



# REGLAMENTO DE RÉGIMEN INTERNO DE LA ASOCIACIÓN

## “Grupo Scout Cruz del Sur 242”

### Murcia, 28 de mayo de 2015

## INTRODUCCIÓN – JUSTIFICACIÓN.

El presente Reglamento constituye el marco de las relaciones internas del Grupo Scout y será aplicable a todos los órganos y asociados. Su aprobación y modificación, en su caso, corresponde a la Asamblea de Grupo, reunida en sesión Extraordinaria.

**Norma supletoria:** En caso de que no exista en este reglamento norma directamente aplicable a una determinada situación, se reunirá el Consejo de Grupo presidido por el Coordinador de Grupo y decidirán sobre el problema lo más procedente.

## TÍTULO PRIMERO: PRINCIPIOS.

### CAPÍTULO 01: NATURALEZA, FINES Y OBJETIVOS.

#### **Artº 01. Denominación y naturaleza.**

Nuestra Asociación se denomina “**Grupo Scout Cruz del Sur**”, pertenece a la Federación de Asociaciones de Scouts de España (ASDE) que es un movimiento infantil y juvenil, que orientado por adultos comprometidos en el servicio educativo, ofrece los medios y ocasiones necesarios a fin de contribuir al desarrollo integral de los chicos/as, potenciando principalmente su sentido de la libertad y responsabilidad, según el método iniciado por Baden Powell con un sistema de auto educación progresiva.

#### **Artº 02. Definición.**

Nos definimos como una Asociación:

- a) **SCOUT** en su sentir, en su modo de hacer y en su historia.
- b) **ACTUAL Y CRÍTICA** en sus planteamientos al analizar constantemente los problemas sociales y el entorno que nos rodea.
- c) **ABIERTA** a nuevas ideas e identificada irrenunciablemente con el estilo propio del Escultismo.
- d) **DEMOCRÁTICA** en su dinámica interna y en su concepción social.



- e) **CÍVICA Y CONSECUENTEMENTE POLÍTICA**, al educar teniendo como fin preparar buenos ciudadanos conscientes de sus responsabilidades sociales en todos los campos.
- f) **INDEPENDIENTE** de cualquier partido político.
- g) **ACONFESIONAL** al aceptar en su seno todas las manifestaciones religiosas. Ningún miembro del Grupo será objeto de discriminación por razón de su creencia religiosa.
- h) **PARTICIPATIVA** en su metodología educativa a la vez que dentro de la realidad infantil y juvenil de nuestro país.
- i) **ACTIVA** con una actitud positiva de búsqueda hacia una mejora de la sociedad.
- j) **SOLIDARIA** con las realidades sociales más desfavorecidas.
- k) **COEDUCATIVA** en sus postulados pedagógicos y prácticos, consciente de realizar propuestas adaptadas a la realidad pisco-evolutiva de los chicos/as.
- l) **COMPROMETIDA** a colaborar en la educación integral del mundo infantil y juvenil.

### Artº 03. Fines.

Nuestra Asociación tiene como finalidad contribuir a la formación integral de los niños/as y jóvenes de nuestro Grupo Scout, ayudándoles a realizar plenamente sus posibilidades físicas, intelectuales, sociales y espirituales tanto como personas como ciudadanos responsables.

### Artº 04. Principios.

Conforme a lo establecido por la Constitución Mundial del Movimiento Scout, nos basamos en los principios contenidos en la Ley Scout y la Promesa, recogidos en los artículos 3 y 4 de nuestros Estatutos.

### Artº 05. Método.

La acción educativa se fundamenta en el Método Scout como sistema de auto educación progresiva basado en:

- a) La Promesa y la Ley Scout.
- b) La Educación por la Acción.
- c) La Vida en pequeños grupos, incluyendo con la ayuda de los adultos que les aconsejan, el descubrimiento y aceptación progresiva por los jóvenes de las responsabilidades y la formación en la autogestión tendente al desarrollo del carácter, el acceso a la competencia, a la confianza en sí mismo, al sentido de servicio y a la aptitud para cooperar y también para dirigir.
- d) Programas progresivos y atractivos de actividades variadas basadas en los centros de interés de los participantes, que incluyen los juegos, las técnicas útiles y el asumir servicios a la comunidad; estas actividades se realizan principalmente al aire libre, en contacto con la Naturaleza.
- e) El compromiso asociativo de ASDE.



## Artº 06. Promesa y Ley Scout.

La fórmula de la **Promesa Scout** será la siguiente:

**“Prometo por mi honor (y con la ayuda de Dios, fe, creencia, conciencia), hacer cuanto de mí dependa por: cumplir mis deberes (para con Dios, patria, país, sociedad, comunidad, nación, etc.), ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout”.**

La fórmula de la **Promesa para los Lobatos** será:

**“Yo ..... prometo hacer lo mejor por: Ser amigo de todas las personas (Ser amigo de Dios), cumplir la Ley de la Manada y hacer cada día una Buena Acción”.**

La fórmula de la **Promesa para los Castores** será la siguiente:

“Yo ..... prometo: Compartir mi trabajo como castor, participar con alegría en la Colonia y.....(compromisos personales)

La Promesa Scout es un compromiso individual, formulada ante la colectividad. La ceremonia de la Promesa debe ser presidida por el Coordinador de Grupo o Scouter investido en quien delegue, acompañado de los/as educadores/as de la correspondiente Sección.

La **Ley Scout** está constituida por el siguiente texto invariable:

- 1) El/la scout cifra su honor en ser digno de confianza.
- 2) El/la scout es leal.
- 3) El/la scout es útil y servicial.
- 4) El/la scout es amigo de todos y hermano de los demás scouts.
- 5) El/la scout es cortés y educado.
- 6) El/la scout cuida y protege la Naturaleza y es consciente de los que representa.
- 7) El/la scout es responsable y no hace nada a medias.
- 8) El/la scout mantiene el ánimo ante peligros y dificultades.
- 9) El/la scout es trabajador, austero y respeta el bien ajeno.
- 10) El/la scout es limpio y sano, puro en sus pensamientos, palabras y acciones.

La **Ley de la Manada** es como sigue:

“El Lobato escucha, obedece y aprende del Viejo Lobo y se supera a sí mismo”.



Grupo Scout Cruz del Sur -242-

Reglamento de Régimen Interno

La **Ley de la Colonia** es la siguiente:

“El Castor comparte con alegría y juega con todos”.

### **Artº 07. Lemas, propósito, virtudes y principios.**

El Lema del Escultismo Mundial, de la Asociación de los Scout de España, y por tanto de este Grupo Scout, es: **“SIEMPRE LISTOS”**

El Lema de los Castores es: **“Queremos compartir”**.

El Lema de los Lobatos es: **“Haremos lo mejor”**.

El Lema de los Scouts es: **“Siempre listos”**.

El Lema de los Escultas es: **“Unidad”**.

El Lema de los Rovers es: **“Servir”**.

El Lema de los Scouters es: **“Siempre listos para servir”**.

El propósito firme de los Scouts es: **“Hacer cada día una Buena Acción”**.

Las Virtudes Scouts son: **“Lealtad, Abnegación y Pureza”**.

#### **Los Principios Scouts son:**

“El scout está orgulloso de su creencia y la pone en práctica”. (**Fe o creencia**)

“El scout participa activamente en su comunidad,”. (**Comunidad**)

“El deber del scout empieza en su casa”. (**Hogar**)

## **CAPÍTULO 02: SERVICIO Y RELACIONES EXTERNAS.**

### **Artº 08. Relaciones externas.**

a) El Grupo podrá mantener relaciones amistosas y colaborar con los grupos y asociaciones juveniles regionales, nacionales o extranjeras que persigan fines semejantes.

b) Cualquier asociado del Grupo que desee mantener relación o hacer salida a otra región o al extranjero, con otro Grupo Scout, puede hacerlo con el apoyo y asesoramiento de ASDE.

c) Siempre que un miembro del Grupo participe en actividades con otros grupos juveniles, representará al Grupo al que pertenece dando muestras del estilo Scout, previa notificación y autorización del Consejo de Grupo.

### **Artº 09. Política y servicios públicos.**

a) El Grupo es político apartidista. Sus miembros, cuando vistan uniforme o actúen como representantes del Movimiento Scout, no podrán tomar parte en reuniones o actividades políticas.



b) Siendo el Grupo netamente político apartidista, no intervendrá en conflictos políticos o sociales. En casos de catástrofes, epidemias, calamidades, etc., los Scouts podrán prestar servicio tanto individual como colectivamente. No se ejercerá presión alguna sobre ningún scout para que realice estos servicios, ni podrán derivarse ninguna sanción para el que no desee prestarlos. Podrán colaborar en las colectas de carácter humanitario que organicen instituciones benéficas, así como no gubernamentales con ideología afín a la del Movimiento Scout. Los menores de edad que participen deberán ir acompañados por asociados mayores de edad.

### **CAPÍTULO 03: FINANCIACIÓN.**

#### **Artº 10. Medios financieros.**

a) La Asociación "Grupo Scout Cruz del Sur 242" en el momento de su constitución carece de Fondo Social.

b) Los recursos económicos previstos para el desarrollo de los fines y actividades de la Asociación serán los siguientes:

- Las cuotas de socios, periódicas o extraordinarias.
- Las subvenciones, legados o herencias que pudiera recibir de forma legal por parte de los asociados o de terceras personas.
- Cualquier otro recurso lícito.

#### **Artº 11. Aportaciones de los padres y madres de los asociados.**

a) La Asamblea General de Grupo aprobará anualmente, de acuerdo con el presupuesto, la cuota a abonar por los asociados. Cualquier otra aportación de los asociados deberá establecerse exclusivamente para sufragar gastos producidos por su participación en actividades concretas dentro de su Sección o con todo el Grupo. El Grupo se hará cargo de la cuota anual de ASDE tanto de los Scouters que estén trabajando directamente con los chicos/as como de los que cumplan una función específica dentro del Grupo.

b) Al entrar a formar parte del Grupo Scout se pagará una cuota de ingreso equivalente a la cuota mensual y sin ningún tipo de reducción.

c) Se contemplan como casos excepcionales:

- Imposibilidad económica de pago, comunicado previamente al Coordinador de Grupo, Scouters o miembro del Comité de Grupo. Tras estudiar el caso será el Consejo de Grupo quien conceda o no la beca.
- Número de hermanos en el Grupo superior a dos, el tercero y sucesivos pagarán la mitad de la cuota establecida para la Ronda Solar.
- Reducción de la cuota a la mitad para los asociados que vivan fuera de la Región de Murcia temporalmente.



## **Artº 12. Campañas económicas.**

a) El Grupo Scout, a sus diferentes niveles organizativos, establecerá las campañas que estime necesarias para su financiación, utilizando siempre medios lícitos y procurando que su ejecución conlleve aspectos formativos o represente un servicio útil.

b) Las Secciones o en su defecto el Grupo, adoptarán las medidas necesarias para que las campañas de una no perjudiquen en ningún caso los intereses de otra.

c) El Grupo Scout podrá colaborar en las colectas de carácter humanitario que organicen instituciones benéficas, así como no gubernamentales, previo informe del Consejo de Grupo. Los menores de edad que participen en estas campañas irán acompañados por asociados mayores de edad.

d) El Grupo Scout desarrollará sus campañas en el ámbito de su jurisdicción territorial, debiendo obtener la previa autorización del Consejo Scout General de la Asociación (ASDE) para superar dicho ámbito.

## **Artº 13. Subvenciones y donativos.**

a) Se podrá pedir subvenciones para actividades o infraestructuras dirigiéndolas al organismo adecuado.

b) El espíritu del Movimiento Scout es el de que los/as chicos/as ganen su dinero y no lo pidan, no obstante los socios infantiles y juveniles menores de edad no podrán ser utilizados por los órganos del Grupo para la obtención de fondos.

Podrán, no obstante, aceptarse los donativos que se ofrezcan voluntariamente por personas o entidades, por su simple simpatía hacia el Movimiento Scout.

# **TÍTULO SEGUNDO: ORGANIZACIÓN.**

## **CAPÍTULO 01: SOCIOS.**

### **Artº 14. Tipos de socios.**

El Grupo Scout contará con los siguientes tipos de asociados:

a) **Socios activos:** personas físicas mayores de edad y con plena capacidad de obrar que asumen la responsabilidad educativa en el seno del Grupo, como Scouter o educadores/as o bien como miembros del Comité de Padres desempeñando cualquier otra función.

b) **Socios infantiles y juveniles:** aquellos con edades comprendidas entre 06 y 21 años, encuadrados como educandos del Grupo en las distintas Secciones.



- c) **Socios protectores:** aquellas personas físicas o jurídicas que voluntariamente suscriben una cuota periódica como contribución a los fines del Grupo.
- d) **Socios de honor:** son las personas o entidades que se hagan acreedoras a tal distinción por razón de sus méritos relevantes y servicios prestados al Grupo. Su nombramiento y cese corresponde al Consejo de Grupo a iniciativa de cualquiera de sus miembros.

### **Artº 15. Adquisición de la condición de asociado.**

Para ser admitido como asociado de cualquiera de los tipos señalados en el artículo anterior, será condición indispensable aceptar y comprometerse a cumplir las normas del Grupo. Los socios activos infantiles y juveniles, tendrán que formular la correspondiente solicitud de ingreso por escrito.

Los menores de edad necesitarán la solicitud de admisión firmada por su padre, madre o tutor/a.

La afiliación en el Grupo es voluntaria y abierta, sin discriminación personal por razón de raza, sexo, ideología, religión o situación social. El Consejo de Grupo, como representante del Grupo, se reserva el derecho de rehusar cualquier solicitud de ingreso.

### **Artº 16. Solicitud de ingreso y baremo de puntuación.**

A finales del mes de abril de cada año en la página web del Grupo se convocará el periodo de inscripciones facilitando el formulario así como una estimación de las plazas disponibles en la siguiente Ronda Solar. La estimación se realizará teniendo en cuenta los límites de educandos en cada sección y que no debe sobrepasar ninguna etapa en número el 1/3 del total de cada rama; salvo en Clan.

Durante el mes de mayo de cada año en los locales del Grupo exclusivamente se presentarán las solicitudes de admisión que serán custodiadas por Secretaría.

En los 10 primeros días de septiembre la Junta Directiva, o las personas en las que delegue, procederán a evaluar las solicitudes de ingreso, elaborándose una lista ordenada de aspirantes, que estará distribuida por año de nacimiento. En caso de empate de puntuación se seguirá el criterio de cercanía al Local Social.

Se establece el siguiente baremo de puntuación:

- Ser hermano/a o hijo/a de un miembro del Grupo.....**12 puntos**
- Ser hijo/a de un antiguo Scouter del Grupo.....**08 puntos**
- Residir en la zona de influencia.....**05 puntos**
- Haber estado en lista de espera..... por cada año **01 punto**
- Haber pertenecido a otro grupo scout .....**03 puntos**
- Ser primo/a-hermano/a o sobrino/a-tio/a de un miembro del grupo.....**03 puntos.**
- Ser hijo/a o hermano/a de actual socio protector o activo...**02 puntos.**





**Grupo Scout Cruz del Sur -242-**

**Reglamento de Régimen Interno**

En caso de tener hermano/a en el grupo se contarán estos puntos y no se contabilizarán los puntos de tener primo/a o sobrino/a; pues no son acumulables.

Solo se contabilizarán un punto por cada año en lista de espera si son consecutivos.

En esos primeros 10 días de septiembre se reunirá el Consejo de Grupo donde cada Kraal expondrá las plazas definitivas de cada etapa en su sección y éstas serán cubiertas por los aspirantes según la puntuación obtenida. La lista de admitidos será hecha pública.

Los solicitantes que no resulten admitidos constituirán una "Lista de Espera" para cubrir posibles bajas hasta el 31 de diciembre, y servirá de base para aplicar, en el año siguiente, la puntuación correspondiente.

Con carácter excepcional el Consejo de Grupo podrá admitir como miembro del Grupo a antiguos componentes del mismo, que hubieran causado baja por causa justificada.

El Consejo de Grupo, a propuesta de alguno de sus miembros, podrá acordar la admisión de miembros de otros grupos Scouts, de fuera del municipio, cuando éstos hubieran trasladado su domicilio a la zona de influencia definida en el artículo 17 del presente Reglamento.

El Consejo de Grupo se reserva el derecho de admisión en base a la veracidad de los datos aportados en las solicitudes así como por cualquier motivo que dificulte nuestra labor educativa.

### **Artº 17. Límites de la zona de influencia.**

La zona de influencia a efectos de la baremación establecida en el proceso de admisiones en el Grupo es la siguiente:

- a) **Norte:** Salida de la autovía A-30 – Ronda Norte – Plaza Diez de Revenga.
- b) **Este:** Avda. Libertad – Plaza de la Fuensanta – Gran Vía Escultor Francisco Salzillo.
- c) **Sur:** C/ Acisclo Díaz – Plaza de Agustinas – C/ La Olma.
- d) **Oeste:** C/ Huerto Pomares.







### **Artº 19. Derechos de los socios activos.**

Los socios activos tendrán los siguientes derechos:

- a) Participar con voz y voto en los órganos del Grupo en que así esté establecido.
- b) Participar, de acuerdo con su función, en las actividades del Grupo.
- c) Elegir y ser elegido para cargos directivos.
- d) Participar, según su función, en los diferentes órganos del Grupo.
- e) Utilizar la insignias y distintivos del Grupo.
- f) Recibir, si existe, el boletín informativo del Grupo.
- g) Acceder a toda la información de gestiones y actividades del Grupo.
- h) Promover cualquier proyecto o idea, debiendo ser atendido por los órganos competentes en cada caso.

### **Artº 20. Derechos de los socios infantiles y juveniles.**

Los socios infantiles y juveniles tendrán los siguientes derechos:

- a) Participar en las actividades organizadas por su Sección o por el Grupo.
- b) Utilizar las insignias y distintivos del Grupo.
- c) Recibir, si existe, el boletín informativo del Grupo.
- d) Los mayores de edad tendrán reconocidos los derechos señalados para los socios activos en los apartados a, b, d, g y h. del artículo anterior.

### **Artº 21. Derechos de los socios protectores.**

Los socios protectores tendrán los siguientes derechos:

- a) Ostentar el nombramiento de la cualidad de socio que corresponda.
- b) Asistir como observador/a, sin voto, a las reuniones de la Asamblea de Grupo.
- c) Recibir, si existe, el boletín informativo del Grupo.
- d) Asistir, como invitado, a los actos o ceremonias importantes y trascendentales del Grupo.

### **Artº 22. Deberes de los socios activos y de los socios infantiles y juveniles.**

Los socios activos y los infantiles y juveniles tienen los siguientes deberes:

- a) Desempeñar sus cargos con fidelidad y dedicación.
- b) Cumplir la Promesa y la Ley Scout.
- c) Acatar las normas del Grupo.
- d) Satisfacer las cuotas de asociado establecidas.
- e) Progresar en el escultismo.
- f) Asistir con asiduidad a las actividades.

### **Artº 23. Deberes de los socios protectores.**

Los socios protectores tienen el deber de no incurrir en actos que menoscaben la imagen, la dignidad o el prestigio del Grupo.

Los socios protectores tienen, además, la obligación de satisfacer las cuotas a que se hubieren comprometido.



## **Artº 24. Pérdida de la condición de asociado.**

Podrá perderse la cualidad de socio por alguna de las siguientes causas:

- a) Por renuncia voluntaria.
- b) Por comprometer los Principios e incumplir con gravedad las reglas del Escultismo, o atentar contra el Grupo en su prestigio.
- c) Por el incumplimiento de los artículos 22 y 23 de este Reglamento.
- d) Como consecuencia de la resolución de un expediente, según se establece en el Título Quinto de este Reglamento.

Para separar a un scout del Grupo, bien sea temporalmente o de una manera definitiva, deberá acordarse en el Consejo de Grupo.

## **CAPÍTULO 02: RAMAS O SECCIONES DEL GRUPO SCOUT.**

### **Artº 25. Organización en Ramas o Secciones.**

Para la correcta aplicación del método Scout, los socios infantiles y juveniles se agruparán en Secciones, en función de su edad. En los casos excepcionales en los que fuera necesario no se seguirá el criterio cronológico sino que se atenderá más bien al grado de madurez de los/as chicos/as, decidiendo los pases a la siguiente Sección el Consejo de Grupo oídas las opiniones de los Scouters de las Secciones saliente y receptora.

Las distintas Secciones tendrán las siguientes denominaciones:

- a) Colonia de Castores (**Colonia Leño**), cuando esté constituido por niños y niñas con edades comprendidas entre seis y ocho años.
- b) Manada de Lobatos (**Manada Seonee**), si agrupa a niños y niñas con edades comprendidas entre los ocho y once años.
- c) Tropa Scout (**Tropa Scout Kim**), si la forman chicos/as y chicas con edades comprendidas entre once y catorce años.
- d) Unidad Esculta (**Unidad Esculta Sherpa**), si la constituyen muchachos y muchachas con edades comprendidas entre catorce y diecisiete años.
- e) Clan Rovers (**Clan Rover Rainbow**), si lo forman jóvenes con edades comprendidas entre diecisiete y veintiún años.

El Ceremonial de Pase de una Sección o Rama a otra debe hacerse con preferencia al final del Campamento de Verano, para no perturbar el normal progreso educativo del interesado y de su nueva Sección, pudiéndose hacer el Ceremonial de Pase al inicio de la siguiente Ronda Solar.

El número máximo de asociados integrantes de cada Sección o Rama se establecerá en el primer Consejo de Grupo de la nueva Ronda Solar, debiéndose celebrar éste antes del 10 de septiembre de cada año.



## Artº 26. Ramas o Secciones.

De acuerdo con lo especificado en el artículo anterior, para la aplicación correcta del Escultismo, los chicos/as son agrupados en cinco Secciones. Las Secciones son autónomas en el desarrollo de su programación educativa, sometidas a las normas generales del Grupo.

Emplearemos el término "Etapa Natural" en referencia al año de nacimiento de los educandos y "Etapa de progresión" en referencia a la evolución dentro de la sección"

Cada Kraal es responsable de la adquisición de valores y del progreso de los Scouts que pertenecen a su Sección; no obstante, cualquier Scouter podrá intervenir en situaciones puntuales ante Scouts de una Sección distinta a la suya, con el fin de enmendar actos o actitudes contrarias al Espíritu Scout.

Cualquier Sección del Grupo podrá ser suspendida o disuelta por el Coordinador del Grupo, tras acuerdo del Consejo de Grupo.

Cualquier desavenencia, diversa interpretación, desacuerdos, etc., entre los Coordinadores de las Secciones o entre alguno de ellos y el Coordinador del Grupo, será resuelta en el seno del Consejo de Grupo.

## Artº 27. Scouter de Rama o Sección.

La responsabilidad educativa de cada Sección recaerá en un equipo de Scouters o educadores/as Scouts denominado Kraal, mayores de edad y propuestos por el Grupo, que serán refrendados anualmente para esa función por el/la Presidente/a de ASDE Exploradores de Murcia.

Para ejercer cargo de Scouter se requerirá poseer personalidad definida, equilibrada y asumir su compromiso educativo con la Asociación, lo cual implica informarse de los Principios, bases y Fines del Escultismo y comprometerse a seguirlos fielmente.

Es aconsejable que los Scouters hayan alcanzado los siguientes niveles de formación Scout:

- a) **Etapa Avanzada: Insignia de Madera**, para asumir la coordinación de una Sección, como Coordinador/a de Sección.
- b) **Etapa Básica: Nudo Gilwell**, para formar parte del Kraal, como Scouter de Sección.

## Artº 28. Condiciones para ejercer como Scouter.

Para poder ser nombrado Scouter es indispensable reunir los requisitos siguientes, además de los que específicamente se señalan en este Reglamento para los diferentes cargos:





- a) Practicar asiduamente la Ley Scout y cumplir la Promesa, siendo ejemplo constante de sus muchachos/as.
- b) Actitud coherente y comprometida con los Derechos Humanos.
- c) Conocimiento profundo de los libros fundamentales del Escultismo, los manuales y textos en vigor, y de este Reglamento de Régimen Interno.
- c) Conocer de modo especial la metodología, actividades y fines de la Rama en la que este asignado.
- d) Estar inscrito en la Asociación como Scouter.
- e) Comprometerse a aprovechar cualquier oportunidad para aumentar los propios conocimientos y formación. Cuando el Grupo financie aquellos cursos de formación del tipo: Monitor de Tiempo Libre, Director de Campamento o cualquier otro adecuado para su formación, el Scouter adquirirá, un compromiso personal y moral de servicio al Grupo.
- f) Además es deseable un carácter apropiado a la misión que se le encomiende, dedicación a la juventud, ser jovial, perseverante, firme y paciente.

### **Artº 29. Edad de los Scouters.**

Para desempeñar las funciones que a continuación se indican, son aconsejables las siguientes edades mínimas:

- a) 19 años:
  - a. Scouter Castores.
  - b. Scouter Lobatos.
  - c. Scouter Scouts
- b) 21 años:
  - a. Coordinador/a Castores.
  - b. Coordinador/a Lobatos.
  - c. Scouter Escultas.
- c) 23 años:
  - a. Coordinador/a Scouts.
  - b. Coordinador/a Escultas.
  - c. Scouter Rovers.
- d) 25 años:
  - a. Coordinador/a Rovers.
  - b. Coordinador/a del Grupo.

### **Artº 30. Programa Educativo de Rama o Sección.**

En el marco de las directrices señaladas por el Grupo, el equipo de educadores/as de cada Sección establecerá un programa educativo para la misma, para desarrollar a lo largo de una Ronda Solar o Curso Scout (octubre – julio). Dicho programa deberá observar y contener los principios señalados en el Título Primero de este Reglamento y se concretará en un plan de actividades.



**Grupo Scout Cruz del Sur -242-**

**Reglamento de Régimen Interno**

El Consejo de Grupo supervisará los programas de cada una de las Secciones que componen el Grupo, para comprobar su adecuación al Proyecto Educativo del Grupo, antes de comenzar su puesta en práctica.

El/la Coordinador/a de cada Sección será el/la responsable de la ejecución del programa educativo de su Sección, con la colaboración de los/las Scouters y colaboradores/as de que disponga y de todo el Consejo de Grupo.

### **Artº 31. Traslados.**

Cuando un scout sea trasladado de otro Grupo, el Jefe del Grupo de origen podrá certificar la etapa de progreso en la que se encuentra.

Ningún scout puede ser miembro de más de un Grupo. Los Scouts que por estudios o trabajos tengan que residir temporalmente en otra población podrán pertenecer circunstancialmente a su Grupo de origen y al que sean agregados durante su estancia en la otra ciudad, cesando en este caso tan pronto se incorpore definitivamente a su destino.

En el caso de que sigan por medio de sus Scouters ligados a la Sección y a las actividades desarrolladas por la misma, podrán participar en los periodos vacacionales en las actividades de su Sección. El Consejo de Grupo podrá acordar la admisión de miembros de otros Grupos Scouts, de fuera del municipio, cuando éstos hubieran trasladado su domicilio a la zona definida en el artículo 17 del presente Reglamento.

Cuando por circunstancias académicas o laborales un asociado del Grupo resida durante el curso escolar fuera de la Región de Murcia podrá solicitar la reducción del 50% de la cuota mensual, pudiendo participar de pleno derecho en todas las actividades organizadas por el Grupo o por su Sección.

### **Artº 32. Ingreso en la Colonia Leño y pase a Manada Seeonee.**

Para ingresar en la Colonia de Castores los chicos/as deben cumplir los seis años de edad y máximo de siete, en el año natural en el que comienza la Ronda Solar solicitada. El ingreso se efectuará conforme a lo establecido en este Reglamento de Régimen Interno. Un chico/a se convierte en Castor al prestar su Promesa, según se describe en los manuales correspondientes. Después recibirá la formación propia de la Sección.

Normalmente, al cumplir los ocho años, el Castor pasa a la Manada Seeonee.

### **Artº 33. Kraal de la Colonia de Castores.**

El Coordinador/a y los scouters de la Colonia de Castores serán nombrados por ASDE a propuesta del Consejo de Grupo o de conformidad con el mismo. Los requisitos para desempeñar estos cargos vienen señalados en los artículos 28 y 29 del presente Reglamento.



El Coordinador/a de la Colonia de Castores dirigirá la Colonia con la supervisión del Coordinador/a del Grupo. Para asegurar la continuidad y el trabajo efectivo de la Colonia, el Kraal de la Colonia de Castores deberá contar al menos con dos scouters.

#### **Artº 34. Colonia de Castores Leño.**

La Colonia de Castores tendrá como máximo 5 castores por cada Scouter, y entre ellos 10 castores por cada scouter titulado como monitor de ocio y tiempo libre.

La Colonia tendrá un máximo recomendable de 18 castores, estando las etapas naturales equilibradas, aunque eso suponga no completar los cupos de sección.

El Estanque de Nenúfares: Es la reunión de todos los castores para hablar de la Colonia, sus problemas, el desarrollo personal de cada uno, etc y para evaluar las actividades.

La Colonia tiene una estructura de gran grupo, pero se crean pequeños equipos con igual número de castores, que serán meramente organizativos (para juegos, reparto de tiendas...). Estos equipos se llaman "madrigueras", y cada uno de ellos tendrá un nombre diferente.

La colonia usará en su proceso educativo unas normas propias conocidas como "Los Consejos de Malak" que son los siguientes:

1. "Cada cosa tiene su lugar"
2. "Limpio y sano debes crecer"
3. "Escuchando se aprende"
4. "Vivimos en el bosque, cuidalo"
5. "Todos necesitamos tu ayuda, compártela"

#### **Artº 35. Progresión de la Colonia Leño**

##### **Integración: Castor sin paletas o Castorcito**

El Castor que aún es un Castorcito o Castor sin paletas es aquel Castor que acaba de entrar en la Colonia y que inicia su progresión dentro de la misma. Para el niño o la niña que comienza a ser un Castorcito o una Castorcita, y como se ha mencionado anteriormente, acaba de nacer y tiene que comenzar a aprender muchas cosas para poder vivir con el resto de la Colonia. Como este Castorcito no tiene paletas, éstas le irán creciendo a medida que vaya aprendiendo a estar en la Colonia.

Es una etapa de adaptación y de conocimiento no sólo del funcionamiento de la Colonia como tal, sino también de los valores scouts que enmarcados en el ambiente de fantasía van a marcar la dinámica de funcionamiento en la Sección.





### **Participación: Castor con paletas**

El Castor con paletas es un Castor fuerte, que ha conseguido que le crezcan las paletas y así se valdrá por él mismo para conseguir su alimento y cortar troncos para hacer su presa y su madriguera. Pero sus dientes deben ir siendo cada vez más fuertes para que pueda compartir su trabajo con el resto de la Colonia y sea cada vez más útil a la misma.

La castora o el castor ya se siente totalmente integrado dentro de la Colonia, de modo que ya conoce los distintos conceptos que dan sentido a la misma como la Ley, la Promesa, el lema, así como los distintos miembros de la Familia Jones y los Grandes Castores, entre otros personajes. A lo largo de su formación, se debe fomentar el compromiso con la Colonia, llegando a ser una castora o castor que participe en cada una de las actividades planteadas en la sección.

### **Animación: Castor Keeo**

El castor Keeo es el que recibe la propiedad de hablar con los humanos. Es el Castor parlante. Así, el castor Keeo será el enlace entre los adultos y la Colonia. Además, es el Castor más responsable de la Colonia y por ello debe aprender a ser un buen referente de los demás.

Esta etapa supone un punto donde ya debe adquirir responsabilidades mayores dentro de la Colonia, se debe sentir un apoyo para los demás y para los propios scouters. A lo largo de esta etapa sentirá crecer su sentido de la responsabilidad, aunque es muy importante que estas responsabilidades las vaya adquiriendo por la satisfacción de poder ser útil o necesaria o necesario dentro de la Colonia y no únicamente por recibir la atención de los adultos.

### **Artº 36. Ingreso en la Manada Seonee y pase a Tropa Scout Kim.**

Para ingresar en la Manada los chicos/as deben cumplir los ocho años de edad y máximo de diez, en el año natural en el que comienza la Ronda Solar solicitada. El ingreso se efectuará conforme a lo establecido en este Reglamento de Régimen Interno. Un chico/a se convierte en Lobato al prestar su Promesa, según se describe en los manuales correspondientes. Después deberá recibir la formación/educación propia de la Sección.

Normalmente, al cumplir los once años, el Lobato pasa a la Tropa Scout.

### **Artº 37. Kraal de Manada.**

El Coordinador/a y los scouters de la Manada Seonee serán nombrados por ASDE a propuesta del Consejo de Grupo o de conformidad con el mismo. Los requisitos para desempeñar estos cargos vienen señalados en los artículos 28 y 29 del presente Reglamento.



El Coordinador/a de la Manada Seeonee dirigirá la Manada con la supervisión del Coordinador/a del Grupo. Para asegurar la continuidad y el trabajo efectivo de la Colonia, el Kraal deberá contar al menos con dos scouters, y si la Manada tuviese tres o más seisenas deberá contar con tres scouters.

### **Artº 38. La Manada Seeonee.**

La Manada tendrá como máximo 10 lobatos por cada Scouter titulado como monitor de ocio y tiempo libre.

La Manada tendrá un máximo recomendable de 36 lobatos, estando las etapas naturales equilibradas, aunque eso suponga no completar los cupos de sección. El Grupo podrá tener más de una Manada con la autorización del Consejo de Grupo.

El **Consejo de Manada** es la reunión de todos los Scouters de la misma, y sus funciones son la dirección, programación y administración de ésta.

El **Consejo de Roca** es la reunión de los Scouters y los Lobatos con promesa, donde se discuten y deciden temas importantes para la Manada. En el caso de la decisión de otorgar la Huella de Bagheera sólo podrán estar en Consejo de Roca los que ya ostenten dicha progresión.

La Manada tiene una estructura de gran grupo, pero se crean pequeños equipos con igual número de castores, que serán meramente organizativos (para juegos, reparto de tiendas...) y tienen carácter fijo. Estos equipos se llaman "seisenas", y cada uno de ellos tendrá un nombre diferente.

La Manada empleará en su proceso educativo unas normas propias conocidas como "Las Máximas de Baloo" que son las siguientes:

1. El lobato piensa primero en los demás
2. Tiene sus ojos y oídos bien abiertos
3. Es limpio y ordenado
4. Siempre esta alegre
5. Dice la verdad aunque le cueste
6. Respeta las cosas y cuida la naturaleza

### **Artº 39. Progresiones en la Manada Seeonee.**

#### **Huella de Akela**

Corresponde a la etapa de Integración. Es una etapa de descubrimiento, de conocimiento y de vivencia de lo que significa ser lobato. Buscamos que el niño, a partir de su participación en reuniones, campamentos, salidas, conozca y se integre a la vida de la Manada, descubra su vida, sus símbolos, su organización, y el valor del compartir con otros.



Akela es la figura que va a acompañar al lobezno en su primera etapa, le va a instruir en la vida de la Manada, el sentido democrático del Consejo de Roca... El hecho de ser Akela el personaje representante de esta etapa intenta desmitificar el papel de Akela como Jefe de la Manada y resaltar su responsabilidad, sentido grupal, capacidad de organización, etc.

### **Huella de Baloo**

Corresponde a la etapa de participación. En la etapa de participación el lobato se relaciona con el grupo con más confianza.

Baloo representa la figura del maestro de la vida cotidiana, del juego del descubrimiento, enseña a Mowgli a defenderse en la selva y a pasarlo bien cumpliendo la ley.

Esta es una etapa de participación activa. En ella, el lobato profundizará en el conocimiento y vivencia de los elementos del lobatismo (ley, lema, oración, libro de las Tierras Vírgenes, técnicas).

### **Huella de Bagheera**

Se corresponde con la etapa de especialización y animación. En la etapa de animación el lobato toma la iniciativa y colabora con los demás para que la Manada funcione bien.

Bagheera es el personaje prototipo del personaje deportista, ágil, técnico y con recursos. Acompaña a Mowgli sobre todo cuando es más mayor y le ayuda a entender a los hombres.

## **Artº 40. Ingreso en la Tropa Scout Kim.**

Para ingresar en la Tropa, los muchachos/as deben cumplir los once años de edad y máximo de catorce, en el año natural en el que comienza la Ronda Solar solicitada. El ingreso se efectuará de acuerdo con lo establecido en este Reglamento. Un muchacho/a se convierte en Scout al prestar su Promesa. Desde ese momento pasa a formar parte de la Hermandad Scout Mundial.

Normalmente, a los catorce años los chicos/as pasan a la Unidad Esculta Sherpa.

## **Artº 41. Kraal de la Tropa Scout.**

El Coordinador/a de Tropa y los scouters serán nombrados por ASDE a propuesta del Consejo de Grupo o con la conformidad de éste. Los requisitos necesarios para desempeñar estos cargos son los señalados en los artículos 28 y 29 de este Reglamento.



El Kraal de Tropa dirigirá la Tropa con la supervisión del Coordinador/a del Grupo. El Kraal de Tropa delegará en el Consejo de Guías o Barras Verdes tanto como sea posible el estudio y solución de los asuntos de orden interno de la Tropa, incluso las cuestiones administrativas de la misma.

El Coordinador/a de Tropa es directamente responsable de la educación avanzada de los Guías de Patrulla y su formación como dirigentes.

Para asegurar la continuidad y el trabajo efectivo en la Tropa, el Kraal de Tropa deberá contar con al menos tres scouters.

#### **Artº 42. La Tropa Scout Kim.**

La Tropa tendrá como máximo 10 scouts por cada Scouter titulado como monitor de ocio y tiempo libre.

La Tropa tendrá un máximo recomendable de 42 lobatos, estando las etapas naturales equilibradas, aunque eso suponga no completar los cupos de sección. La Tropa está integrada por un conjunto de cuatro a seis Patrullas, compuestas cada una por un máximo de siete Scouts, incluidos el Guía y el Subguía. El Grupo podrá tener más de una Tropa, con la previa autorización del Consejo de Grupo.

La composición de la Patrulla tendrá una vocación de continuidad a lo largo de la vida de la Tropa para favorecer los sentimientos de unidad, cooperación y perfeccionamiento de sus miembros. Se procurará que desarrolle y fomente la coeducación. Se intentará en los máximo posible que se agrupen de forma natural.

La **Patrulla** es la unidad básica para todas las actividades de la Tropa. El Coordinador/a de Tropa cuidará especialmente de que las Patrullas constituyan núcleos unidos con un fuerte espíritu de equipo, tal y como se describe en el libro "El sistema de Patrullas" de R. Phillips.

El **Consejo de Patrulla** es la reunión de todos los Scouts de la Patrulla para estudiar y discutir los asuntos de la misma bajo la dirección del Guía.

Un **Guía de Patrulla** es un Scout elegido por la Patrulla, propuesto al Consejo de Tropa y nombrado por el Coordinador/a de Tropa. El Guía tiene a su cargo la dirección, coordinación y formación de la Patrulla, por lo que deberá tener cualidades de mando y una formación más adelantada que la de sus Scouts. Es un colaborador de los scouters de Tropa y portavoz de éste ante la Patrulla, y representa a la Patrulla. Cuidará de que las actividades de la Patrulla se planifiquen de acuerdo con las directrices del Coordinador/a de Tropa y decisiones del Consejo de Tropa.

El **Subguía** es un Scout elegido por la Patrulla tras escuchar la opinión del Guía, con la aprobación del Coordinador/a de Tropa y el Consejo de Tropa, para que le ayude y ocupe su puesto en caso de ausencia. Sus cualidades deben ser similares a las del Guía, aun cuando lo sean en menor grado.



El **Consejo de Guías o Consejo de Barras Verdes** está formado por los Guías, los Subguías y scouters de Tropa, que lo presiden. Su misión esencial es preparar el programa de actividades, llevar la administración de la Tropa, recompensas y censuras, estudiar los asuntos generales, y, de modo muy especial, mantener muy alto el honor y prestigio de la Tropa.

El **Consejo de Promesa o Corte de Honor** es la reunión de todos los miembros de la sección scout que tienen hecha su promesa. Se reunirá cuando sea necesario, a petición de algún miembro del consejo de tropa. Se reúne siempre cuando un tropero va a realizar su promesa scout.

El **Consejo de Primera o Segunda Clase** es la reunión de los troperos y troperas que están en posición de la distinción con los scouters de la Tropa; con el fin de estimar la solicitud del aspirante a realizar la clase correspondiente.

El **Consejo de expedición** son comisiones que se crean para actividades puntuales: preparar alguna parte de la aventura, hacer alguna actividad para la tropa, reunión por cargos de patrulla, etc.

#### **Artº 43. Progresiones en la Tropa Scout Kim**

**La 2ª Clase** es una distinción que se otorga a algunos scouts de la Tropa como reconocimiento al haber aprendido una serie de técnicas scouts, así como al mostrar un espíritu de compañerismo y de ayuda a los demás. En definitiva, ser un buen scout. Pero no sólo debe ser un buen scout dentro de la tropa, sino en su vida diaria también tiene que demostrar que es scout.

**La 1ª Clase** es el reconocimiento más alto que se otorga en la Tropa Scout. Al igual que la 2ª Clase, la 1ª Clase es un reconocimiento al aprendizaje de una serie de técnicas que encuentran en el manual scout. Un 1ª Clase debe ser un "líder" de la Tropa, tanto en conocimientos técnicos como en compañerismo, servicio a los demás, buen humor, amabilidad, preocupación por los demás...

#### **Artº 44. Ingreso en la Unidad Esculta Sherpa.**

Para ingresar en la Unidad Esculta los educandos deben cumplir los catorce años de edad y máximo de dieciséis, en el año natural en el que comienza la Ronda Solar solicitada.

Un Scout al cumplir los catorce años de edad se convierte en Esculta. La educación de los Escultas se determina en el Programa técnico en vigor para la Sección y el Programa Educativo del Grupo, que tiende a conseguir:

- a) En lo **individual**: un decidido esfuerzo para dominar la técnica escultista, una exigencia constante en el cumplimiento de la Promesa y la Ley Scout, como persona con una espiritualidad y miembro de la comunidad en que vive.



- b) En lo **colectivo**: a reforzar el sentido comunitario y de servicio a los demás, por medio de empresas, proyectos y tareas definidas, en las que debe participar activamente.

Normalmente, a los diecisiete años los chicos/as pasan al Clan Rober Rainbow.

#### **Artº 45. Kraal de la Unidad Esculta:**

Kraal de la Unidad Esculta será nombrado por el Consejo de Grupo. Además de los requisitos generales que marcan los artículos 28 y 29 de este Reglamento el Consejo de Grupo tendrá en cuenta que reúna los siguientes requisitos:

- a) Dedicación a la juventud, conocimiento de sus problemas y evolución psicológica, y modos de orientarla hacia el cumplimiento de la Promesa y la Ley Scout.
- b) Vivacidad para impulsar a los muchachos/as que dirige, y la imaginación para encauzar sus gustos, aficiones y tendencias.
- c) Conocimiento de especialidades específicas, tales como habilidad manual, deportes, actividades culturales y artísticas, etc.

El Kraal de la Unidad Esculta dirigirá la Unidad con la supervisión del Consejo de Grupo. El Kraal de la Unidad Esculta hará partícipe a los educandos tanto como sea posible, el estudio y solución de todos los asuntos internos de la misma, planificación y control de las empresas y proyectos, determinación de los mínimos de progreso a conseguir por cada Esculta, administración, etc.

Para asegurar la continuidad y el trabajo efectivo en la Unidad, el Kraal de la Unidad Esculta deberá contar al menos con dos scouters.

#### **Artº 46. La Unidad Esculta Sherpa.**

Esta Sección sólo se organizará en el caso de que el Grupo cuente con Scouters apropiados para ella, debidamente nombrados y un número suficiente de Escultas para el buen funcionamiento de la Unidad. Cuando no se cumplan estas circunstancias el Consejo de Grupo decidirá las medidas a adoptar.

A lo largo de la Ronda Solar se llevarán a cabo Empresas compuestas por los educandos en las que se plantearán metas basadas en objetivos. Los educandos trabajarán conjuntamente para cumplir los objetivos planteados bajo la supervisión del Kraal de la Unidad.

Los educandos elegirán al principio de cada Ronda Solar un Cargo que desempeñarán durante la misma coordinándose con el resto de miembros del mismo cargo y bajo la supervisión del Kraal de la Unidad.

El Consejo de Aguiluchos es el órgano de evaluación de las progresiones de los educandos. Estará compuesto por los educandos que hayan alcanzado la progresión a evaluar y por el Kraal de la Unidad.



## **Artº 47. Progresiones en la Unidad Esculta**

### **Etapa de integración**

En esta etapa se toma contacto con los elementos metodológicos básicos de la sección así como con los miembros de la misma. La actitud del Esculta debe ser la de observar y explorar la forma de vida de la unidad para decidir si le interesa comprometerse con los demás con unos objetivos comunes.

Es una etapa de encuentro. La insignia de la etapa queda representada por unas manos que entrelazan sus dedos, simbolizando el modo en el que los escultas recién llegados son acogidos y se integran con sus compañeros. Al finalizar esta etapa el Esculta obtendrá el **Aguilucho Marrón**.

### **Etapa de Participación**

Es la etapa en la que el esculta se marca unos objetivos más precisos y al mismo tiempo más exigentes desde una actitud de participación y análisis permanente. Se implica en toda la vida de la sección, alcanzando niveles de plena participación, adquiriendo un compromiso más colectivo.

La insignia de la etapa queda representada por cuatro manos conectadas entre sí que representan ese compromiso colectivo y el apoyo mutuo que se prestan unos a otros y que se traduce en esfuerzo común, en unidad de acción. Es la fuerza de la unión. Al finalizar esta etapa el Esculta obtendrá el **Aguilucho Negro**.

### **Etapa de Animación**

El Esculta toma mayor iniciativa en la sección, dinamizando más el grupo. Pone especial cuidado en su progresión, empieza a matizar y reafirmarse en los contenidos y objetivos asumidos hasta ahora. Su actitud debe ser de colaboración, aportando soluciones, y de coordinación de actuaciones de la Unidad. Deberá poner sus capacidades al servicio de los demás, ayudando a los escultas nuevos a integrarse y a entender la vida en la Unidad.

La insignia de etapa viene representada por unas manos unidas que simbolizan: la mano izquierda que está en primer término sostiene, transmite fuerza y ayuda a progresar a la de otro esculta más joven. Asimismo, esta imagen quiere resaltar la vertiente más individual de esta etapa. Al finalizar esta etapa el Esculta obtendrá el **Aguilucho Rojo**.

## **Artº 48. Ingreso en el Clan Rover Rainbow.**

Para ingresar en el Clan Rover Rainbow los muchachos/as deben cumplir los diecisiete años de edad y máximo de veinte, en el año natural en el que comienza la Ronda Solar solicitada.





El Roverismo es una Hermandad cuyos fines son continuar la formación espiritual y cívica que se ha seguido durante todo el proceso de vida Scout, desde Castor a Esculta y con los mismos objetivos del Escultismo; tratando de conseguir buenos ciudadanos que adopten como base de su conducta la Promesa y la Ley Scout.

La fisonomía de esta Sección vendrá dada por la acción, las aventuras, los retos y el progreso personal. El método para conseguirlo es:

- a) La formación de la personalidad a través del atractivo que ejerce en el joven la aventura, la vida al aire libre, el autocontrol, la sobriedad y la disciplina libremente aceptada.
- b) El desarrollo de la confianza en sí mismo por medio de la realización de actividades que supongan una superación personal y la satisfacción por el trabajo bien hecho.
- c) El servicio al prójimo y a la comunidad a través del consciente cumplimiento de su trabajo o estudio, asumiendo el compromiso de servicio a los demás.
- d) La mejora de sí mismo y del entorno a través de la acción.

Para ingresar en el Clan el joven cumplirá los diecisiete años durante la Ronda Solar en la que se incorpore. El aspirante redactará su carta personal de presentación al Clan, por la cual optará a entrar en la rama Rover.

Si el aspirante no fuese Scout el consejo de Clan comprobará que está dispuesto a aprender Escultismo en la práctica, a prestar su Promesa y a comportarse de acuerdo con ésta, como base para su ingreso en Clan.

El ingreso en el Clan deberá ser aprobado por el Consejo de Clan y por el Coordinador/a del Grupo. Desde su admisión hasta su investidura Escudero, se le conoce como **Aspirante Escudero**. Y desde ésta hasta su investidura como **Escudero Rover**.

El Aspirante Escudero formará parte activa del Clan. Elegirá un **Padrino**, que será un Rover investido, para que le aconseje y ayude en esta etapa, y si el Clan lo cree necesario, el Consejo de Clan designará otro Padrino. Su función será orientar y dirigir las pruebas que el Aspirante Escudero debe superar antes de su investidura. Si el número de Aspirantes Escudero lo hiciese necesario cualquier miembro del Kraal podrá desempeñar esta tarea con el conjunto de Escuderos.

La investidura de Escudero se registrará por lo dispuesto en el Libro de Oro de Clan.

Durante la etapa de Escudero, éste deberá cumplir el siguiente programa:

- a) Profundo conocimiento del pensamiento e ideario Scout.
- b) Demostrar que comprende el espíritu de la Hermandad Rover.
- c) Poner en práctica, en su vida diaria, la Promesa y la Ley Scout, reflejada principalmente en su trato con los demás y en su vida profesional o académica.
- d) Realizar un Proyecto de Adelanto Individual y valorar su progreso y formación personal.



- e) Tomar parte activa en la vida del Clan, mostrando en las reuniones y el trato con sus compañeros buen carácter, espíritu de sacrificio, buena moral ante las dificultades y acatamiento del criterio de la mayoría.

La etapa de Escudero no será superior a dos años, al final de la cual el Consejo de Clan, oídos los Padrinos, decidirá sobre su investidura como Caballero Rover o sobre su separación del Clan.

Superada la etapa de Escudero y aprobado por el Consejo de Clan, el Escudero será investido Caballero **Rover**. La investidura la otorgará el Coordinador/a de Clan, y si ello no fuese posible, será investido por un Scouter que haya sido investido a su vez Rover.

El Ceremonial de la investidura Caballero Rover se describe en el Libro de Oro de Clan y será precedido de un auto examen con su Padrino. La renovación de la Promesa resaltaré el hecho de que, como Rover, está tomando decisiones y responsabilidades efectivas ante la vida. Después de su investidura, el Rover completará su formación de acuerdo con el Programa general del Grupo y los planes particulares del Clan.

Los miembros de cuarta etapa de Clan tendrán la posibilidad de dedicar un trimestre al servicio al grupo y como pre-formación como scouters.

Al cumplir los veintiún años de edad, el Rover causará baja en el Clan. Si lo desea y reúne los requisitos marcados en este Reglamento, podrá ser nombrado Scouter o prestar servicio en cualquier otro puesto del Grupo. En caso contrario se espera que mantenga contacto con el Escultismo ingresando en la **Hermandad de Antiguos Scouts**.

#### **Artº 49. Kraal de Clan.**

El Kraal de Clan será nombrados por el Coordinador/a del Grupo a propuesta del Consejo de Grupo.

Además de los requisitos generales que se señalan en los artículos 28 y 29 el Coordinador/a de Clan deberá reunir las siguientes cualidades:

- a) Haber sido investido Caballero Rover.
- b) Formación que le capacite para dirigir jóvenes.
- c) Dedicación a la juventud y conocimiento de sus problemas, especialmente en el área en que radica el Clan.
- d) Carácter firme, jovial, perseverante y paciente.
- e) Profundo conocimiento del Escultismo y especialmente del Roverismo, sus Principios, Métodos y Fines.

El Coordinador/a de Clan dirigirá el Clan con la supervisión del Coordinador/a del Grupo, según el caso, pero sin que éste pueda intervenir en las actividades propias y específicas del Clan.



El Coordinador/a de Clan delegará en el Consejo de Clan tanto como sea posible el estudio y resolución de los asuntos internos del Clan, proyectos, administración, etc. El Coordinador/a es el responsable de la formación de los Rovers y Escuderos, y del buen funcionamiento y disciplina del Clan.

Para asegurar la continuidad y trabajo efectivo del Clan el Coordinador/a de Clan deberá contar con, al menos, un compañero/scouter, que reúna los requisitos para el desempeño de su función a juicio del Coordinador/a de Clan y del Consejo de Clan. Los scouters de Clan deberán ser Rovers investidos.

### **Artº 50. El Clan Rover Rainbow.**

Los órganos del Clan son: el Consejo de Clan, el Consejo de Padrinos, el Consejo de Escuderos y el Consejo de Caballeros. El Consejo de Clan estará formado por todos los miembros del Clan, incluyendo dentro del Clan al Kraal.

Las funciones del Consejo de Clan son:

- a) Reglamentar su organización interna, hacer cumplir los estatutos e interpretarlos.
- b) Determinar los objetivos colectivos del Clan al principio de cada trimestre, así como señalar de forma general las metas de cada etapa.
- c) Resolver asuntos de disciplina interna manifestados por la comisión de control de proyectos.
- d) Coordinar grupos de trabajo para la confección de programas.
- e) Revisar los cargos de Clan y velar por su buen funcionamiento.
- f) Velar porque todo miembro del Clan haya escogido un padrino.

El Kraal Clan preside el Consejo de Clan y será responsable de la buena marcha y progreso de la Sección, pero procurará no hacer prevalecer sus opiniones, y sólo impedirá aquellos acuerdos contrarios a los Principio del Movimiento Scout.

El Clan se organizará en comisiones para la realización de proyectos o la consecución de objetivos.

El Clan se dividirá en diferentes cargos para velar por el buen funcionamiento de todos los ámbitos del Clan, estos cargos vendrán regulados por el Libro de Oro, los cuales pueden variar.

### **Artº 51. Scouters Rovers.**

El Rover que acepta el nombramiento como Scouter será dado de baja en el Clan.



## **CAPÍTULO 03: EL GRUPO SCOUT.**

### **Artº 52. Definición.**

El Grupo Scout es la unidad fundamental educativa y de organización para la práctica del Escultismo. Está constituido por cinco Secciones, definidas en el artículo 25, y los educadores/as y colaboradores/as precisos para atender dichas Secciones y a las restantes funciones descritas en este Capítulo.

Podrán existir, no obstante, más Secciones cuando el número de chicos/as de una de ellas sea tan alto que requiera su división en dos o más iguales. Podrán, así mismo, existir un número menor de Secciones cuando el Grupo no disponga de recursos humanos para atender a un determinado rango de edad.

### **Artº 53. Estructura Educativa y Estructura Organizativa o de Gestión.**

El Grupo deberá contar con:

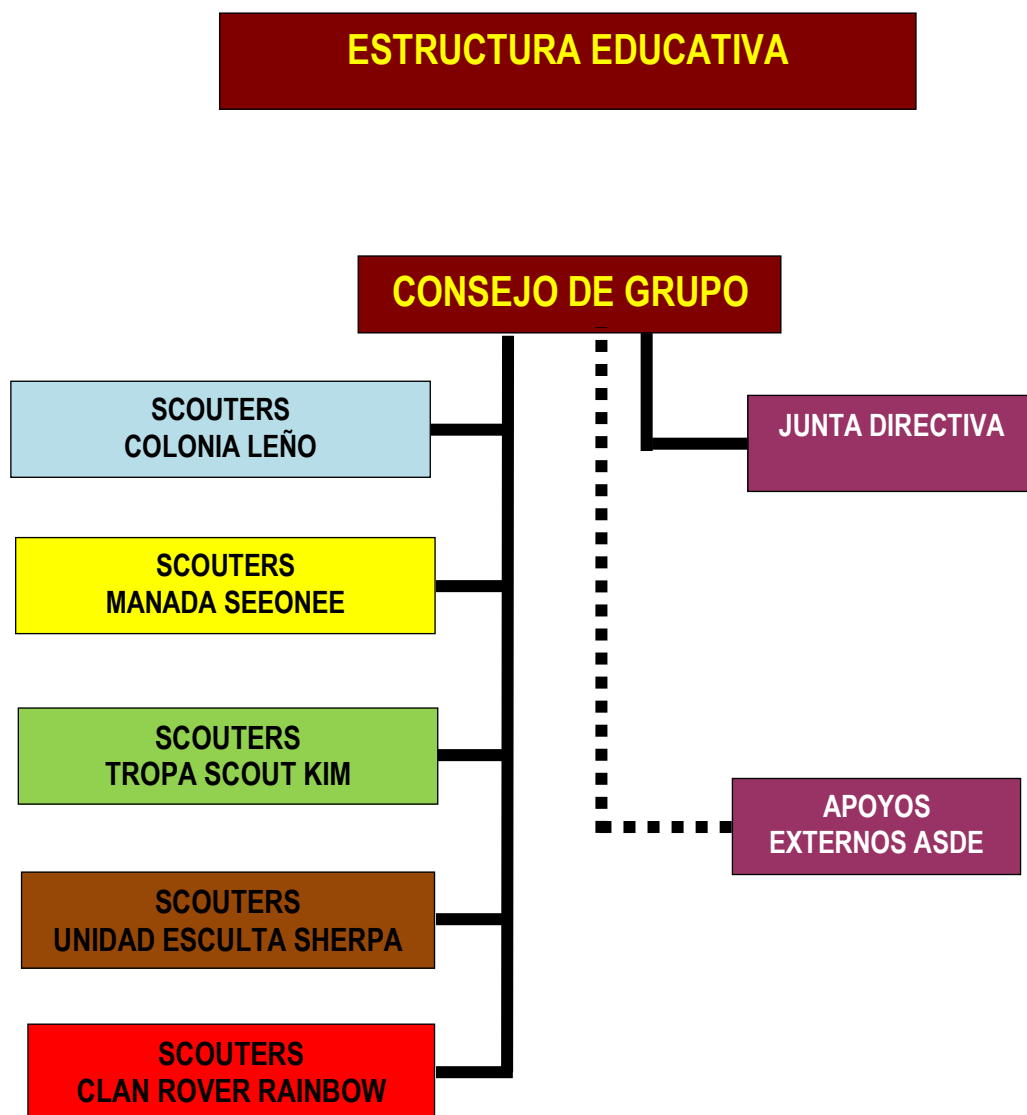
- a) Junta Directiva: que estará formada por el Presidente/a-Coordinador/a, el Tutor/a-Formador/a, el Secretario/a, el Tesorero/a y el/los/as Vicepresidente/es/as, si hubiesen sido nombrados a tal efecto por el Consejo de Grupo.
- b) Un mínimo de dos Secciones consecutivas, según se describe en el artículo 25, una de las cuales debe ser necesariamente la Sección de la Tropa Scout.
- c) Un Consejo de Grupo constituido por: la Junta Directiva, todos los Scouters de grupo y Apoyos Externos de ASDE, en caso de ser necesario.
- d) Un Comité de Grupo, presidido por el/la Coordinador/a del Grupo o persona en quien delegue, y al que pertenecen: la Junta Directiva y todas las personas no scouters que ofrecen voluntariamente su trabajo y servicio al grupo y que forman parte de las comisiones de trabajo.
- e) Una Asamblea General, que es el órgano supremo de la Asociación y estará integrada por todos los asociados.

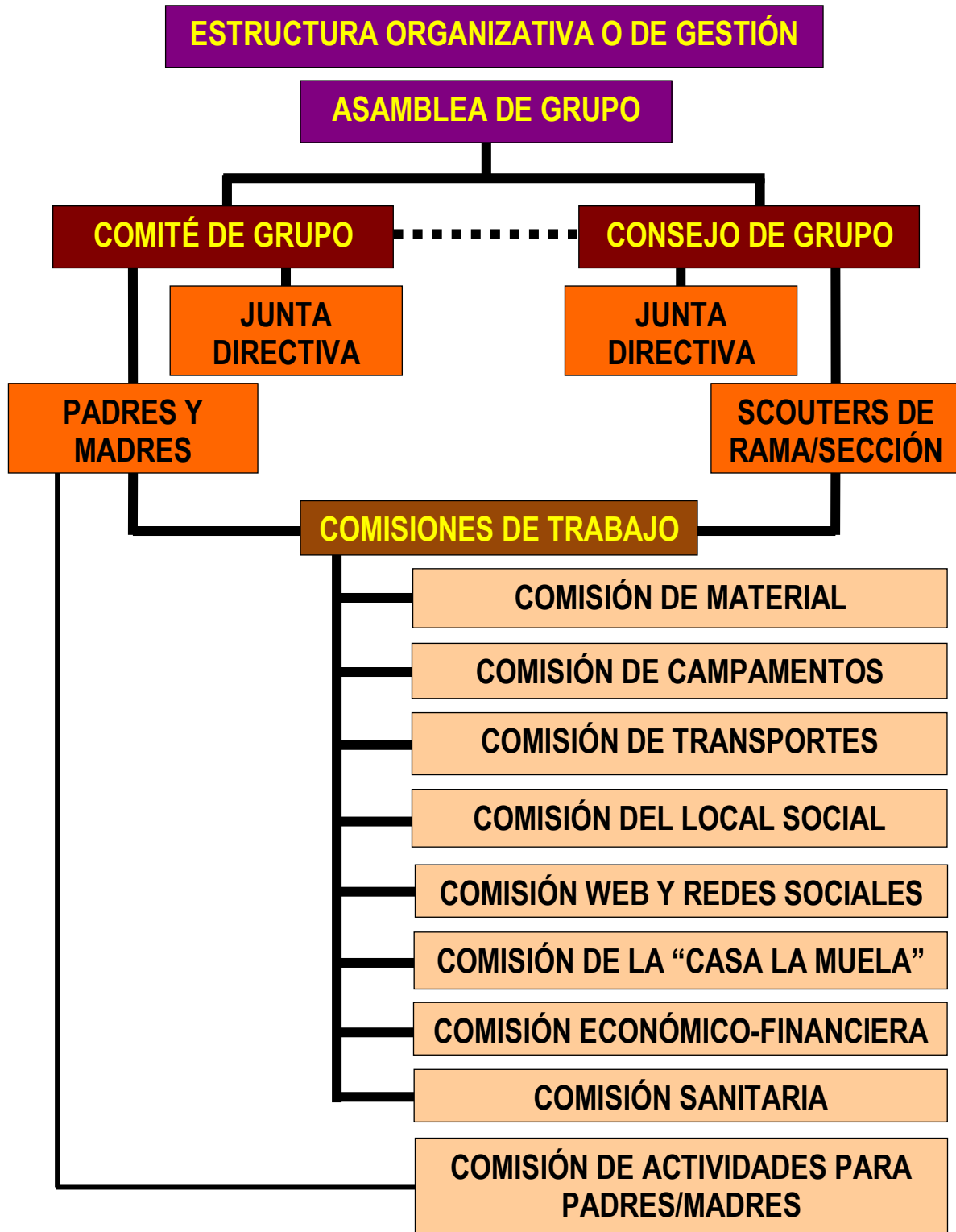
Para establecer Secciones adicionales a las iniciales en el Grupo será comunicado a ASDE por el Consejo de Grupo debiendo cumplirse que:

- a) La Sección a crear sea consecutiva con las existentes.
- b) Exista disponibilidad de Scouters suficientes.
- c) En ningún caso se interfiera la progresión personal de los/as Rovers para utilizarlos como educadores/as.



El esquema general de su organización educativa y organizativa son los que figuran a continuación:







#### **Artº 54. La Junta Directiva:**

La Asociación será gestionada y representada por una Junta Directiva que estará formada por:

- a) El/la Presidente/a-Coordinador/a.
- b) El/la Tutor/a-Formador/a.
- c) El/la Secretario/a.
- d) El/la Tesorero/a.

La Junta Directiva podrá opcionalmente dotarse de Vicepresidentes/as. Todos los cargos serán no remunerados. Éstos serán designados y revocados por la Asamblea General Extraordinaria y su mandato tendrá una duración de 2 Rondas Solares.

La Junta Directiva se reunirá periódicamente, al menos cuatro veces al año, previa convocatoria del Presidente/a-Coordinador/a del Grupo o a petición de un tercio de sus miembros. Quedará constituida cuando asista la mitad más uno de sus miembros y para que sus acuerdos sean válidos deberán ser tomados por mayoría de votos. En caso de empate el voto del Presidente/a-Coordinador/a será de calidad.

#### **Artº 55. Facultades de la Junta Directiva.**

Las facultades de la Junta Directiva se extenderán, con carácter general a todos los actos propios de las finalidades de la Asociación, siempre que no requieran, según los Estatutos del Grupo, autorización expresa de la Asamblea General.

Son facultades particulares de la Junta Directiva las siguientes:

- a) Dirigir la gestión económica y administrativa de la Asociación, acordando realizar los oportunos contratos y actos.
- b) Ejecutar los acuerdos de la Asamblea General.
- c) Formular y someter a la aprobación de la Asamblea General los Balances y las Cuentas Anuales.
- d) Resolver sobre la admisión de nuevos asociados.
- e) Cualquier otra facultad que no sea de la exclusiva competencia de la Asamblea General.

#### **Artº 56. Facultades del/la Presidente/a-Coordinador/a.**

Las atribuciones del/la Presidente/a-Coordinador/a son las siguientes:

- a) Representar legalmente a la Asociación ante toda clase de organismo públicos y/o privados.
- b) Convocar, presidir y levantar las sesiones que celebre la Asamblea General, la Junta Directiva y el Consejo de Grupo, así como dirigir las deliberaciones de una y otra.
- c) Ordenar pagos y autorizar con su firma los documentos, actas y correspondencia.





**Grupo Scout Cruz del Sur -242-**

**Reglamento de Régimen Interno**

- d) Adoptar cualquier medida urgente que la buena marcha de la Asociación aconseje o en el desarrollo de sus actividades resulte necesaria o conveniente, sin perjuicio de dar cuenta posteriormente a la Junta Directiva y al Consejo de Grupo.

#### **Artº 57. El/la Tutor/a-Formador/a.**

El/la Tutor/a-Formador/a es el encargado de coordinar los recursos y los programas educativos de la Asociación, vigilar y potenciar su correcta aplicación metodológica y evaluar la labor educativa de la Asociación.

Vela por la actualización de la Formación y colabora con los responsables de los Servicios de Formación de ASDE-Exploradores de Murcia y de la Federación de Asociaciones de Scouts de España.

#### **Artº 58. El/la Secretario/a.**

El/la Secretario/a del Grupo tendrá a cargo la dirección de los trabajos puramente administrativos de la Asociación.

Las funciones del/la Secretario/a son las siguientes:

- a) Expedir certificaciones.
- b) Llevar los libros de la Asociación legalmente establecidos.
- c) Llevar el fichero de asociados.
- d) Custodiar la documentación de la entidad.
- e) Hacer que se cursen las comunicaciones sobre designación de los miembros de la Junta Directiva y demás acuerdos sociales inscribibles en los Registros correspondientes.
- f) Cumplir las obligaciones documentales en los términos que legalmente correspondan.

#### **Artº 59. El/la Tesorero/a.**

Las funciones propias del/la Tesorero/a son las siguientes:

- a) Recaudará y custodiará los fondos pertenecientes a la Asociación y dará cumplimiento a las órdenes de pago que expida el/la Presidente/a-Coordinador/a.
- b) Confeccionar el presupuesto del Grupo, teniendo en cuenta las directrices del Consejo de Grupo, financiarlo y administrarlo, controlar sus propiedades.
- c) Elaborará las cuentas anuales y cualquier otra documentación que legalmente le corresponde la presentación de las mismas.

#### **Artº 60. La Asamblea General de Grupo.**

La Asamblea General es el órgano supremo de gobierno de la Asociación y estará integrada por todos los asociados.



Son facultades propias de la Asamblea General las siguientes:

- a) En sesión Ordinaria:
  - a. Aprobar, en su caso, la gestión de la Junta Directiva.
  - b. Examinar y aprobar las Cuentas Anuales.
  - c. Aprobar o rechazar las propuestas de la Junta Directiva en orden a las actividades de la Asociación.
  - d. Fijar las cuotas ordinarias o extraordinarias.
  - e. Disposición o enajenación de bienes integrantes del inmovilizado.
  - f. Conocer los procedimientos sancionadores de la Asociación.
  
- b) En sesión Extraordinaria:
  - a. Nombramiento de los miembros de la Junta Directiva.
  - b. Modificación de los Estatutos.
  - c. Disolución de la Asociación.
  - d. Constitución de Federaciones o integración en ellas.
  - e. Modificación del Reglamento de Régimen Interno.

### **Artº 61. El Consejo de Grupo.**

El Consejo de Grupo es la reunión de todos los/las Scouters del Grupo y la Junta Directiva y presididos por el/la Presidente/a-Coordinador/a del Grupo. Pueden participar Apoyos Externos de ASDE, si fueran necesarios.

Las funciones del Consejo de Grupo son:

- a) Confección del Programa Educativo (P.E.). Es evidente que sin proyecto educativo el Grupo no puede funcionar bien.
- b) Velar por que se siga la línea educativa marcada para el Grupo. Esta línea según las circunstancias del Grupo será redactada por la Junta Directiva, el Consejo de Grupo o el Comité de Grupo. Lo idóneo es que la línea sea confeccionada conjuntamente por los tres órganos.
- c) Cuidar que se siga la progresión de todos y cada uno de los muchachos/as según los criterios establecidos.
- d) Ser el principal centro de formación de los Scouters del Grupo. Además los Scouters acudirán a cursos y seminarios, realizarán lecturas e intercambios, pero donde se adquiere y consolida la formación es en el Consejo de Grupo.
- e) El Consejo de Grupo procurará el ambiente propicio y los medios adecuados para la formación continua de los Scouters.
- f) Definir las directrices para la confección del presupuesto del Grupo.
- g) Establecer estrategias para la captación de nuevos Scouters y formación de recursos de adultos asegurando la continuidad y calidad de la labor educativa en el Grupo.
- h) Buscar lugares y zonas de campamento bien por propia iniciativa o asesorados por el Comité de Grupo.
- i) Gestionar permisos junto con el Jefe de Grupo.
- j) Preparación de los actos comunes y asuntos de formación que afecten al Grupo.
- k) Nombrar delegados para alguna determinada actividad de la Asociación.



- l) Asumir, junto con el Comité de Grupo, por medio de una persona adecuada y de acuerdo con las instrucciones del Presidente/a de ASDE-Exploradores de Murcia la dirección activa del Grupo, temporalmente, en caso de que falte el Coordinador/a del Grupo.
- m) Estimular y dar facilidades a los Scouters para que participen en cursos y prácticas de formación.
- n) Guiar en el escultismo a padres y madres que deseen realizar su promesa scouts. Así como realizar la Corte de Honor en estos casos, junto a los padres y madres que ya tengan la promesa Scouts.

El Consejo de Grupo debe convertirse en equipo donde el Scouter encuentre el apoyo humano y técnico necesario. El Consejo de Grupo procurará asesorar al Comité de Grupo en todas aquellas cuestiones técnicas, necesarias o convenientes, para una mejor comprensión de las actividades del Grupo.

El Consejo de Grupo es el responsable de la correcta aplicación del Método Scout. No obstante, a nivel ideológico tiene la palabra la Asamblea de Grupo.

Las prioridades a las que se dirige la acción del Consejo de Grupo son:

- a) Los socios/as infantiles y juveniles.
- b) Los Scouters.

De los primeros el Consejo de Grupo vela porque en sus Secciones se aplique correctamente el Método Scout, con lo que ello implica de programaciones, valoración de actitudes, progresión, etc.

Los Scouters, el otro núcleo, precisan una formación adecuada y actualizada para poder aplicar el Método Scout de forma adecuada, de modo que el Consejo de Grupo debe ser el seno de reciclaje y actualización constante de los Scouters.

El Consejo de Grupo debería ser para los Scouters:

- a) Una comunidad de personas con unas exigencias educativas.
- b) Una actualización constante, en el plano de los Scouters, de la Ley y la Promesa.
- c) Un lugar de formación constante interscouters, a través de sus experiencias y conocimientos.

El Consejo de Grupo se reunirá frecuentemente y periódicamente cada quince días, convocado por el/la Presidente/a-Coordinador/a del Grupo, como cosa ordinaria, no obstante podrán celebrarse en cualquier momento reuniones extraordinarias a petición del/la Presidente/a-Coordinador/a del Grupo o de al menos un tercio de sus miembros.

Se hará una reunión del Consejo de Grupo con el Comité de Grupo dos veces al año al menos, para informar bilateralmente del trabajo desarrollado, servir de convivencia, resolver dificultades y tratar temas de interés general del Grupo.



## **Artº 62. El Comité de Grupo.**

El Comité de Grupo es un conjunto reducido de personas, interesadas en el desarrollo y vivencias del Grupo, que asume todas las tareas administrativas y de apoyo a la labor de los Scouters. Lo preside el/la Presidente/a-Coordinador/a del Grupo, y deben formar parte de él principalmente algunos padres y/ó madres de los Scouts del Grupo, antiguos Scouts y/o personas directamente interesadas.

Los miembros del Comité de Grupo, no precisan ser técnicos del Escultismo, pero si deben conocer qué es el Escultismo y sus Fines. Existen cursos informativos, muy breves, especiales para los Comités de Grupo, y es muy importante que sus miembros asistan a uno de estos cursos.

La aceptación de un nombramiento como miembro del Comité de Grupo, implica la aceptación de la responsabilidad de las funciones del Comité de Grupo.

Los miembros del Comité de Grupo son los integrantes de:

- a) La Junta Directiva.
- b) Comisión de Material.
- c) Comisión de Campamentos.
- d) Comisión de Transportes.
- e) Comisión del Local Social.
- f) Comisión de la "Casa La Muela"
- g) Comisión Económico-Financiera.
- h) Comisión Sanitaria
- i) Comisión de Página Web y Redes Sociales
- j) Comisión de Actividades para Padres/Madres.
- k) Vocales, en su caso.

Podrán existir otras comisiones según las necesidades de cada Ronda Solar.

Las funciones del Comité de Grupo son las siguientes:

- a) Mantener las relaciones con los padres, madres, tutores y/ó tutoras de los Scouts.
- b) Estimular el buen funcionamiento del Grupo, de tal manera que quede asegurada la continuidad.
- c) Ayudar al Coordinador/a del Grupo en todas sus misiones no técnicas (propaganda, relaciones públicas, permisos, etc.).
- d) Proporcionar candidatos para nuevos Scouters y ayudar a los Scouters para encontrar instructores para materias especiales.
- e) Consultar al Coordinador/a del Grupo sobre problemas de interpretación del Escultismo.
- f) Asumir, junto con el Consejo de Grupo, por medio de una persona adecuada y de acuerdo con las instrucciones del Presidente/a de ASDE-Exploradores de Murcia la dirección activa del Grupo, temporalmente, en caso de que falte el Coordinador/a del Grupo.



- g) Asegurarse que los miembros del Grupo pueden participar en las actividades con la facilidad y supervisión necesaria.
- h) Estimular y dar facilidades a los Scouters para que participen en cursos y prácticas de formación.
- i) Promover, si fuese necesario, la celebración de las Asambleas de Grupo.
- j) Elaborar con vistas al Campamento de Verano menús, realizar las compras de víveres, etc.
- k) Los Padres y Madres que sean Scout deberán participar en la Corte de Honor para aquellos nuevos padres y madres que deseen realizarla. También será su deber guiarles en el conocimiento del escultismo.

El Comité de Grupo no interviene en ningún sentido en la formación técnica de los Scouts que corresponde exclusivamente al Consejo de Grupo.

### **Artº 63. Funciones de la Junta Directiva en el Comité de Grupo.**

**Presidente/a:** El/la Coordinador/a del Grupo, en cuanto a su calidad como Presidente del Comité de Grupo tiene las funciones siguientes:

- a) Presidir las sesiones del Comité de Grupo, representarlo y estimular y coordinar su trabajo.
- b) Fomentar las reuniones y actividades sociales del Grupo tales como cenas de padres, fiesta anual, aniversarios, etc.
- c) Presentar anualmente la Memoria y Balance de cuentas del Grupo a la Asamblea.
- d) Procurar a través del Comité de Grupo becas a los Scouts que lo necesiten para que puedan asistir a campamentos y actividades extraordinarias.

**Secretario/a:** El/la Secretario/a del Comité de Grupo debe ser el animador de éste, y sus misiones específicas son:

- a) Preparar con el/la Presidente/a el temario de las reuniones del Comité de Grupo, enviar las citaciones y levantar las Actas de las mismas.
- b) Disponer siempre de un Reglamento de Régimen Interno para su consulta en cualquier momento.
- c) Llevar un registro de todas las pertenencias del Grupo, en conexión con el/la Tesorero/a, y saber en cada momento donde se hallan.
- d) Ocuparse de tener al día el registro del Grupo, credenciales, fichero de miembros y cualquier otro trabajo burocrático.
- e) Recopilar y guardar la Memoria Anual de Actividades.
- f) Asesorar a los Scouters sobre el trabajo burocrático de sus Secciones cuando éstos lo soliciten.

**Tesorero/a:** El/la Tesorero/a del Comité de Grupo es el responsable de la administración del Grupo, y sus misiones específicas son:

- a) Llevar la contabilidad.
- b) Confeccionar el Presupuesto y Balance Anual de Caja, siguiendo las directrices del Consejo de Grupo.
- c) Promover y animar campañas financieras para la obtención de fondos.
- d) Cobro de cuotas ordinarias y extraordinarias.



- e) Ocuparse de que los pagos correspondientes a ASDE-Exploradores de Murcia sean hechos dentro del plazo y hacer efectivos todos aquellos otros pagos presupuestados o aprobados por el Comité de Grupo.
- f) Asesorar a los Scouters en la preparación de sus presupuestos para el Comité de Grupo y la forma de llevar la administración de los fondos que le sean asignados.

#### **Artº 64. Funciones de las comisiones de trabajo.**

Las comisiones de trabajo son grupos en los que miembros del Consejo de Grupo y del Comité de Grupo se reúnen y trabajan para atender y gestionar las diferentes necesidades del grupo scout.

**Comisión de Material:** Es la responsable del material del Grupo, sus funciones específicas son:

- a) Visitar una vez al mes los locales del Grupo (en horario de reunión), para en contacto con los Scouters, revisar si hay algo por comprar o reparar (tiendas, chistófanos, etc.) del material de Sección o de Grupo.
- b) Tener inventariado el material de las Secciones y de Grupo e ir actualizando con fechas de alta y baja.
- c) Informar sobre las demandas de material.
- d) Atender a la conservación y organización del material durante toda la Ronda Solar.
- e) Recomendar hacer las compras a tiempo y no sólo con vistas a las fechas del Campamento de Verano.

**Comisión de Campamentos:** Sus funciones son:

- a) Buscar información sobre zonas de campamento de las distintas comunidades autónomas, seleccionarlas y presentarlas en el Consejo de Grupo.
- b) Promover visitas a posibles zonas de Campamento de Verano.
- c) Asegurar las condiciones Higiénico-Sanitaria de las zonas de Campamento de Verano.

**Comisión de Transportes:** Sus funciones son:

- a) Informarse de los distintos sistemas y rutas de transporte de las zonas más usuales, así como, precios y horarios.
- b) Informar de los sistemas, precios y horarios.
- c) Gestionar, en cada caso, contratando o no el medio de transporte.

**Comisión del Local Social:** Sus funciones son:

- a) Visitar, al menos, una vez al mes el Local Social a fin de detectar posibles averías o anomalías que pudieran darse en las instalaciones o elementos de las mismas.
- b) Encargarse de la reparación y/o mantenimiento de los desperfectos que puedan ocasionarse en el Local Social y Almacén de Material del Grupo.
- c) Reponer los productos de sanitarios y de limpieza.





**Comisión "Casa La Muela":** Sus funciones son:

- a) Visitar, al menos, una vez cada trimestre la casa forestal "La Muela" a fin de supervisar su buena conservación.
- b) Cuando sea necesario rellenar los depósitos de agua potable y no potable de la misma
- c) Encargarse de la reparación y/ó mantenimiento de la misma.
- d) Gestionar el uso de la casa.

**Comisión Económico-Financiera:** Sus funciones son:

- a) Promover actividades económicas entre los padres/madres/tutor/a, y/ó en el Grupo, sugerir ideas y darles curso en cada caso.
- b) Estar actualizado en información de los organismos que conceden subvenciones, así como de los plazos y condiciones para conseguirlas.
- c) Colaborar con el tesorero en sus funciones.

**Comisión Sanitaria:** Sus funciones son:

- a) Reponer y velar por el buen estado de los botiquines de las ramas, del boquín de la Casa de la Muela y del botiquín de grupo.
- b) Mantener actualizadas y organizadas las fichas sanitarias.
- c) Custodiar los productos sanitarios de forma segura y adecuada. Limitar el acceso a los mismos.

**Comisión de la Página Web y Redes Sociales:** Sus funciones son:

- a) Gestionar la Página Web del Grupo.
- b) Promover y animar a que los miembros del grupo añadan asiduamente información y fotos de la web.
- c) Mantener actualizada la información del grupo en las diferentes Redes Sociales.

**Comisión de Actividades para Padres/Madres/Tutor/a:** Sus funciones son:

- a) Concentrar a los padres/madres/tutor/es en distintas ocasiones (salidas de Grupo, San Jorge, Festival de la Canción Scout, Días de Padres, etc.) y proporcionarles en caso necesario transporte, alojamiento, información, etc.
- b) Facilitar la participación de padres/madres/tutor/es en actividades, acercarnos al Grupo, así como aumentar las relaciones entre ellos.
- c) Fomentar la convivencia entre los padres/madres/tutor/res del Grupo con ocasión de fechas destacadas.

## **Artº 65. Administración del Grupo.**

Los bienes y efectos del Grupo serán debidamente inventariados por el Comité de Grupo. El Comité de Grupo rendirá cuentas de su gestión económica a la Asamblea de Grupo, presentando el Balance Anual, Inventario de Bienes y Material de Grupo, y cualquier otro dato aclaratorio. Cualquier organismo Scout tendrá derecho de inspección de la gestión administrativa del organismo o Unidad inferior.



## **TÍTULO TERCERO: OTRAS DISPOSICIONES.**

### **CAPÍTULO 01: ACAMPADAS, EXCURSIONES Y CAMPAMENTOS.**

#### **Artº 66. Acampadas y Excursiones.**

Las acampadas y excursiones se comunicarán a los padres por medio de las vías de comunicación que cada rama estime oportunas; incluyendo página web, redes sociales, nota interna o a través del propio hijo/a, indicando lugar, hora de salida y hora de regreso; normalmente mediante cadenas telefónicas.

#### **Artº 67. Campamento de Verano.**

El precio del Campamento de Verano, es el mismo para todos los acampados, aunque se ausenten por motivo justificado parte de éste, salvo las excepciones que se establecen a continuación:

- a) Imposibilidad económica de pago, comunicado previamente al/la Presidente/a-Coordinador del Grupo, Scouters de Sección o Comité de Grupo. Tras un estudio realizado por el Consejo de Grupo será éste quien dictamine la concesión o no de la beca.
- b) Número de hermanos en el Grupo superior a dos, pagando el tercero y sucesivos el 50% del precio estipulado.

Las visitas esporádicas de asociados y personas relacionadas con el Grupo en cualquier Sección para pernoctar y/o incluirse en las actividades de Sección o de Grupo, deben tener la autorización del Consejo de Grupo, quien determinará la cuantía económica a satisfacer por el interesado (si fuese necesario).

El número de padres que irán a un Campamento como apoyo sanitario, intendencia y logística dependerá de las necesidades. Preferiblemente los padres y madres de Castores no deberán asistir al Campamento de Verano, salvo el día de padres y madres, por razones educativas.

La decisión definitiva de los padres y madres que vayan al campamento será tomada tras la consulta al Consejo de Grupo y el Comité de Grupo.

### **CAPÍTULO 02: UTILIZACIÓN DEL LOCAL SOCIAL Y MATERIAL DE GRUPO.**

#### **Artº 68. Material de acampada y de cocina.**

El Material de Grupo se utilizará en las salidas y actividades del Grupo y se podrá prestar para fines particulares de los integrantes del Grupo por parte de la Comisión de material o los Kraales; siempre y cuando no sea con fines lucrativos. Éste será responsable de entregar y recoger el material prestado con el fin de asegurar su buen estado; así como mantener informado al Consejo de Grupo.





En aquellos supuestos que no queden encuadrados en el párrafo anterior se podrá ceder el uso del material y Local Social previa conformidad del Consejo de Grupo.

Todo material inventariable del Grupo deberá estar inventariado y contabilizado, así como reflejada su amortización, según las normas usuales de contabilidad.

### **Artº 69. Local Social del Grupo.**

El Local Social o Sede del Grupo podrá utilizarse para realizar actividades de contenido cultural y formativo. Para cualquier otra actividad que no se encuadre entre las anteriores se requerirá la aprobación del Consejo de Grupo.

La Comisión del Local Social deberá conocer el objeto para el que se solicita el uso del local, el número de personas previstas y deberá informar al solicitante el tiempo de uso del local y la obligación de dejarlo en las mismas condiciones que lo encontró. En ningún caso podrán realizarse actividades molestas para los vecinos. De igual manera el encargado del Local Social, previamente a su concesión, deberá poner en conocimiento del Consejo de Grupo la solicitud de uso del mismo.

Los libros comprados con dinero del Grupo o cedidos al Grupo, deberán ser inventariados y fichados por la comisión del Local Social, con el fin de facilitar a todos los asociados su lectura y consulta.

## **CAPÍTULO 03: UNIFORMIDAD Y SÍMBOLOS DE SERVICIO.**

### **Artº 70. Concepto.**

Los símbolos de servicio no tienen carácter de recompensa, aunque su uso, en muchos casos, estimule el afán de superación de los asociados.

### **Artº 71. Símbolos.**

Se utilizan sobre el uniforme, que es establecido por ASDE, y que consiste en Polo azul Celeste, pantalón vaquero largo o corto azul marino y calzado cerrado. Son los siguientes:

- a) **Emblema del Escultismo Mundial.** La Conferencia Scout Mundial recomienda encarecidamente el uso de este emblema para quienes tengan derecho a ello, también fuera del uniforme. Se usa bordada en el polo.
- b) **Pañoleta Scout.** Sólo se utiliza desde que se formula la Promesa. Los colores de la pañoleta de nuestro Grupo son fondo amarillo y filo negro.



- c) **Insignia de los Scouts de Murcia:** como todo los scouts de Murcia que pertenecemos a Asde, llevamos esta insignia que está formada por la Flor de Lis, en cuyo interior se encuentran los castillos de la bandera de Murcia. Lleva puesto el nombre y número de nuestro grupo. Se usa en la manga derecha del polo.
- d) **Insignias de Sección o Rama.** Se usa en tela en la manga izquierda. Cada sección cuenta con tres insignias diferentes que sirven de distintivo de la progresión de casa uno/a. Todas incluyen el nombre de la sección.
- e) **Distintivo Patrulla.** En la Rama Scout, cada Patrulla utiliza un distintivo en función del animal tótem de la Patrulla. Se utiliza en la manga izquierda de la camisa, bajo el distintivo de Rama.
- f) **Distintivo de Progresión.** En algunas secciones de nuestro grupo se utilizarán distintivos de progresión en la Pañoleta. Se empleará pines para las Clases en la sección Scout, para los aguiluchos en Esculta y para la Investidura de Escudero en Clan. Se empleará un bordado de San Jorge en la Investidura de Caballero.

## **CAPÍTULO 04: FORMACIÓN DE MONITORES Y DIRECTORES DE CAMPAMENTO.**

### **Artº 72. Formación de Scouters y Scouts.**

Desde el Consejo de Grupo, y del Grupo en su conjunto, se fomentará y se contribuirá económicamente a la formación continua de sus Scouters, dicha formación estará vinculada, en todo caso, al trabajo realizado por los formadores en el Grupo e incluirá, entre otros, los Cursos de Monitor de Tiempo Libre y Director de Campamento.

De igual manera se arbitrarán las medidas pertinentes para extender esa formación a los miembros de la cuarta etapa de Clan, preferiblemente.

La realización de estos cursos financiados por el Grupos Scout estarán sujetos a un compromiso de dos años como scouter activo en alguna de las secciones.

## **TÍTULO CUARTO: RÉGIMEN ELECTORAL.**

### **CAPÍTULO 01: RÉGIMEN ELECTORAL.**

#### **Artº 73. Régimen Electoral.**

En todo momento el contenido de este Título se ajustará a lo dispuesto a nivel federal.



## **TÍTULO QUINTO: RÉGIMEN DISCIPLINARIO.**

### **CAPÍTULO 01: INFRACCIONES DISCIPLINARIAS.**

#### **Artº 74. Definición y clasificación.**

Son infracciones disciplinarias los actos u omisiones imputables a cualquier asociado, que sean contrarios a la Ley Scout y/o a la Promesa Scout, a los Estatutos de la Asociación "Grupo Scout Cruz del Sur 242", a este Reglamento de Régimen Interno, al Compromiso Asociativo de ASDE o a los acuerdos y decisiones de sus órganos y/o a sus intereses, Principios, dignidad o imagen, así como a los Derechos Humanos y de la Infancia. Las infracciones disciplinarias podrán ser leves y graves.

#### **Artº 75. Infracciones disciplinarias leves.**

Son las siguientes:

- a) El retraso, negligencia o descuido en el cumplimiento de las obligaciones que corresponden a cada asociado/a.
- b) La ligera incorrección con los demás asociados/as o con terceras personas.
- c) La falta de asistencia, no justificada, a las reuniones o actos que fuere convocado con carácter obligatorio.
- d) El descuido en la conservación de los bienes, locales, material o documentos de Grupo.
- e) Simular o inducir a otros a creer que ostenta un cargo en el Grupo que realmente no le corresponde.
- f) El uso incorrecto de manera reiterada de la Uniformidad y Símbolos.
- g) Quebrantar el deber de respeto, información, convocatoria o audiencia de los asociados/as, y en general cuantos derivan del derecho de éstos.
- h) En general, el incumplimiento de los deberes como asociado/a por negligencia o descuido.

#### **Artº 76. Infracciones disciplinarias graves.**

Son las siguientes:

- a) Las acciones u omisiones que dañen el prestigio del Grupo, de sus dirigentes, de sus órganos y sus asociados/as.
- b) El incumplimiento de los acuerdos debidamente adoptados por los órganos dirigentes del Grupo, o falta de respeto a los asociados/as.
- c) Los actos y conductas contrarios a los Principios del Escultismo o a las normas del Grupo, que causen perjuicios a sus intereses, dignidad o imagen.
- d) Plantear o hacer trascender a los medios de comunicación o a terceros cuestiones internas falsas del Grupo o personales de sus órganos o miembros.
- e) Realizar falsedades u omisiones en cualquier documento que afecte al Grupo con el propósito de inducir a error a quien corresponda el examen, apreciación o valoración de tales documentos.
- f) Incumplir deliberadamente las directrices, normas y acuerdos de los órganos directivos del Grupo.



- g) La falta de asistencia, reiterada, a los actos a los que fuere convocado con carácter obligatorio o a las reuniones a las que deba acudir, si no existiera causa justificada. Los casos más graves serán:
- Falta de asistencia a más del 50% de las actividades.
  - Falta de asistencia a la mayoría de las acampadas.
  - Falta de asistencia al Campamento de Verano dos años consecutivos.
- h) Causar daño a los bienes, material, locales o documentos del Grupo.
- i) Negativa, expresa o tácita, a colaborar en el esclarecimiento de hechos presuntamente constitutivos de infracciones disciplinarias.
- j) Reincidencia en la omisión de infracciones disciplinarias leves.

### **Artº 77. Procedimiento.**

Conocido por el Kraal de Sección y/o Consejo de Grupo un hecho u omisión que pudiera constituir infracción disciplinaria el/la Coordinador/a correspondiente recabará inmediatamente toda la información al respecto y convocará a su Consejo a una reunión en el plazo más breve posible, recogiendo necesariamente las alegaciones de los afectados/as.

Dicho Consejo, en el plazo máximo de un mes, solicitará la información complementaria que precise, establecerá la existencia o no de infracción y remitirá todo lo actuado, tanto si se apreció infracción como si no al Consejo de Grupo, con propuesta de sanción, si procediera.

El Consejo de Grupo podrá nombrar a dos o más personas de entre sus componentes para constituir una Comisión que se encargue de estudiar y analizar los conflictos que se presenten al Consejo. En ningún caso, las decisiones de la Comisión serán definitivas ni vinculantes y habrán de ser aprobadas o no por el Consejo de Grupo.

### **Artº 78. Prescripción.**

Transcurridos tres meses desde que se cometió una infracción leve o un año desde una infracción grave, sin que se haya reunido para su estudio el órgano a que se refiere el artículo anterior, se tendrá por no cometida la infracción a todos los efectos.

Si conocida por el órgano competente una infracción disciplinaria se superase el plazo establecido de un mes, se entenderá así mismo prescrita la posible infracción. Una vez iniciada la actuación correspondiente, se paralizará el plazo de prescripción.



## **CAPÍTULO 02: DENUNCIAS Y QUEJAS.**

### **Artº 79. Denuncias.**

Cualquier asociado/a que considere que existe una infracción disciplinaria, deberá dirigir escrito de denuncia al órgano que considere competente, de los indicados en el artículo 77 de este Reglamento.

Si el órgano que recibe la denuncia no se considerase competente, lo remitirá al que considere que lo es, en un plazo máximo de quince días, sin que éste se compute a efectos de prescripción.

### **Artº 80. Quejas.**

Cualquier asociado/a que, en sus relaciones con el Grupo, considere que existen actuaciones u omisiones que le perjudican o puedan perjudicar a terceros, podrá presentar escrito de queja ante el Consejo de Grupo.

## **CAPÍTULO 03: MEDIDAS CAUTELARES.**

### **Artº 81. Definición y alcance.**

Mientras se tramitan los diferentes procedimientos y con carácter cautelar, el Consejo de Grupo podrá adoptar medidas provisionales para evitar que se causen perjuicios por la demora que pueda suponer los trámites a realizar.

Las medidas cautelares podrán ser, según el caso, las siguientes:

- a) Suspensión de funciones de un socio/a activo/a, por un periodo máximo de un mes.
- b) Suspensión de los derechos como asociado/a, por un periodo máximo de un mes.
- c) Suspensión de actividades en la Sección por un periodo máximo de quince días.

Ninguna de estas medidas tiene carácter sancionador, y contra su adopción no cabrá recurso alguno excepto, si hubiera lugar, el escrito de queja a que se refiere el artículo 80 de este Reglamento.

Las medidas cautelares que pudieran adoptarse cesarán automáticamente en el momento en que se notifique a los interesados la resolución tomada por el Consejo de Grupo.

## **CAPÍTULO 04: SANCIONES.**

### **Artº 82. Concepto.**

Son sanciones las acciones impuestas a un/a asociado/a u órgano como consecuencia de la comisión de una infracción disciplinaria.



### **Artº 83. Sanciones por faltas leves.**

Cuando se estime que se ha cometido una infracción disciplinaria leve, deberá imponerse una de las sanciones que en orden creciente se enumera a continuación:

- a) Amonestación privada por escrito.
- b) Amonestación pública.
- c) Privación del derecho a ser elegido para cualquier puesto o cargo del Grupo por un periodo de hasta dos años.
- d) Suspensión temporal de funciones, de hasta seis meses.
- e) Suspensión de las actividades en la Sección por un periodo de hasta seis meses.

### **Artº 84. Sanciones por faltas graves.**

Si la infracción disciplinaria apreciada fuera grave, se propondrá una de las siguientes sanciones, que se enumeran en orden creciente:

- a) Suspensión temporal de funciones, de hasta un año.
- b) Suspensión en las actividades de una Sección por un periodo de hasta un año.
- c) Revocación definitiva del cargo que ostenta.
- d) Suspensión de la condición de asociado/a por un periodo de hasta dos años.
- e) Pérdida de la cualidad de asociado/a.

**Revisado y modificado por el Consejo de Grupo y el Comité de Grupo y aprobado por la Asamblea General Extraordinaria celebrada en los locales asociativos el día veintiocho de mayo de dos mil quince.**

LA SECRETARIA DE GRUPO

VºBº EL COORDINADOR DE GRUPO



## ÍNDICE:

<b>INTRODUCCIÓN-JUSTIFICACIÓN</b>	01
<b>TÍTULO PRIMERO: PRINCIPIOS</b>	01
<b>CAPÍTULO 01: NATURALEZA, FINES Y OBJETIVOS</b>	01
<b>Artº 01.</b> Denominación y naturaleza	01
<b>Artº 02.</b> Definición	01
<b>Artº 03.</b> Fines	02
<b>Artº 04.</b> Principios	02
<b>Artº 05.</b> Método	02
<b>Artº 06.</b> Promesa y Ley Scout	03
<b>Artº 07.</b> Lemas, propósito y virtudes	04
<b>CAPÍTULO 02: SERVICIO Y RELACIONES EXTERNAS</b>	04
<b>Artº 08.</b> Relaciones externas	04
<b>Artº 09.</b> Política y servicios públicos	04
<b>CAPÍTULO 03: FINANCIACIÓN</b>	05
<b>Artº 10.</b> Medios financieros	05
<b>Artº 11.</b> Aportaciones de los padres de los asociados	05
<b>Artº 12.</b> Campañas económicas	06
<b>Artº 13.</b> Subvenciones y donativos	06
<b>TÍTULO SEGUNDO: ORGANIZACIÓN</b>	06
<b>CAPÍTULO 01: SOCIOS</b>	06
<b>Artº 14.</b> Tipos de socios	06
<b>Artº 15.</b> Adquisición de la condición de asociado	07
<b>Artº 16.</b> Solicitud de ingreso y baremo de puntuación	07
<b>Artº 17.</b> Límites de la zona de influencia	08
<b>Artº 18.</b> Censo anual	09
<b>Artº 19.</b> Derechos de los socios activos	10
<b>Artº 20.</b> Derechos de los socios infantiles y juveniles	10
<b>Artº 21.</b> Derechos de los socios protectores	10
<b>Artº 22.</b> Deberes de los socios activos, infantiles y juveniles	10
<b>Artº 23.</b> Deberes de los socios protectores	10
<b>Artº 24.</b> Pérdida de la condición de asociado	11
<b>CAPÍTULO 02: RAMAS O SECCIONES DEL GRUPO SCOUT</b>	11
<b>Artº 25.</b> Organización en Ramas o Secciones	11
<b>Artº 26.</b> Ramas o Secciones	12
<b>Artº 27.</b> Scouter de Rama o Sección	12
<b>Artº 28.</b> Condiciones para ejercer como Scouter	12
<b>Artº 29.</b> Edad de los Scouters	13
<b>Artº 30.</b> Programa Educativo de Rama o Sección	13
<b>Artº 31.</b> Traslados	14





<b>Artº 32.</b>	Ingreso en la Colonia de Castores y pase a la Manada Seeonee	14
<b>Artº 33.</b>	Coordinador/a de Colonia de Castores y Ayudantes	14
<b>Artº 34.</b>	Colonia de Castores	15
<b>Artº 35.</b>	Progresiones en la Colonia Leño	15
<b>Artº 36.</b>	Ingreso en la Manada Seeonee y pase a Tropa Scout Kim	16
<b>Artº 37.</b>	Coordinador/a de Manada y Ayudantes	16
<b>Artº 38.</b>	La Manada Seeonee	17
<b>Artº 39.</b>	Progresiones en la Manada Seeonee	17
<b>Artº 40.</b>	Ingreso en la Tropa Scout Kim	18
<b>Artº 41.</b>	Coordinador/a de Tropa Scout y Ayudantes	18
<b>Artº 42.</b>	La Tropa Scout Kim	19
<b>Artº 43.</b>	Progresiones en la Tropa Scout Kim	20
<b>Artº 44.</b>	Ingreso en la Unidad Esculta Sherpa	20
<b>Artº 45.</b>	Coordinador/a de la Unidad Esculta y Ayudantes	21
<b>Artº 46.</b>	La Unidad Esculta Sherpa	21
<b>Artº 47.</b>	Progresiones en la Unidad Esculta	22
<b>Artº 48.</b>	Ingreso en el Clan Rover Rainbow	22
<b>Artº 49.</b>	Coordinador/a de Clan y Ayudantes	24
<b>Artº 50.</b>	El Clan Rover Rainbow	25
<b>Artº 51.</b>	Scouters Rovers	25
<b>CAPÍTULO 03: EL GRUPO SCOUT</b>		26
<b>Artº 52.</b>	Definición	26
<b>Artº 53.</b>	Estructura Educativa y Estructura Organizativa o de Gestión	26
<b>Artº 54.</b>	La Junta Directiva	29
<b>Artº 55.</b>	Facultades de la Junta Directiva	29
<b>Artº 56.</b>	Facultades del/la Presidente/a-Coordinador/a	29
<b>Artº 57.</b>	El/la Tutor/a-Formador/a	30
<b>Artº 58.</b>	El/la Secretario/a	30
<b>Artº 59.</b>	El/la Tesorero/a	30
<b>Artº 60.</b>	La Asamblea General de Grupo	30
<b>Artº 61.</b>	El Consejo de Grupo	31
<b>Artº 62.</b>	El Comité de Grupo	33
<b>Artº 63.</b>	Funciones de la Junta Directiva en el Comité de Grupo	34
<b>Artº 64.</b>	Funciones de las Comisiones de trabajo	35
<b>Artº 65.</b>	Administración del Grupo	36
<b>TÍTULO TERCERO: OTRAS DISPOSICIONES</b>		37
<b>CAPÍTULO 01: ACAMPADAS, EXCURSIONES Y CAMPAMENTOS</b>		37
<b>Artº 66.</b>	Campamento de Verano	37
<b>Artº 67.</b>	Acampadas y Excursiones	37
<b>CAPÍTULO 02: UTILIZACIÓN DEL LOCAL SOCIAL Y MATERIAL DE GRUPO</b>		37
<b>Artº 68.</b>	Material de acampada y de cocina	37
<b>Artº 69.</b>	Local Social del Grupo	38
<b>CAPÍTULO 03: UNIFORMIDAD Y SÍMBOLOS DE SERVICIO</b>		38



<b>Artº 70.</b> Concepto	38
<b>Artº 71.</b> Símbolos	38
<b>CAPÍTULO 04: FORMACIÓN DE MONITORES Y DIRECTORES DE CAMPAMENTO</b>	39
<b>Artº 72.</b> Formación de Scouters y Scouts	39
<b>TÍTULO CUARTO: RÉGIMEN ELECTORAL</b>	39
<b>CAPÍTULO 01: RÉGIMEN ELECTORAL</b>	39
<b>Artº 73.</b> Régimen Electoral	39
<b>TÍTULO QUINTO: RÉGIMEN DISCIPLINARIO</b>	40
<b>CAPÍTULO 01: INFRACCIONES DISCIPLINARIAS</b>	40
<b>Artº 74.</b> Definición y clasificación	40
<b>Artº 75.</b> Infracciones disciplinarias leves	40
<b>Artº 76.</b> Infracciones disciplinarias graves	40
<b>Artº 77.</b> Procedimiento	41
<b>Artº 78.</b> Prescripción	41
<b>CAPÍTULO 02: DENUNCIAS Y QUEJAS</b>	42
<b>Artº 79.</b> Denuncias	42
<b>Artº 80.</b> Quejas	42
<b>CAPÍTULO 03: MEDIDAS CAUTELARES</b>	42
<b>Artº 81.</b> Definición y alcance	42
<b>CAPÍTULO 04: SANCIONES</b>	42
<b>Artº 82.</b> Concepto	42
<b>Artº 83.</b> Sanciones por faltas leves	43
<b>Artº 84.</b> Sanciones por faltas graves	43
<b>ÍNDICE</b>	44