



## **CLAN ROVER SAN MIGUEL ARCÁNGEL**

ESTE REGLAMENTO ESTÁ CONSTITUÍDO POR LAS SIGUIENTES PARTES:

- 1- DE LA RAMA CLAN ROVER
- 2- DE LOS PASES
- 3- DE LAS ESTRUCTURAS
- 4- DE LOS SERVICIOS
- 5- DE LOS EQUIPOS
- 6- DE LA PROGRESIÓN
- 7- DE LAS ESPECIALIDADES
- 8- DE LAS CONDECORACIONES
- 9- DEL UNIFORME
- 10- FUNCIONAMIENTO DE EMERGENCIA

### **1. DE LA RAMA CLAN ROVER**

1.1 El Rover es un joven, aventurero al aire libre, caballero de servicio y mensajero de la Luz de Cristo (tanto sea hombre o mujer). Es un explorador de campo, selva, montaña, desierto, mar y cielo, capaz de ir de un lado a otro, y siempre listo a prestar servicio a quien lo necesite.

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 Rover: “Siempre Listo para Servir”.

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 Rover: “Dame Señor Jesús, un corazón vigilante que ningún pensamiento vano aleje de ti, un corazón noble que ningún afecto indigno rebaje, un corazón recto que ninguna maldad desvíe, un corazón fuerte que ninguna pasión esclavice, un corazón generoso para servir. Así sea.”

1.9 Los Patronos del Clan Rover son San Pablo Apóstol (de los hombres) y Santa Teresa de Jesús (de las mujeres).

1.10 El método Scout para los Rovers se encuentra fundamentado especialmente en el libro “Roverismo hacia el éxito” de BP.

1.11 El color que identifica a la Sección Rover es el rojo.

1.12 La firma Scout identifica a cada Rover como tal.

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 señal 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 al CRo, desde la Tropa o Comunidad Raider y desde el exterior del Grupo.
- 2.2 Para ingresar al CRo sin haber sido Raider es necesario:
- 1) Tener entre 17 y 20 años los varones y entre 16 y 19 las señoritas.
  - 2) Ser aceptado por el Consejo de Clan
- 2.3 Para ingresar al CRo desde la Tropa o Comunidad Raider es preciso:
- 1) Tener entre 17 años cumplidos los varones y 16 cumplidos las señoritas.
  - 2) Realizar el pase correspondiente habiendo sido autorizado por el organismo de Rama Raider que corresponda.  
El pase de Raider a Rover se realizará a través de un puente.
- 2.4 El pase de Rover a Scout Adulto es directo –sin ninguna ceremonia especial– salvo en el caso que se realice la Partida Rover (progresión de honor).

## **3. DE LAS ESTRUCTURAS**

- 3.1 El CRo está gobernado por el Consejo de Clan y conducido por la Asamblea de la Ruta.
- 3.2 **CONSEJO DE CLAN:** es el organismo que tiene por finalidad velar por el honor y el espíritu rover scout de la rama.
- INTEGRANTES:** Está integrado por los dirigentes del Clan, las Rovers Mensajeras de la Luz, los Rovers Compañeros y el Capellán de Grupo. Este último no se hace presente en todas las reuniones del CCl, sino que solo lo hace en el caso que se lo llame para hablar de algún tema o que él mismo quisiera concurrir a la reunión.
- Para que se reúna el CCl deben estar presentes por lo menos la mitad de los rovers que lo integran y el Jefe de Clan o el Subjefe de Clan, o un Ayudante con autorización del Jefe de Clan. De todas formas debe intentarse siempre hacer el Consejo con la presencia de absolutamente todos sus miembros.
- Las Mensajeras y los Compañeros tienen voz y voto, los dirigentes tienen voz y el Jefe de Clan o su reemplazante tiene veto. Por eso el jefe de clan puede vetar (anular la votación) en una situación extrema.
- El Consejo del Clan es convocado por cualquiera de sus integrantes.
- El Consejo del Clan lleva un libro de actas verde donde se asientan los temas tratados y las decisiones tomadas.
- Todo lo hablado en un Consejo del Clan es absolutamente secreto. Puede comentarse algo al Clan sólo si el Jefe (o Subjefe) lo autoriza, por ser necesaria su divulgación.



**FUNCIONES:**

- 1) Fijar y evaluar objetivos para el Clan Rover a corto, mediano y largo plazo.
- 2) Admitir a los Aspirantes.
- 3) Aprobar la entrega de uniformes a los Aspirantes.
- 4) Aprobar la Promesa de los Novicios.
- 5) Recibir las solicitudes de cada progresión.
- 6) Juzgar la progresión de cada Rover.
- 7) Aprobar las excursiones y autorizar la entrega de insignias.
- 8) Aprobar las especialidades.
- 9) Dirigir las actividades diarias.
- 10) Cuidar que los servicios se realicen de forma correcta.
- 11) Cuidar que los organismos del Clan funcionen de forma correcta.
- 12) Evaluar el desenvolvimiento de todos los integrantes del Clan Rover y reunirse con aquellos que sea necesario.
- 13) Aprobar a los Rovers en Servicio en una rama y vigilar que estos lo realicen de forma correcta.
- 14) Mantener en funcionamiento y hacer cumplir la carta del clan.
- 15) Observar que la mística del Caballero, de la Luz y del Clan se realicen de forma correcta.
- 16) Sancionar una falta cometida. Puede llegar a suspender a un Rover por un período determinado y hasta solicitar su expulsión del Clan, en caso extremo.

**INSIGNIAS:** el CCl se realiza de uniforme.

3.3 **ASAMBLEA DE LA RUTA:** es “el” organismo del Clan, donde participan todos los Rovers y donde se definen las actividades del Clan, los servicios y se organizan las diferentes acciones a emprender.

**INTEGRANTES:** está integrada por todos los rovers del Clan. Debe intentarse siempre hacer la Asamblea con la presencia de absolutamente todos sus miembros.

El Clan Rover tiene un secretario que debe contabilizar las votaciones y llevar un registro de los temas tratados en la Asamblea en el libro de actas rojo. Este debe mantener al tanto a los rovers de todas las actividades planificadas.

Todos los rovers tienen voz. Las Guardianas de la Luz, Escuderos, y progresiones mayores tienen voto. La Jefatura de Clan tiene voz y el Jefe de Clan o su reemplazante tiene veto.

**FUNCIONES:**

- 1) Observar el cumplimiento de los objetivos del clan a corto, mediano y largo plazo.
- 2) Votar los Servicios expuestos en la misma.
- 3) Evaluar los servicios realizados por el Clan
- 4) Mantener el Kraal en funcionamiento.



- 5) Distribuir las funciones del Clan.
- 6) Planificar temas de actividades y asignar quien las prepare.
- 7) Planificar los campamentos.
- 8) Fijar duración y diagramar el recorrido de las Travesías.
- 9) Mantener vivo el espíritu del Clan.

INSIGNIAS: la Asamblea de la Ruta se realiza de uniforme, con la remera de clan y el pañuelo o en caso de no poseer ninguno de los dos, simplemente en forma prolija.

#### **4. DE LOS SERVICIOS**

- 4.1 El Servicio es la principal actividad de los Rovers. A la buena acción diaria - deber de todo Rover como Scout que es- se agrega la organización de servicios, a veces de Clan, a veces llevados a cabo por algunos Rovers y otras veces individuales, fundiéndose en ocasiones con la buena acción misma.
- 4.2 Un Servicio especial que pueden desempeñar los Rovers es ayudando a los dirigentes en las distintas unidades del Grupo. Cuando un Rover cumple esta tarea se le llama Rover en Servicio, siendo necesario para desempeñarla la aprobación del Consejo de Rama respectivo y del Consejo de Clan. El Jefe de Grupo y el Consejo de Grupo tienen injerencia también en las tareas del Rover en Servicio -que son las del dirigente-, por lo que podrán interrumpir un Servicio de este tipo en caso de considerarlo necesario.
- 4.3 Los Servicios del Clan son definidos por la Asamblea de la Ruta, buscando siempre la máxima operatividad.
- 4.4 El resto de Servicios (individuales y de varios rovers), no necesitan aprobación, aunque sí deben ser comentados a los dirigentes, o al Consejo de Clan, o a la Asamblea de la Ruta, para mantener al tanto al Clan de los Servicios que sus Rovers tienen en marcha. El Consejo de Clan podrá suspender un Servicio de cualquier clase, en el caso extremo de considerarlo demasiado peligroso o contrario a la Ley Scout.
- 4.5 Para la realización de Servicios el Clan puede organizarse en Equipos, según sean las necesidades consideradas.
- 4.6 Los pasos de un servicio suelen ser:
  1. Idea del Servicio
  2. Planificación
  3. Preparación
  4. Realización
  5. EvaluaciónEstos pasos sólo un ejemplo.



- 4.7 Debe tratarse de realizar muchos Servicios en el año. Antes de algunos Servicios, suele ser necesario que cada uno de los Rovers del Clan se capacite en los temas específicos con que prestarán servicio -lo que es parte de la etapa de Preparación-.
- 4.8 El Servicio es tanto útil para quien lo recibe como para quien lo brinda, por lo que es la actividad educativa por excelencia de la Rama Rover.

## **5. DE LOS EQUIPOS**

- 5.1 El Sistema de Equipos es el Sistema de Patrullas adaptado a necesidades funcionales, sin la utilización de símbolos que arraigan fuertemente a una patrulla sino la pertenencia cordial a un equipo, fruto de las necesidades surgidas para llevar a cabo un Servicio, un campamento, etc.
- 5.2 Los equipos son normalmente de características transitorias. El caso de los equipos permanentes (o bien de larga duración) puede emplearse de considerarse beneficioso para la organización del Clan, pero estos nunca deben confundirse con patrullas.
- 5.3 Cada Equipo tiene un Jefe de Equipo y puede o no tener un Subjefe. No hay requisitos especiales para ser Jefe de Equipo.
- 5.4 Son funciones del Eq:
- 1) Fijar el objetivo principal del equipo.
  - 2) Elegir un nombre y un lema para el equipo. Y gritarlo a los cuatro vientos...
  - 3) Decidir el método de trabajo que se empleará.
  - 4) Distribuir las tareas para cada integrante del equipo (funciones).
- 5.5 El Equipo no tiene estructura jerárquica (cargos) más que la del Jefe (y Subjefe si lo hubiese).

## **6. DE LA PROGRESIÓN**

- 6.1 La Progresión Rover consta de las siguientes etapas:

Rover varón

1. Rover Aspirante
2. Rover Novicio
3. Rover Promesado
4. Escudero
5. Compañero

Rover mujer

1. Rover Aspirante
2. Rover Novicia
3. Rover Promesada
4. Guardianas de la Luz
5. Mensajera de la Luz



6.2 El Rover Aspirante no usa ninguna parte del uniforme.

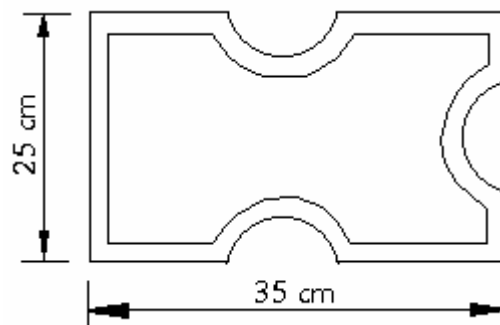
6.3 Una vez que el Rover es aceptado por el Consejo de Clan, pasa a ser Rover Novicio y puede usar las siguientes partes del uniforme:

- Camisa
- Boina
- Bananita de Grupo
- Bandera Argentina
- Escudo de Grupo
- Pañuelo de Clan
- Cayado Rover (bastón con horqueta que llega más o menos al hombro del Rover; la horqueta representa la decisión)

6.4 Si el Rover pasa de la Tropa o Comu Raider con Promesa, pasa directamente a ser Rover Promesado. En otro caso, cuando un Rover Novicio realiza su Promesa Scout, pasa también a ser Rover Promesado. el Promesado usa también:

- Rombo Rover en el pañuelo de Grupo
- Pañuelo de Grupo
- Cordón de pureza
- Insignia de Promesa Scout
- Calada
- el resto de insignias autorizadas que tuviera de ramas anteriores

6.5 Una vez aprobada la Excursión de Investidura, el Rover varón pasa a ser Escudero y la Rover pasa a ser Guardiania de la Luz. El Escudero lleva el Rombo Rover en el pecho con fondo verde; la Guardiania de la Luz lo lleva también en el pecho con fondo de llamas rojas. El Rover Escudero y la Guardiania de la Luz, podrá llevar también un banderín Rover en su cayado, con el siguiente formato:



Las dos comidas semicirculares en el borde superior e inferior del banderín representan el Mundo, lugar de acampe y travesía de los Rovers, que debemos dejar mejor de lo que lo encontramos. La tercer comida semicircular en el borde frontal evoca la Hermandad entre los Scouts, recordándonos que siempre podemos complementarnos para servir mejor –ya que es necesario otro banderín para completar el círculo-. El banderín lleva los colores del Clan (rojo, verde y



amarillo) distribuidos entre borde, fondo y letras, en cualquier orden; es de pañolenci doble y tienen un alma (de papel o similar), con los objetivos personales del Rovers y otras cosas que éste desee. Al cayado con banderín podrá dársele un nombre, escogido entre los de los Santos, Beatos, Mártires y otras personalidades ejemplares. La simbología de las escrituras e imágenes que lleve el banderín es propia de cada Rover. No corresponde la realización de gritos como los de las patrullas ni nada parecido por tener un cayado con bordón – podemos recordar que es “callado”-.

6.6 Una vez cumplimentados los requisitos establecidos para ser Compañero o Mensajera de la Luz, por aprobación del CCl, el Rover pasará a llevar el Rombo Rover en el pecho con fondo rojo (los Compañeros) y fondo de tres llamas, amarilla, naranja y roja (las Mensajeras de la Luz). El Rover con esta progresión cumple una función intermedia entre ser Rover y dirigente del Clan, lo que indica poner el acento en la actitud de escucha y consejo para con el resto de los Rovers del Clan.

6.7 La Progresión de Honor de los Rovers (varones y mujeres) es la de Rover de Partida. Ésta debe ser aprobada por el Consejo de Clan y el Consejo de Grupo. La Partida Rover se entregará a Rovers sobresalientes que culminen su etapa Rover y sean Compañeros o Mensajeras de la Luz.

6.8 Todos los Rovers de Partida pueden reunirse formando el Círculo de Partida, que es un organismo externo al Clan, y que puede ser llamado por los jóvenes Rovers si necesitasen su consejo, sólo en casos extraordinarios, ya que éstas personas normalmente no estarán activas en el Grupo Scout, o tendrán responsabilidades de dirigentes o scouts adultos.

6.9 Todos los temas a preparar para cada progresión se hallan definidos en las Cartillas de Progresión del Clan y en el Libro de Progresión del Grupo.

## **7. DE LAS ESPECIALIDADES**

7.1 El sistema de especialidades sirve para ayudar al Rover a especializarse en tareas esenciales para poder prestar servicio adecuadamente. También puede ayudar al Rover a descubrir su vocación –si es que lo necesita- y para lograr de cada Rover un hombre y mujer 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 Clan.

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

7.6 Si un Rover logra 2 especialidades en un mismo campo se le llamará “Especialista” en dicho campo.

Si un Rover 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 Rovers sobresalientes.

8.2 El Consejo de Clan otorga, a fin del año Scout, la medalla al mejor Rover del año (San Pablo en caso de ser un varón y Santa Teresa en caso de ser mujer).

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

8.4 En casos extraordinarios, el Consejo de Clan puede entregar la medalla de San Miguel Arcángel por “servicios destacados” a un Rover, o a otro integrante del Grupo por solicitud de otro organismo de rama o Grupo, contando con el aval del Consejo de Grupo.

## **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 Los Rovers de partida y otros Rovers que hayan pasado a ser dirigentes podrán usar el sombrero cuatro pozos en vez de la boina.

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

10.1 En caso de no haber ningún integrante del CCl (lo que incluye a los Compañeros y Mensajeras de la Luz), se hará cargo del Clan el Rover más preparado a consideración de la Asamblea de la Ruta.

10.2 El Clan Rover debe tener muy presente al resto del Grupo para prestar la ayuda que sus hermanos menores puedan requerir debido a la ausencia de los dirigentes, teniendo en cuenta y respetando la reglamentación para funcionamiento de emergencia de cada rama.

10.3 En cualquiera de estos casos, el Rover 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 todas las personas a su cargo.

*CONSEJO DE CLAN  
CLAN ROVER SAN MIGUEL ARCÁNGEL  
GRUPO SCOUT SAN PATRICIO  
9 DE ABRIL DEL 2005*