



COMUNIDAD RAIDER FORTALEZA DE MARÍA

ESTE REGLAMENTO ESTÁ CONSTITUÍDO POR LAS SIGUIENTES PARTES:

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

1. DE LA RAMA COMUNIDAD RAIDER

- 1.1 La Raider es una chica, que habiendo cumplido con los requisitos establecidos por la rama, formula su promesa y desarrolla su sentido de responsabilidad para llegar a ser una 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) La Scout se muestra orgullosa de su fe católica y le somete toda su vida.
 - 2) La Scout ama a su Patria y es buena ciudadana.
 - 3) El deber de la Scout comienza en el hogar.
- 1.4 Ley Scout:
 - 1) La Scout es digna de toda confianza.
 - 2) La Scout es leal.
 - 3) La Scout sirve y ayuda al prójimo sin esperar recompensa ni alabanza.
 - 4) La Scout es amiga de todos y hermana de los demás Scouts.
 - 5) La Scout es cortés.
 - 6) La Scout ve en la naturaleza la obra de Dios y por eso es buena con los animales y las plantas.
 - 7) La Scout obedece sin réplica y nada hace a medias.
 - 8) La Scout sonríe y canta en las dificultades.



- 9) La Scout es económica y respeta el bien ajeno.
- 10) La Scout es limpia y pura de pensamiento, palabra, obra, y en el uso de todos sus sentidos.

1.5 Lema Raider: “Siempre Lista 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 generosa, 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 saber que cumplo con Tu Santa Voluntad. Así sea.”

1.9 La patrona de la Comunidad Raider es Santa Rosa de Lima.

1.10 El método Scout para trabajar en las Raiders se encuentra fundamentado especialmente en los libros “Escultismo para muchachos” de B.P., “Escultismo para Guías Scouts” de BP, “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 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 Señal 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 Comu Raider se llama Base Taller.

1.16 La CRa tiene un Diario de Comunidad, donde se registra su historia.

2. DE LOS PASES

2.1 Existen dos formas de ingresar a la CRa, desde la Comu Scout y desde el exterior del Grupo.

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

- 1) Tener entre 13 y 15 años.
- 2) Ser aceptada por el Consejo de Comunidad.

2.3 Para ingresar a la CRa desde la Comu Scout es preciso:

- 1) Tener 13 años cumplidos.
- 2) Realizar el pase correspondiente, habiendo sido autorizada por el organismo de Rama Scout que corresponda.

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

2.4 El pase de Raider a Rover puede hacerse a través de un puente o de otra forma. El pase debe ser autorizado por el Consejo de la Ley.

3. DE LAS ESTRUCTURAS

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

3.2 La CRa está gobernada por el “Consejo de la Ley” y conducida por la “Asamblea Raider” y el “Consejo de Comunidad”.

3.3 CONSEJO DE LA LEY: es el organismo de la Comu que tiene por finalidad velar por el honor y el espíritu scout de la misma.

Está en sus manos el Gobierno de la Comunidad Raider.



Integrantes: está integrada por el Consejo de Comunidad y las Raiders de Calor o progresión superior. Es presidido por una Raider.

Para que se reúna el CL deben estar presentes por lo menos la mitad de las Raiders de Calor y el Jefe de Comunidad o el Subjefe de Comunidad, o un Ayudante con autorización del Jefe de Comunidad. De todas formas debe intentarse siempre hacer el CL con la presencia de absolutamente todos sus miembros.

Las Raiders tienen voz y voto, el Consejo de Comunidad tiene voz y el Jefe de Comunidad 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 la Raider que preside el CL.

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

Funciones: son funciones del Consejo de la Ley:

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

Integrantes: Está integrado por el Consejo de Comunidad y todas las Raiders.
La preside una Raider con progresión Calor.



Las Investidas (o progresión mayor) tienen voz y voto, las Novicias y Aspirantes tienen voz, el Consejo de Comunidad tiene voz y la Jefa de Comunidad 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 una Investida 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 Comunidad.
- 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 Comu. Desempeña un rol ejecutivo en cada empresa.

Integrantes: Está integrado por el Consejo de Comunidad, los Guías y Subguías de Patrulla, debiendo haber siempre dos Raiders por patrulla (pueden reemplazar a Subguía y Guía).

Lo preside la Jefa de Comunidad.

Las Raiders tienen voz y voto y la Jefa de Comunidad 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 una Raider en forma rotativa.

Insignias: El CER puede o no realizarse de uniforme.

- 3.6 CONSEJO DE COMUNIDAD: El CCRa tiene por función impartir la formación del Método Scout.

Integrantes: Está formado por la Jefa de Comunidad Raider, la Subjefa de Comunidad Raider, los Ayudantes de Comunidad Raider y el Capellán de Grupo Scout.

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



Funciones: El CCRa debe:

- 1) Planificar las actividades.
- 2) Controlar todo lo referente a la CRA y a la progresión de las raiders.
- 3) Llevar siempre al día el planeamiento del Consejo de Comunidad.

Insignias: El CCRa 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 CCRa son:

JCRa – Cordón de Pureza celeste

Banda verde en la charretera del hombro izquierdo.

SJCRa – Cordón de Pureza celeste

Banda roja en la charretera del hombro izquierdo.

ACRa – 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.

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

Integrantes: Está formada por las Guías y Subguías de la Comu Raider.

La Guía de la Patrulla de Guías es una Guía de Patrulla (no Subguía) y se denomina Primera Guía.

La Subguía de la Patrulla de Guías es también una Guía.

Funciones: La Patrulla de Guías tiene por función la formación de sus miembros, la fortificación del Espíritu Scout de la Comu, el velar por el nivel de la Comu 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:

PRIMERA 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.

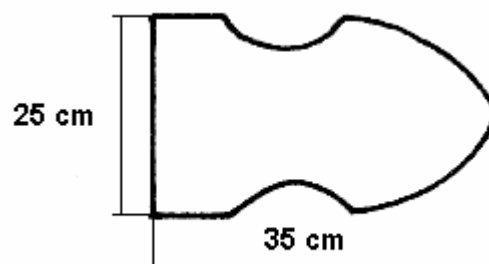
4. DE LAS PATRULLAS

4.1 La Patrulla es la unidad metodológica que fundamenta el sistema pedagógico de la rama.

4.2 Cada una está formada por 4 a 6 chicas. Es dirigida por una de ellas llamada “Guía de Patrulla” y asistida por otra denominada “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 una mujer ejemplar argentina o latinoamericana, con la 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 características ejemplares de la mujer cuyo nombre lleva la patrulla.
- 4.6 El “Grito de Patrulla” consiste en lo siguiente:
- 1) La Guía pronuncia con voz clara y fuerte el nombre de la patrulla.
 - 2) Las Patrulleras (y la Subguía) gritan el lema de la patrulla.
 - 3) Todas realizan el llamado de patrulla -si tienen alguno-
 - 4) La Subguía grita ¡Siempre listas para!
 - 5) La Guía y las Patrulleras 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. Arriba y abajo el banderín tiene dos comidas semicirculares que representan el Mundo, gran sitio de campamento y raids, 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 Ruta” 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} Patrullera
- 2^{do} Patrullera
- 3^{er} Patrullera
- etc.

4.10 Las Funciones de Patrulla, desempeñadas por las Patrulleras, son:

- Secretaria
- Tesorera
- Enfermera
- Guardiána de la Leyenda
- Cocinera
- Intendenta
- etc.

4.11 Las funciones de la Guía son:

- 1) Crear, mantener y elevar el espíritu de la patrulla.
- 2) Preocuparse por el adiestramiento de sus patrulleras, 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 Comunidad y la Comu.
- 5) Preparar a las novicias para la Promesa o designar a una Patrullera a tal efecto.
- 6) Acompañar a la novicia 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 la Subguía y rendir cuentas por ella en cualquier ámbito.
- 9) Elegir a su Subguía de Patrulla.

4.12 Las funciones de la Subguía son:

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

4.13 Se denominan Patrulleras a aquellos Raiders que hayan realizado su Promesa de Fidelidad a la Guía de Patrulla.

Cada patrullera llevará las Cintas de Patrulla, de los colores del Banderín e indicando su cargo (1= Guía; 2= Subguía; 3= 1^{er} Patrullera; 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 patrullera puede usarse el Pañuelo de Juego, con los colores de la Patrulla.



Una Novicia no podrá hacer su promesa de fidelidad hasta no ser aceptada como tal por el Consejo de Comunidad.

- 4.14 La Guía, la Subguía y las Patrulleras promesadas integran el Consejo de Patrulla, cuyas funciones son:
- 1) Postular a la Guía de Patrulla.
 - 2) Aceptar a la Subguía de Patrulla elegida por la 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 una de las Patrulleras.
 - 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 la Secretaria 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 Comunidad, etc.

La reunión de patrulla es responsabilidad de la 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 Comu Raider. Una Empresa es un proyecto en el cual trabaja toda la Comu. 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. DEL COM-PEÑIHUÉN

- 6.1 El Consejo DE Com-Peñihuén, organismo místico de la rama, decide cuándo cada Scout puede recibir su Nombre de Com-Peñihuén, que la identificará hasta hacer su pase a los Rovers.
- 6.2 El Nombre de Com-Peñihuén es elegido por el Consejo de Com-Peñihuén según un listado en lengua mapuche, buscando siempre su utilidad educativa.
- 6.3 El Nombre de Com-Peñihuén sirve para encausar la costumbre natural de ponerse “apodos” entre las chicas y para realzar el marco místico de la Comu.
- 6.4 Cada Comunidad Raider tiene un “Libro Hijas del Fuego”, donde se registra la vida y los acontecimientos especiales de la Comu (ceremonias, eventos, campamentos, Nombres de Com-Peñihuén recibidos por las raiders a lo largo de la historia, anécdotas, etcétera) a través de relatos, fotos, recuerdos, firmas de personajes, etc. Lo confecciona el Consejo de Com-Peñihuén. Su realización implica respeto y orgullo por el pasado.

7. DE LA PROGRESIÓN

- 7.1 La Progresión Raider consta de las siguientes etapas:
 - 1) Raider Aspirante
 - 2) Raider Novicia
 - 3) Raider Promesada
 - 4) Raider Investida
 - 5) Calor



- 6) Luz
- 7) Fuego de Servicio

7.2 Mientras es Aspirante y Novicia, la chica debe prepararse para realizar su Promesa.

La Aspirante no podrá usar ninguna parte del Uniforme.

Luego de ser aceptada como Novicia por el Consejo de la Ley podrá usar:

- Camisa scout
- Boina
- Ribete de Grupo
- Bandera Argentina
- Escudo de Grupo
- Escudo de la Comunidad Raider

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

- Fuego de Oro
- Campamentos anuales realizados (fondo verde)

7.3 Cuando la Novicia hace su Promesa pasa a llamarse “Raider Promesada”, o simplemente “Promesada”. Si la chica pasó de la Comu Scout ya con Promesa (es lo normal), llevará directamente la progresión de Raider Promesada.

Una Raider Promesada 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 una Promesada aprueba su Raíd de Investidura, usará el Ala Raider en el pecho con fondo blanco.

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

Cuando aprueba su Raíd de Testimonio, llevará el Ala Raider con fondo celeste.

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

7.4 Los temas a preparar para avanzar en cada progresión, se encuentran en la “Cartilla de Progresión” de la Comu Raider Fortaleza de María y el en “Libro de Progresión del Grupo Scout”.

7.5 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

- 7.6 La insignia de Fuego de Servicio es la culminación de su vida en la Comu, y sólo se entregará a las 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 CCRa y aprobación del Consejo de Grupo. Lleva fondo rojo y las alas bordadas en dorado.
Fuego de Servicio es una progresión de honor, que puede ser recibida solamente por una Raider con progresión Luz.
- 7.7 Cumplidos los 16 años, la Raider hará su pase a Rover en la fecha decidida por la CL y el CCRa en particular.

8. DE LAS ESPECIALIDADES

- 8.1 El sistema de especialidades sirve para ayudar a la Raider a descubrir su vocación y para lograr de cada Raider una chica hábil y útil en diversos campos.
- 8.2 Las especialidades pueden comenzar a prepararse luego de tomar la Promesa Scout.
- 8.3 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
- 8.4 Las especialidades se presentan a, y son aprobadas por, el Consejo de la Ley.
- 8.5 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 la Raider tenga



de Scout se usarán con paño lenci verde. Si la Raider renueva alguna de dichas especialidades, se le agregará bajo el paño verde uno celeste más grande.

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

9. DE LAS CONDECORACIONES

- 9.1 El sistema de condecoraciones apunta a incentivar a Raiders sobresalientes.
- 9.2 El Consejo de Comunidad otorga, a fin del año Scout, la medalla a la mejor Raider del año (Santa Rosa de Lima).
- 9.3 El Consejo de Grupo otorga para la misma fecha la medalla al mérito (San Patricio).

10. DEL UNIFORME

- 10.1 El Uniforme es como se detalla en el documento F17 “Uniforme” del Grupo Scout.
- 10.2 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.
- 10.3 De las Insignias de progresión raider se usan una sola por vez (la más avanzada).

11. FUNCIONAMIENTO DE EMERGENCIA

- 11.1 En caso de no haber ningún integrante del CCRa para conducir a la Comu Raider debe solicitarse la ayuda otro dirigente del Grupo.
- 11.2 Si no hubiera dirigentes disponibles, se harán cargo de la Comu la Primera Guía, con el apoyo incondicional del resto de guías e integrantes del Consejo de la Ley.



- 11.3 En situaciones de emergencia por la ausencia del CCRa, debe funcionar perfectamente la Patrulla de Guías. Se debe elevar y fortificar el Espíritu Scout de la Comu, para evitar que ésta tambalee y se quiebre o desintegre, y pueda sobrevivir en caso de enfrentar situaciones de alto riesgo.
- 11.4 Quien conduzca a la Comu 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 Comunidad.

*CONSEJO DE COMUNIDAD RAIDER
COMUNIDAD RAIDER FORTALEZA DE MARÍA
GRUPO SCOUT SAN PATRICIO
9 DE ABRIL DEL 2005*