> Patrullero; etc). Cada Guía de Patrulla podrá modificar el formato y simbología de las cintas de patrulla si así lo creyese conveniente.

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 el Consejo de la Ley.

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) Definir cada Proyecto de Empresa que será llevado ante la Asamblea Raider.
- 6) Establecer las pautas de trabajo, para llevar adelante la progresión de cada uno de los Patrulleros.
- 7) Planificar Buenas Acciones de Patrulla.
- 8) Fijar las normas y tradiciones propias de la Patrulla.

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, proyectos para futuras Empresas, entrenamiento necesario para prestar servicio eficientemente en cada Empresa que lleva a cabo la Tropa, etc.





La reunión de patrulla es responsabilidad del Guía y Subguía.

## **5. DE LA EMPRESA**

- 5.1 El Sistema de Empresas es una de las herramientas más valiosas del escultismo y se usa en la etapa Raider, siendo complemento perfecto del Sistema de Patrullas, del que se vale y potencia.
- 5.2 La Empresa es la actividad más importante de la Tropa Raider. Una Empresa es un proyecto en el cual trabaja toda la Tropa. El proyecto puede ser para ayudar gente, recaudar dinero, etc.
- 5.3 Normalmente las Empresas no deben durar más de 2 ó 3 meses, tratando siempre de llevar a buen término la mayor cantidad de proyectos posibles en el año.
- 5.4 Los siete pasos de toda Empresa Raider son:
1. Consejo de Patrulla (armado del proyecto)
  2. Presentación en Asamblea Raider (eligiendo el proyecto a realizar)
  3. Consejo de la Ley (evaluación previa)
  4. Consejo de la Empresa (dirección ejecutiva de la Empresa)
  5. Ejecución
  6. Evaluación en Asamblea Raider
  7. Festejo
- 5.5 Un Proyecto de Empresa consta normalmente de los siguientes escalones o ingredientes:
1. Idea
  2. Organización
  3. Presentación

## **6. DE LA PROGRESIÓN**

- 6.1 La Progresión Raider consta de las siguientes etapas:
- 1) Raider Aspirante
  - 2) Raider Novicio
  - 3) Raider Promesado
  - 4) Raider Investido
  - 5) Raider de Compromiso
  - 6) Licencia Raider
  - 7) Licencia de Servicio



6.2 Mientras es Aspirante y Novicio, el muchacho debe prepararse para realizar su Promesa.

El Aspirante no podrá usar ninguna parte del Uniforme.

Luego de ser aceptado como Novicio por el Consejo de la Ley podrá usar:

- Camisa scout
- Boina
- Ribete de Grupo
- Bandera Argentina
- Escudo de Grupo

Si el Raider ha pasado de la Tropa Scout, no necesita ser aceptado por el Consejo de la Ley, y podrá usar también las siguientes insignias, en caso de poseerlas:

- Caballero scout
- Campamentos anuales realizados (fondo verde)

6.3 Cuando el Novicio toma su Promesa pasa a llamarse “Raider Promesado”, o simplemente “Promesado”. Si el muchacho pasó de la Tropa Scout ya con Promesa (es lo normal), llevará directamente la progresión de Raider Promesado.

Un Raider Promesado llevará, además de las antedichas, las siguientes insignias:

- Calada
- Promesa
- Ala Raider en el Pañuelo de Grupo

Y los siguientes símbolos:

- Pañuelo de Grupo
- Cordón de Pureza blanco.

Cuando un Promesado aprueba su Raíd de Investidura, usará el Ala Raider en el pecho con fondo blanco (o sin fondo).

Cuando aprueba su Raíd de Compromiso, usará el Ala Raider con fondo amarillo.

Cuando obtiene la Licencia Raider, llevará el Ala Raider con fondo celeste.

Y en el caso de obtener la Licencia de Servicio, el Ala Raider irá con fondo rojo.

6.4 Los temas a preparar para avanzar en cada progresión, se encuentran en la “Cartilla de Progresión” de la Tropa Raider Compañía de Jesús y el en “Libro de Progresión del Grupo Scout”.

6.5 Los temas a aprender en las progresiones Raiders, se encuentran agrupados en siete “Áreas de Progresión Raider”, a saber:

- APR 1 – Campismo
- APR 2 – Formación Scout
- APR 3 – Formación Social
- APR 4 – Formación Religiosa
- APR 5 – Formación Técnica



APR 6 – Formación Física

APR 7 – Expresión y uso de los Sentidos

6.6 La insignia de Licencia de Servicio es la culminación de su vida en la Tropa, y sólo se entregará a los Raiders 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. Licencia de Servicio es una progresión de honor, que puede ser recibida solamente por un Raider con Compromiso o Licencia Raider.

6.7 Cumplidos los 17 años, el Raider hará su pase a Rover en la fecha decidida por la CL y el C.T en particular.

## **7. DE LAS ESPECIALIDADES**

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

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

7.3 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

7.4 Las especialidades se presentan a, y son aprobadas por, el Consejo de la Ley.

7.5 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 celeste que sobresalga prolijamente. Las especialidades que el Raider tenga de Scout se usarán con paño lenci verde. Si el Raider renueva alguna de dichas especialidades, se le agregará bajo el Paño verde uno celeste más grande.

7.6 Si un Raider logra 3 especialidades en un mismo campo se le llamará “Especialista” en dicho campo.

Si un Raider 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.

### **8. DE LAS CONDECORACIONES**

- 8.1 El sistema de condecoraciones apunta a incentivar a Raiders sobresalientes.
- 8.2 El Consejo de Tropa otorga, a fin del año Scout, la medalla al mejor Raider del año (San Francisco Javier).
- 8.3 El Consejo de Grupo otorga para la misma fecha la medalla al mérito (San Patricio).

### **9. DEL UNIFORME**

- 9.1 El uniforme se detalla en el documento F17 "Uniforme" del Grupo Scout.
- 9.2 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.
- 9.3 De las Insignias de progresión raider se usan una sola por vez (la más avanzada).

### **10. FUNCIONAMIENTO DE EMERGENCIA**

- 10.1 En caso de no haber ningún integrante del C.T. para conducir a la Tropa Raider debe solicitarse la ayuda otro dirigente del Grupo.
- 10.2 Si no hubiera dirigentes disponibles, se harán cargo de la Tropa los Raiders del Consejo de la Ley. En caso de no haberlos, los Guías de Patrulla constituirán una Corte de Honor y encomendarán la dirección de la Tropa a uno de sus miembros, prestándole todo el apoyo necesario.
- 10.3 En situaciones de emergencia por la ausencia del C.T., debe funcionar perfectamente las Patrullas. 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.
- 10.4 Quien conduzca a la Tropa 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*



**Grupo Scout San Patricio**  
**REGLAMENTO TROPA RAIDER**

FORMULARIO  
**F06**

*TROPA RAIDER COMPAÑÍA DE JESÚS*  
*GRUPO SCOUT SAN PATRICIO*  
*9 DE ABRIL DEL 2005*