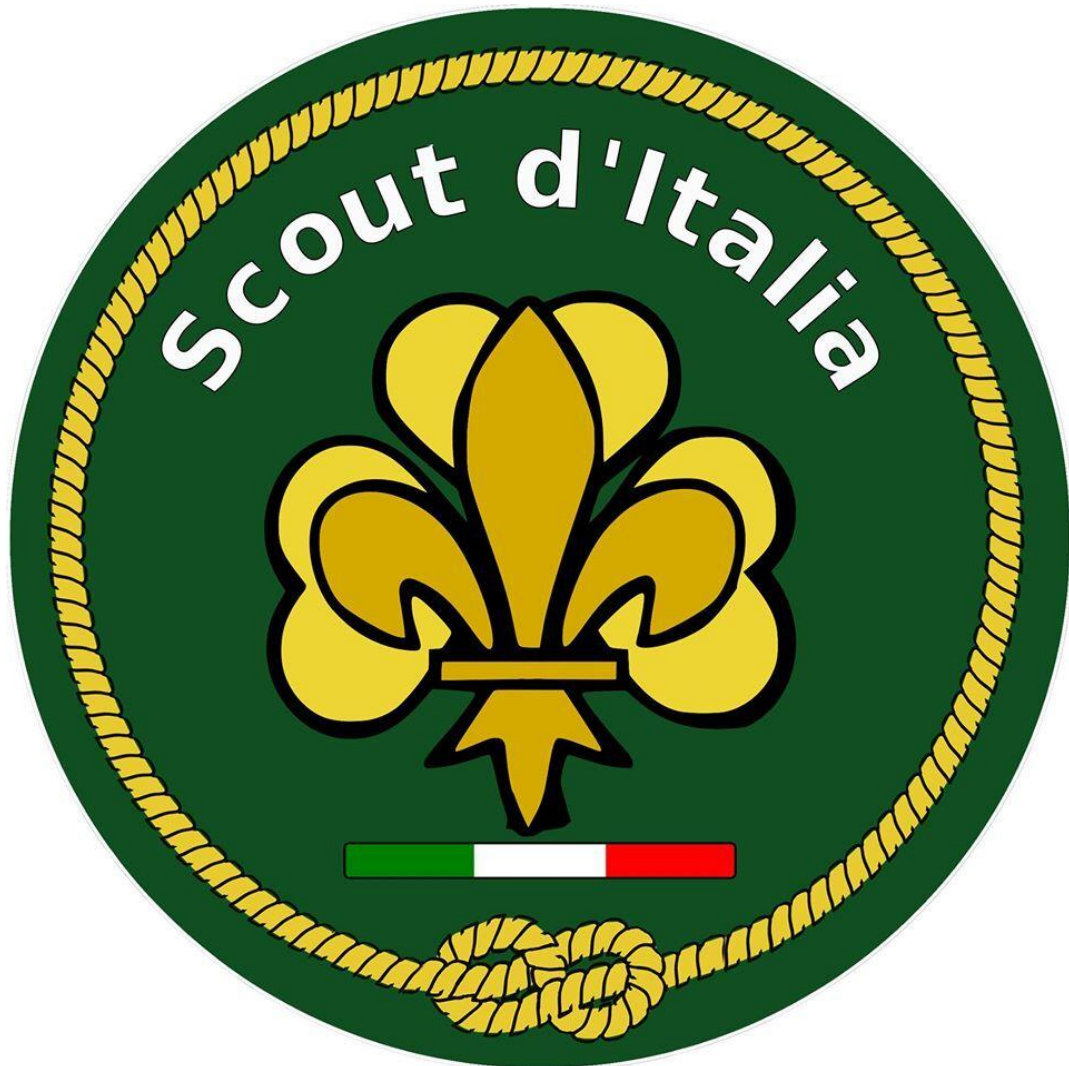


REGOLAMENTO GENERALE



ASSOCIAZIONE SCOUT D'ITALIA

INDICE

Amministrazione	2
Principi generali	2
Art. 1 – Finalità.....	2
Art. 2 – I Soci	2
Art. 3 – Democrazia rappresentativa.....	2
Art. 4 – Iniziative regolamentari proposte dai soci	3
Art. 5 – Livelli dell'associazione	3
Art. 6 – Livello nazionale	3
Art. 7 – Durata degli incarichi	4
Art. 8 – L'Assemblea Nazionale dei Delegati.....	4
Art. 9 – Elezione dei Delegati.....	4
Art. 10 – Decadenza e rielezione dell'AND - Chiarimento art. 14 dello Statuto... 4	
Art. 11 – Prima seduta dell'AND: Convalida dell'Elezione e Proclamazione dei Delegati.....	5
Art. 12 – Surroga dei Delegati.....	5
Art. 13 – Funzioni del Delegato	5
Art. 14 – Commissioni	5
Art. 15 – Mozioni di sfiducia	6
Art. 16 – Regolamento dell'AND.....	6
Del Governo dell'Associazione	7
Art. 17 – Il Presidente.....	7
Art. 18 – Capo Scout.....	7
Art. 19 – Collegio dei Revisori dei Conti.....	8
Art. 20 – Elezione del Presidente e del Consiglio Direttivo Nazionale.....	8
Art. 21 – Il Consiglio Direttivo Nazionale	8
Art. 22 – Controlli e Commissariamento.....	9

Art. 23 – Risoluzione delle controversie	9
Della degli atti e dei bilanci	9
Art. 24 – Bollettino Associativo	9
Art. 25 – Vigenza degli atti	10
Art. 26 – Bilanci	10
Art. 27 – Bilanci: autonomia e responsabilità	10
Delle strutture nazionali di coordinamento.....	11
Art. 28 – Strutture nazionali di coordinamento territoriale	11
Art. 29 – Forum nazionale permanente.....	11
Art. 30 – Regione.....	11
Art. 31 – Provincia.....	12
Art. 32 – Comunità Scout Seniores (CSS)	12
Dei Gruppi e delle attività	13
Art. 33 - Livello territoriale	13
Art. 34 – Gruppo.....	13
Art. 35 – Apertura di un Gruppo – Comitato Promotore – Linee Guida	14
Art. 36 Autorizzazione del Gruppo	14
Art. 37 – Consiglio di Gruppo.....	15
Art. 38 – Risorse e rendiconto di Gruppo	15
Art. 39 – Capo Gruppo.....	16
Art. 40 – Progetto di Gruppo	17
Art. 41 – Simboli di Gruppo	17
Art. 42 – Branche.....	17
Art. 43 – Coordinatori di Branca	18
Art. 44 – Unità: limiti numerici	18
Art. 45 – Staff di Unità	18
Art. 46 – Capi Unità e Vice Capi Unità.....	18

Art. 47 – Attività di Unità.....	19
Art. 48 – Partecipazione alle attività di associati portatori di handicap	19
Art. 49 – Campi: organizzazione	19
Art. 49 – Il Capo Campo.....	20
Art. 50 – Scioglimento di un Gruppo	21
Art. 51 – Simboli associativi.....	21
Metodo	21
Principi comuni	21
Art. 52 – Scopo del processo educativo.....	21
Art. 53 – Principi del Metodo Scout.....	22
Art. 54 – Sistema di Squadre	22
Art. 55 – Legge scout.....	22
Art. 56 – Patto, Impegno e Promessa	23
Art. 57 – Supporto Adulto	24
Art. 58 – Vita all'aria aperta.....	24
Art. 59 – Imparare facendo: attivismo pedagogico.....	24
Art. 60 – Sistema di Simboli.....	24
Art. 61 – Saluto e segno scout	25
Art. 62 – Saluto col Guidone.....	25
Art. 63 – Scoutismo 2.0	25
Art. 64 – Algoritmo dei Quattro Passi.....	26
Art. 65 – Metodo di comunicazione: la PNL.....	26
Art. 66 – La Progressione Personale	26
Art. 60 – La “carriera” dei Capi scout.....	26
Art. 67 – Competenze.....	26
Art. 68 – Cerimonie	26
Art. 69 – Cerimonia della Promessa/Impegno	27

Art. 70 – Alzabandiera ed ammainabandiera	27
Branca Castorini	28
Art. 71 - Il Patto	28
Art. 72 - Principio Cardine: l'espressione	28
Art. 73 - Ambientazione	28
Art. 74 - Le Capanne	28
Art. 75 - Insegna di Colonia	29
Branca Lupetti	29
Art. 76 - Impegno	29
Art. 77 - Principio cardine: il gioco	29
Art. 78 - Ambientazione	29
Art. 79 - Grande Urlo	30
Art. 80 - Consiglio degli Anziani	30
Art. 81 - Sistema di Squadre: le Mute/Sestiglie	30
Art. 82 - Insegna del Branco	31
Branca Esploratori	31
Art. 83 - Promessa	31
Art. 84 - Principio cardine: l'avventura	31
Art. 85 - Ambientazione	31
Art. 86 - Terminologia	31
Art. 87- Consiglio di Reparto	31
Art. 88 - Corte d'Onore	32
Art. 89 - Incontro Capi	32
Art. 90 - Alta Pattuglia	32
Art. 91 - Consiglio della Legge	32
Art. 92 - Pattuglia	32
Art. 93 - Vita di pattuglia	32

Art. 94 - Attività di Pattuglia	33
Art. 95 - Consiglio di Pattuglia	33
Art. 96 - Impresa di pattuglia	33
Art. 97 - Missione di pattuglia	33
Art. 98 - Incarichi e Posti d’Azione.....	33
Art. 99 - Incarichi	34
Art. 100 - Posti d’Azione	34
Art. 101 - Capo Pattuglia	34
Art. 102 - Nomina dei Capi Pattuglia	34
Art. 103 - Compiti del Capo Pattuglia	34
Art. 104 - Vice Capo Pattuglia	35
Art. 105 - Nome della Pattuglia e distintivo	35
Art. 106 - Guidone di Pattuglia	35
Art. 107 - Riunione di Reparto	36
Art. 108 - Guidone di Reparto	36
Branca Rover	36
Art. 109 – Legge e Promessa	36
Art. 110 – Principio cardine: l'autoprogrammazione	36
Art. 111 - Simbolo	38
Art. 112 – Il Clan	38
Art. 113 – Capo Clan.....	38
Art. 114 – Ingresso in Clan.....	39
Art. 115 - Passaggio in Clan	39
Art. 116 – Allievo/a rover	40
Art. 117 - Corso Allievi Rover.....	40
Art. 118 – Partenza.....	40
Art. 119 - Carta di Clan	40

Art. 120 - Estate Rover	41
Art. 121 - Consiglio di Clan	41
Art. 122 - Ronda Esecutiva	42
Art. 123 - Ronde di Interesse	42
Art. 124 – Riunione di Clan	43
Art. 125 – Fiamma di Clan	43

Amministrazione

Principi generali

Art. 1 – Finalità

Il presente Regolamento Generale dell'Associazione Scout d'Italia norma la vita associativa dell'ASdI nel rispetto dello Statuto associativo.

Art. 2 – I Soci

Tutti i soci maggiorenni in regola con l'iscrizione, hanno il diritto di concorrere alla formazione delle scelte dell'Associazione così come stabilito dallo Statuto e dal presente Regolamento.

Le operazioni di rinnovo delle iscrizioni hanno inizio il 1 settembre e terminano il 31 dicembre dello stesso anno. In caso di particolari esigenze il CDN può stabilire termini diversi. Nel caso in cui un associato non rinnovi l'iscrizione entro i termini stabiliti, viene dichiarato decaduto.

Censimenti integrativi di nuovi membri possono essere accettati fino al 10 maggio. I censimenti vengono annotati sul libro soci dell'Associazione dalla Segreteria Generale, con attenzione alla categoria di socio di cui all'art. 4 dello Statuto e alla residenza (o del domicilio, qualora non coincidesse con la residenza) dello stesso.

Le domande di iscrizione dei soci adulti devono essere presentate direttamente al Consiglio Direttivo Nazionale.

Le domande di iscrizione dei soci giovani possono essere presentate presso i Gruppi, i cui Capi Gruppo sono delegati dal CDN all'accettazione delle stesse; l'iscrizione del socio giovane si intende conclusa all'atto della comunicazione alla Segreteria Generale della domanda di iscrizione, firmata dal Capo Gruppo, corredata di versamento della quota associativa.

Le iscrizioni dei soci giovani possono essere raccolte direttamente dalla Segreteria Generale che poi trasmette la documentazione al Gruppo di riferimento in base alla residenza dell'iscritto; tale iscrizione si intende realizzata all'atto della comunicazione del parere favorevole al censimento da parte del Capo Gruppo competente.

Art. 3 – Democrazia rappresentativa

I soci dell'ASdI esercitano il diritto di elettorato attivo e passivo secondo il criterio di democrazia rappresentativa eleggendo 50 Delegati all'Assemblea Nazionale.

Sono eleggibili a Delegati tutti i soci che nel giorno della elezione hanno compiuto i 18 anni di età e che hanno i requisiti previsti dallo Statuto.

I Delegati sono eletti su base circoscrizionale. Ogni circoscrizione elegge un numero di Delegati pari alla divisione tra il numero di soci iscritti nella circoscrizione elettorale e il rapporto tra numero totale dei soci dell'Associazione e il numero complessivo dei Delegati.

$$\text{Seggi della circoscrizione} = \frac{\text{Soci della circoscrizione}}{(\text{Soci totali}/\text{Delegati totali})}$$

Il numero dei Delegati risultante è arrotondato (in caso di valori decimali) all'unità più prossima.

Le circoscrizioni elettorali sono definite con delibera del CDN in modo tale che il numero minimo di elettori di una circoscrizione sia tale da attribuire alla stessa almeno un Delegato.

Se l'Associazione conta un numero di iscritti inferiore o uguale a 2190, il numero di Delegati da eleggere è pari a 25.

Se l'Associazione conta un numero di iscritti inferiore o uguale a 1190, il numero di Delegati da eleggere è pari a 15.

Qualora l'Associazione conti un numero di elettori minore o uguale a 24, fanno parte dell'Assemblea Nazionale dei Delegati tutti gli elettori.

Art. 4 – Iniziative regolamentari proposte dai soci

I soci possono presentare proposte di modifica del Regolamento purché controfirmate da almeno un quinto dei soci adulti. La proposta va presentata al Consiglio Direttivo Nazionale che la pone all'ordine del giorno della prima Assemblea Nazionale dei Delegati utile.

Art. 5 – Livelli dell'associazione

In osservanza degli articoli 9 e 10 dello Statuto, l'Associazione si articola in due livelli: uno nazionale e uno territoriale. Costituiscono il livello territoriale i Gruppi; costituiscono il livello nazionale il Presidente, il Consiglio Direttivo Nazionale, l'Assemblea Nazionale dei Delegati, il Collegio dei Revisori dei Conti (se istituito), le Strutture Nazionali di coordinamento territoriale, le Comunità Seniores.

Art. 6 – Livello nazionale

Il fine primario del livello nazionale (e delle connesse strutture territoriali), è quello di:

- promuovere l'espansione dell'Associazione,
- fornire ai Gruppi linee guida inerenti il servizio educativo e la gestione amministrativa,
- organizzare percorsi di formazione degli adulti in servizio,
- garantire ai soci adeguata copertura assicurativa,
- fornire ai soci le uniformi e i distintivi previsti dal regolamento,
- consentire la partecipazione dei soci alla costruzione del pensiero associativo ed alla definizione delle strategie di intervento dell'Associazione.

I rapporti tra livelli e strutture associativi, nell'ambito dei compiti affidati dallo Statuto ad ognuno di essi, sono ispirati a criteri di sussidiarietà.

- vigilare sull'osservanza dello Statuto, del Regolamento e delle direttive del CDN
- Intervenire su tutti gli aspetti disciplinari di sua competenza
- garantire il livello e la continuità della formazione capi e dell'aggiornamento metodologico

Art. 7 – Durata degli incarichi

A chiarimento dell'art. 23 dello Statuto, tutti gli incarichi di nomina e di elezione hanno durata triennale, ad esclusione degli incarichi di Presidente e Consigliere Nazionale, che, come previsto dallo Statuto, hanno durata settennale. Gli incarichi triennali, in caso di particolare necessità e sicurezza dell'associazione, sono rinnovabili con delibera di Consiglio Direttivo Nazionale, salvo diversa espressa indicazione o proroga della nomina, per un ulteriore periodo diverso, ma inferiore, dalla durata ordinaria.

Dell'Assemblea Nazionale dei Delegati

Art. 8 – L'Assemblea Nazionale dei Delegati

L'Assemblea Nazionale è l'organo sovrano dell'Associazione ed espleta la funzione di indirizzo politico-amministrativo e di controllo. L'Assemblea Nazionale dei Delegati è convocata ai sensi dell'art. 15 dello Statuto. I lavori dell'Assemblea si svolgono secondo l'ordine del giorno redatto dal Consiglio Direttivo Nazionale a meno che l'Assemblea stessa non decida altrimenti, votando la richiesta presentata da almeno un terzo dell'Assemblea.

Art. 9 – Elezione dei Delegati

Ogni Delegato viene eletto nella Circoscrizione di residenza (o di domicilio se diversa dalla residenza). L'elezione dei Delegati è indetta dal Presidente dell'Associazione almeno novanta giorni prima della scadenza prevista per deliberare sul Rendiconto associativo. Tutti i soci in regola con l'iscrizione possono presentare la propria candidatura a Delegato, che deve pervenire al Presidente – ovvero al Cprov che la comunica al Presidente – entro trenta giorni dalla data stabilita per le elezioni. La candidatura deve essere corredata di programma. Il Presidente, alla scadenza per la presentazione delle candidature, senza ritardo rende pubblico l'elenco dei candidati suddivisi per Circoscrizione di residenza, indicando il numero di Delegati ripartiti per ogni Circoscrizione, gli orari e i luoghi in cui verranno convocate le Assemblee Circoscrizionali elettive.

Nel giorno fissato per l'elezione, il Commissario Provinciale (o il Commissario Regionale – o suo incaricato - nel caso in cui la Circoscrizione comprenda più Province Scout) presiede l'Assemblea Circoscrizionale elettiva (della quale fanno parte tutti i soci elettori iscritti nella Circoscrizione), con la funzione di garantire il buon andamento delle operazioni di voto. Nella sua funzione il Cprov è affiancato da un segretario e due scrutatori nominati dall'Assemblea. Il voto è segreto ed ogni elettore può esprimere una sola preferenza. Al termine dello scrutinio, risultano eletti i candidati più votati. Il Commissario Provinciale inoltra al Presidente il verbale dell'elezione da cui risulta il numero di voti espressi, il numero di voti conseguiti da ogni candidato, il numero di schede bianche e il numero di schede nulle.

Art. 10 – Decadenza e rielezione dell'AND - Chiarimento art. 14 dello Statuto

A chiarimento dell'art. 14 dello Statuto, e a causa di mero errore materiale, l'ultimo periodo dello stesso articolo è da intendersi: “In caso di decadenza dell’AND ai sensi dell’art. 23 dello Statuto....”. L'ultimo periodo riguarda dunque la decadenza per dimissioni o sfiducia del Presidente o sfiducia dell'intero CDN.

Le cariche non decadono nel caso in cui uno o più Consiglieri Nazionali sono singolarmente sfiduciati dall'Assemblea Nazionale dei Delegati.

Art. 11 – Prima seduta dell'AND: Convalida dell'Elezione e Proclamazione dei Delegati

La prima seduta dell'Assemblea Nazionale dei Delegati:

- è presieduta dal Presidente dell'Associazione (dal Presidente uscente nel caso in cui l'elezione del Presidente coincida con quella dei Delegati, o da altro Delegato in base a quanto previsto dall'art. 17 dello Statuto);
- esamina e convalida l'elezione dei delegati.

Qualora sussistessero motivi di ineleggibilità dei Delegati l'Assemblea è chiamata a valutare la questione e a decidere in merito nel rispetto dello Statuto.

L'Assemblea vota la convalida degli eletti. Il Presidente dell'Assemblea proclama gli eletti dopo formale accettazione della carica da parte degli stessi.

Art. 12 – Surroga dei Delegati

Il Delegato che rassegna le dimissioni o viene dichiarato decaduto è sostituito, senza ritardo, dal primo dei candidati non eletti nella ripartizione territoriale di riferimento; il nuovo Delegato rimane in carica fino al termine del mandato dell'Assemblea Nazionale dei Delegati. Nel caso in cui il primo dei non eletti abbia perso la qualità di socio, si procede a nuova elezione.

Art. 13 – Funzioni del Delegato

Il Delegato all'Assemblea Nazionale entra nel pieno esercizio delle sue funzioni a proclamazione avvenuta. Il Delegato dura in carica tre anni ed espleta la sua funzione in seno all'Assemblea:

- votando gli atti sottoposti all'attenzione dell'Assemblea Nazionale, proponendo emendamenti, valutandoli e votandoli;

- proponendo all'Assemblea di approvare indirizzi politico-amministrativi sotto la forma di raccomandazioni e mozioni;
- esercitando la funzione ispettiva su tutti gli atti dell'associazione presentando interrogazioni rivolte al Consiglio Direttivo Nazionale;
- presentando proposte di modifica o integrazione del Regolamento
- presentando mozioni di sfiducia.

Art. 14 – Commissioni

Sono Commissioni dell'Assemblea Nazionale dei Delegati:

- Bilancio
- Protezione civile
- Regolamento
- Sviluppo associativo
- Attività produttive

Di ogni commissione fanno parte dai tre ai cinque Delegati. Per ogni Commissione, nella prima riunione utile, viene eletto un Presidente di Commissione. Ogni Delegato non può far parte di più di una Commissione.

Funzione delle Commissioni (ognuna per la sua competenza) è:

- esprimere un parere motivato sugli atti da porre in discussione nell'Assemblea Nazionale
- promuovere il settore di cui si occupano.

Delle Commissioni fanno parte i membri del CDN (e/o gli eventuali Commissari nazionali) la cui azione è interessata dagli atti in esame presso le Commissioni stesse.

Art. 15 – Mozioni di sfiducia

Il voto dell'AND contrario ad una proposta del Presidente o del CDN non comporta le dimissioni degli stessi né la sfiducia.

Il Presidente o il CDN cessano dalla carica in caso di approvazione di una mozione di sfiducia votata in modo palese e per appello nominale dalla maggioranza assoluta

dei componenti l'AND. La mozione di sfiducia deve essere motivata e sottoscritta da almeno due quinti dei Delegati, senza computare a tal fine il Presidente, e viene messa in discussione non prima di dieci giorni e non oltre trenta giorni dalla sua presentazione. La mozione va presentata per iscritto al Presidente che convoca l'AND nei tempi stabiliti. Se la mozione viene approvata, si procede con l'elezione di un nuovo Presidente secondo quanto previsto dallo Statuto e dal Regolamento.

I Delegati possono presentare, senza formalità ed anche durante lo svolgimento dell'Assemblea ma comunque in forma scritta, mozioni di sfiducia motivate che riguardano singoli Consiglieri Nazionali; in caso di approvazione da parte della maggioranza assoluta dei componenti l'AND, il Presidente provvede alla convocazione dell'apposita AND al fine di eleggere i membri mancanti del CDN.

Art. 16 – Regolamento dell'AND

Il funzionamento dei lavori dell'Assemblea Nazionale dei Delegati è disciplinato da apposito regolamento approvato dall'AND stessa.

Del Governo dell'Associazione

Art. 17 – Il Presidente

Le funzioni del Presidente sono quelle stabilite dallo Statuto. Inoltre il presidente, su indicazione del Consiglio Direttivo Nazionale, nomina:

- il Capo Scout;
- il Commissario Nazionale alla Formazione;
- il Commissario Nazionale alla Branca Castorini;
- il Commissario Nazionale alla Branca Lupetti;
- il Commissario Nazionale alla Branca Esploratori;
- il Commissario Nazionale alla Branca Rover;
- il Coordinatore Nazionale delle Comunità Seniores;
- il Commissario Nazionale allo Sviluppo;
- il Commissario Nazionale alle Attività Produttive;

- il Commissario Nazionale alla Comunicazione.

I Commissari Nazionali hanno il compito di attuare gli obiettivi fissati dal CDN.

Ogni Commissario Nazionale può nominare dei collaboratori al fine di svolgere la propria funzione.

Il Presidente nomina inoltre, sentito il Consiglio Direttivo Nazionale, il moderatore del Forum Nazionale Permanente.

Art. 18 – Capo Scout

Il Capo Scout dell'associazione è nominato tra i soci che ne hanno i requisiti formativi. Il Capo Scout:

- ha la conduzione tecnica dell'Associazione;
- propone le nomine dei Commissari Nazionali;
- ha il compito di far eseguire le delibere del Consiglio Direttivo Nazionale, anche per il tramite delle strutture nazionali di coordinamento;
- ha il compito di coordinare l'azione dei Commissari Nazionali.

Art. 19 – Collegio dei Revisori dei Conti

Il Collegio dei Revisori dei Conti (CRC) è istituito qualora l'Assemblea Nazionale dei Delegati lo ritenga opportuno.

Qualunque socio adulto, ad esclusione dei componenti del Consiglio Direttivo Nazionale, può presentare la candidatura a Revisore contabile.

I membri del CRC sono eletti, a scrutinio segreto e in unica votazione, dall'Assemblea Nazionale dei Delegati. Ogni Delegato può esprimere al massimo due preferenze. Risultano eletti i candidati che al termine dello scrutinio hanno ottenuto il maggior numero di preferenze.

Nella prima riunione, il CRC elegge al suo interno il Presidente del Collegio dei Revisori dei Conti.

I Revisori dei Conti sono tenuti all'osservanza del segreto d'ufficio nei confronti di qualsiasi persona.

Il CDN può demandare al CRC l'esame degli atti contabili dei Gruppi.

Art. 20 – Elezione del Presidente e del Consiglio Direttivo Nazionale

L'elezione del Presidente dell'Associazione e dei Consiglieri Nazionali spetta all'Assemblea Nazionale dei Delegati.

Qualunque socio adulto può presentare la candidatura (corredata di programma) a Presidente dell'Associazione (entro i termini previsti nel decreto di indizione dell'elezione).

Risulta eletto il Presidente che ha ottenuto il 50% più uno delle preferenze degli aventi diritto al voto; qualora nessuno dei candidati (anche in caso di candidatura unica) raggiunga la maggioranza assoluta, l'Assemblea Nazionale ripete la votazione scegliendo tra i due candidati che hanno ottenuto più voti: in questo caso risulta eletto il candidato Presidente che ha ottenuto la maggioranza dei voti.

I candidati Consiglieri Nazionali sono invitati a manifestare l'adesione ad uno dei programmi dei candidati presidenti. I Consiglieri Nazionali sono eletti dall'Assemblea, successivamente all'elezione del Presidente, tra i soci adulti che abbiano presentato la candidatura. Ogni Delegato può esprimere un numero di preferenze pari alla metà più uno dei Consiglieri da eleggere. Nel caso facciano parte del CDN soltanto due Consiglieri, ogni Delegato può esprimere una sola preferenza. Al termine dell'elezione risultano eletti i candidati che hanno ottenuto più preferenze.

Art. 21 – Il Consiglio Direttivo Nazionale

Il Consiglio Direttivo Nazionale è l'organo di Governo dell'Associazione. Il CDN è convocato dal Presidente almeno una volta l'anno per redigere il bilancio preventivo, il bilancio consuntivo, l'ordine del giorno dell'AND ed approvarne la relativa convocazione. Nella prima seduta utile il CDN definisce i compiti dei Consiglieri, nominando un Tesoriere e un Segretario Generale. Uno dei Consiglieri, inoltre, assume la carica di Vice Presidente.

Il Vice Presidente rappresenta l'Associazione in caso di indisponibilità o assenza del Presidente, compiendone tutte le funzioni non delegate.

Oltre a quanto stabilito dallo Statuto, il Consiglio Direttivo Nazionale autorizza la costituzione di nuovi Gruppi (di norma non più di uno per città con meno di 30mila abitanti).

Il CDN definisce, in sede di bilancio preventivo, il contributo dovuto dai soci per

uniformi e distintivi e per l'eventuale fruizione dei beni dell'associazione.

Sono valide a tutti gli effetti le riunioni del Consiglio Direttivo Nazionale tenute in video-conferenza.

Gli atti approvati dal CDN sono pubblicati sul Bollettino Associativo.

Art. 22 – Controlli e Commissariamento

Qualora ne emerga la necessità, il CDN può disporre controlli sui Gruppi al fine di verificare il rispetto dello Statuto, del Regolamento e della corretta applicazione dei principi stabiliti dalla normativa per la formazione del bilancio di Gruppo.

Qualora emergano situazioni in contrasto con lo Statuto sociale e il Regolamento associativo, il CDN dà mandato ad un Commissario di ristabilire il rispetto delle norme o, in alternativa, revoca l'autorizzazione al Gruppo, deliberandone contestualmente lo scioglimento.

Art. 23 – Risoluzione delle controversie

Per controversie di carattere civile l'autorità competente è adita dal P, sentito il CDN, per quelle che interessano l'Associazione come tale.

Delle controversie nate in un livello associativo, decide in prima battuta il livello stesso con spirito fraterno e in seconda battuta il livello direttamente superiore. Sulle decisioni prese, è sempre ammesso il ricorso al CDN e in secondo luogo all'AND.

Degli atti e dei bilanci

Art. 24 – Bollettino Associativo

Nel rispetto del principio di trasparenza, gli atti approvati dal Presidente, dal CDN e dall'Assemblea Nazionale dei Delegati sono pubblicati, entro un mese dall'approvazione, sul Bollettino Associativo: esso può avere forma di newsletter telematica o di pubblicazione cartacea purchè inviato a tutti i soci adulti. Il Bollettino Associativo deve riportare il numero di protocollo del provvedimento pubblicato, il corpo della delibera comprensivo di dispositivo, l'esito della votazione (esclusi gli atti del Presidente) con cui è stato approvato l'atto e la data di approvazione.

Le persone direttamente interessate alle delibere devono averne diretta comunicazione.

Art. 25 – Vigenza degli atti

Gli atti approvati dal Presidente, dal CDN e dall'Assemblea Nazionale dei Delegati diventano vigenti all'atto della pubblicazione sul Bollettino Associativo.

In caso di somma urgenza l'atto è definito “immediatamente esecutivo” ed assume vigenza all'atto della comunicazione orale agli interessati; tale atto va comunque pubblicato sul Bollettino Associativo.

Art. 26 – Bilanci

I bilanci dell'associazione sono redatti dal CDN e trasmessi alla Commissione Bilancio e al Collegio dei Revisori dei Conti (se istituito) per i pareri previsti.

Nel Bilancio di Previsione il CDN applica, di norma, il criterio del pareggio di bilancio, definisce il contributo dovuto dai soci per uniformi e distintivi e per l'eventuale fruizione dei beni mobili e immobili in possesso dell'associazione.

Nel Bilancio di Previsione viene previsto un apposito Fondo di Garanzia pari al 10% del totale delle entrate al fine di garantire la possibilità di operare in caso di urgenza. L'obbligo di previsione del Fondo di Garanzia è derogabile nel caso in cui l'Associazione disponga di idonee risorse patrimoniali disponibili.

In sede di approvazione del Bilancio Preventivo da parte dell'Assemblea Nazionale dei Delegati, gli eventuali emendamenti al bilancio che prevedono spese devono garantire la relativa copertura finanziaria senza intaccare il Fondo di Garanzia.

Il Bilancio consuntivo viene redatto dal CDN nel rispetto dei principi di trasparenza e veridicità ed in linea con le disposizioni normative vigenti. Il Bilancio consuntivo si compone di un Rendiconto di Gestione, uno stato patrimoniale e una Relazione illustrativa.

Non effettuando l'Associazione attività commerciale, gli ammortamenti sono predisposti, calcolati e decisi in base alle esigenze dell'associazione.

I documenti costituenti il Bilancio consuntivo sono portati in approvazione, in AND, con unica votazione.

Art. 27 – Bilanci: autonomia e responsabilità

A qualunque livello associativo, specifiche attività amministrative possono essere esercitate dal Tesoriere e/o delegate a Incaricati eletti o nominati.

Sono atti o decisioni di straordinaria amministrazione quelli che alterano e/o modificano la struttura e la consistenza patrimoniale, compresi l'acquisto e cessione di diritti reali di godimento e di garanzia, le locazioni ultranovennali, la vendita ed acquisto di immobili, l'accettazione e rinuncia di donazioni ed eredità, rapporti di lavoro di qualunque genere.

Tali atti devono essere espressamente deliberati:

- dal CDN
- dall'Assemblea Nazionale dei Delegati.

Tutti i beni immobili vanno intestati all'Associazione, il cui CDN provvede a delegarne la gestione.

Nel livello nazionale, per gli atti o decisioni non già approvate dall'AND che comportano spese, garanzie ed impegni di importo singolarmente superiori al 10% delle entrate iscritte nell'ultimo rendiconto approvato dovrà essere sentita la Commissione Bilancio. La gestione amministrativa delle quote, delle risorse e dei rimborsi è regolata da apposito regolamento.

Delle strutture nazionali di coordinamento

Art. 28 – Strutture nazionali di coordinamento territoriale

Sono strutture nazionali di coordinamento territoriale il Forum nazionale permanente, la Regione Scout e la Provincia Scout. Tutte queste le strutture hanno la funzione di coordinare, ognuna per la propria competenza, le attività e lo sviluppo dell'associazione.

Art. 29 – Forum nazionale permanente

Il Forum Nazionale Permanente è organo consultivo dell'associazione. Al suo interno i soci adulti partecipano alla costruzione del pensiero associativo tramite dibattito, esprimendo il proprio parere sulle proposte avanzate dal moderatore. Esso è coordinato dal Commissario Nazionale alla Formazione.

Art. 30 – Regione

La Regione scout è la struttura, generalmente corrispondente alla regione amministrativa, composta dalle Province esistenti nel proprio territorio. Essa è amministrata dal Commissario Regionale (Creg), nominato dal CN. Scopi della Regione sono:

- a. promuovere l'espansione dell'Associazione a livello regionale
- b. realizzare il collegamento tra le Province;
- c. valorizzare e diffondere le esperienze metodologiche esistenti in Regione;
- d. assicurare, in collaborazione con la Formazione Capi nazionale, i momenti del percorso formativo di competenza regionale;
- e. far conoscere a livello nazionale le esperienze della Regione, concorrere alla formulazione della politica associativa e curarne la diffusione e l'attuazione nell'ambito della Regione;
- f. curare l'informazione tra i soci adulti della Regione, anche a mezzo di propria stampa;
- g. curare a livello regionale i rapporti con le istituzioni, con le altre associazioni educative, con la stampa e gli altri mezzi di comunicazione.

Le risorse del Commissario Regionale sono quelle a lui attribuite dai livelli superiori, a cui le stesse vanno rendicontate al termine dell'anno.

Il Creg può stipulare convenzioni e protocolli con le istituzioni ricadenti nel territorio a lui assegnato previa apposita e specifica delega del Presidente deliberata dal Consiglio Nazionale.

Il Creg è supportato nella sua funzione da un Consiglio regionale composto dai Commissari Provinciali, da un Capo Gruppo eletto dai suoi pari in ogni Provincia Scout e dai Segretari delle CSS esistenti nella Regione Scout.

Art. 31 – Provincia

La Provincia scout è la struttura, generalmente corrispondente alla provincia amministrativa, composta dai Gruppi esistenti ed operanti in un ambito territoriale contiguo. La definizione territoriale e, conseguentemente, il numero dei Gruppi formanti la Provincia sono stabiliti dal Commissario Regionale (Creg) con deliberazione motivata e riesaminati periodicamente. Essa è amministrata dal Commissario Provinciale (Cprov), nominato dal Consiglio Nazionale (CN).

Scopi della Provincia sono:

- a. promuovere l'espansione dell'associazione a livello provinciale;
- b. promuovere e curare la formazione e la crescita dei Consigli di Gruppo;

- c. contribuire alla formazione permanente dei Capi;
 - d. coordinare i Gruppi esistenti e promuovere la costituzione di nuovi Gruppi, predisponendo un apposito progetto di sviluppo;
- e curare, per il proprio livello, i rapporti con le istituzioni, con le altre associazioni educative, con la stampa e altri mezzi di comunicazione;
- f. promuovere la costituzione di Comunità Scout Seniores (CSS)

Le risorse del Commissario Provinciale sono quelle a lui attribuite dai livelli superiori, a cui le stesse vanno rendicontate al termine dell'anno.

Il Cprov può stipulare convenzioni e protocolli con le istituzioni ricadenti nel territorio a lui assegnato previa apposita e specifica delega del Presidente deliberata dal Consiglio Nazionale.

Il Cprov è supportato nella sua funzione da un Consiglio provinciale composto dai Capi Gruppo (o loro delegati) della Provincia Scout, e dai Consiglieri della CSS.

Art. 32 – Comunità Scout Seniores (CSS)

La Comunità Scout Seniores è costituita da soci adulti. La costituzione delle CSS è promossa dal Cprov ed autorizzata dal Consiglio Direttivo Nazionale.

Funzione della CSS è di:

- supportare il Cprov nella realizzazione del Progetto provinciale di sviluppo;
- supportare i Gruppi che ne facciano richiesta nella realizzazione dei relativi progetti di Gruppo;
- costituire unità di Protezione Civile;
- svolgere un ruolo attivo e responsabile di sviluppo e promozione della società civile tramite il proprio impegno sociale e civile.

La CSS è diretta dal Cprov (o suo delegato) e, con apposito atto del Cprov, può essere strutturata a livello territoriale in Unità Seniores, il cui responsabile è nominato dal Cprov. Nella direzione delle CSS, il Cprov si avvale di un Consiglio di Comunità (da lui presieduto) composto da cinque Consiglieri eletti dai membri della CSS. Il Consiglio di Comunità elegge al suo interno un Segretario. Le risorse della CSS sono quelle determinate dal Cprov.

Dei Gruppi e delle attività

Art. 33 - Livello territoriale

I Gruppi costituiscono il livello territoriale dell'associazione secondo quanto stabilito dagli articoli 9, 10, 11 dello Statuto. I Gruppi sono diretti dai Consigli di Gruppo, formati dai Capi educatori che prestano servizio nel Gruppo stesso.

Art. 34 – Gruppo

Il Gruppo è l'organismo educativo fondamentale per l'attuazione del metodo. L'apertura di un Gruppo è autorizzata dal Consiglio Direttivo Nazionale con apposita delibera. Organo di autogoverno del Gruppo è il Consiglio di Gruppo, presieduto da un Capo Gruppo (CG) eletto dal Consiglio stesso. Sono documenti necessari alla buona gestione del Gruppo:

- Il Progetto di Gruppo (di durata triennale);
- Il libro cassa (in cui vanno annotati i movimenti economici del Gruppo);
- Il rendiconto di gestione del Gruppo;
- L'inventario dei materiali;
- il libro dei verbali;
- L'elenco degli iscritti e le relative statistiche.

Tali libri sono rilasciati dal CDN. I documenti sono annotati su supporti vidimati dal CDN

Art. 35 – Apertura di un Gruppo – Comitato Promotore – Linee Guida

Per aprire un Gruppo Asdl, la prima cosa da fare è costituire un Comitato Promotore del Gruppo (CPG) formato da chiunque condivida la costituzione di un Gruppo ASdl, con lo scopo di reperire le risorse umane, logistiche ed economiche per la fondazione del Gruppo.

Sono risorse necessarie all'apertura di un Gruppo:

- Risorse Umane: almeno 3 adulti che abbiano una qualche esperienza scout e che accettino di impegnarsi come educatori nelle branche Castorini, Lupetti, Esploratori e Rover e che si rendano disponibili a partecipare all'iter di Formazione Capi dell'ASdI, accettandone le regole.
- Risorse logistiche: un locale di almeno 40 mq, dotato di servizi igienici, piano terra, con impianti a norma di legge, per lo svolgimento delle attività. Il CPG deve rivolgersi in prima istanza al sindaco del paese/città dove si vuole svolgere l'attività, in seconda istanza a scuole, privati o parrocchie. Occorre in tutti i casi, stilare un Contratto di Comodato d'Uso o di Locazione o di Convenzione, allo scopo di tutelare il Gruppo stesso.
- Risorse economiche: redazione di un bilancio preventivo che consideri, per ogni socio, la quota di iscrizione all'ASdI e la quota d'iscrizione di competenza del Gruppo necessaria a sostenere la spesa di gestione del locale, l'acquisto di materiale per l'attività educativa.

Il coordinamento del CPG spetta al Cprov, che ne segue la costituzione e la formazione, relazionandone al Creg (o direttamente al CDN). Verificato il rispetto delle condizioni richieste dal Regolamento associativo inerenti l'autorizzazione dell'apertura dei Gruppi, il Cprov convoca il CPG ponendo all'ordine del giorno la costituzione del Consiglio di Gruppo e la relativa nomina dei dirigenti ai sensi del Regolamento nazionale.

Art. 36 Autorizzazione del Gruppo

Perché un Gruppo sia autorizzato a svolgere attività per conto dell'Associazione Scout d'Italia è necessario che:

- gli adulti in servizio abbiano conseguito almeno il Brevetto del Grado Basale;
- i Capi Unità abbiano conseguito almeno il Brevetto del Grado Formale;
- il Gruppo abbia la disponibilità di una sede;
- il Gruppo abbia accettato di rispettare Statuto e il Regolamento associativo.

Annualmente, il CDN verifica la sussistenza delle condizioni autorizzative.

Nel caso in cui per un Gruppo non sussistano le condizioni necessarie all'autorizzazione, il CDN procede alla contestazione delle condizioni di irregolarità, quindi può autorizzare le attività in deroga:

- richiedendo al Consiglio di Gruppo di presentare un progetto sulla base del quale

adeguarsi ai requisiti necessari all'autorizzazione;

- demandando al Cprov la responsabilità del Gruppo: il Cprov, in accordo con il Consiglio di Gruppo, stabilisce le modalità e i tempi per l'ottenimento dei requisiti necessari all'autorizzazione.

Qualora perdurino, oltre i limiti previsti, le condizioni contestate, il CDN può deliberare il rinnovo della deroga o lo scioglimento del Gruppo.

Art. 37 – Consiglio di Gruppo

Il Consiglio di Gruppo è l'organo di autogoverno del Gruppo ed è composto dagli educatori in servizio nel Gruppo.

Sono prerogative del Consiglio di Gruppo:

- l'elezione del Capo Gruppo tra i soci dell'ASdI;
- l'approvazione del rendiconto di gestione del Gruppo;
- l'approvazione del Progetto di Gruppo;
- l'istituzione di una o più Unità di ciascuna delle Branche in cui si articola il ciclo formativo scout.

Il Consiglio di Gruppo tratta e gestisce inoltre:

- eventuali problemi che possano sorgere all'interno degli staff o nelle Unità;
- la progressione dei soci giovani nelle Unità ed i passaggi di branca;
- le dinamiche relative al turn-over dei giovani (programmazione e bilanciamento per età e sesso, problematiche delle iscrizioni, provenienza territoriale degli iscritti, ecc.);
- le attività in comune;
- la gestione delle risorse finanziarie del Gruppo;
- l'uso della sede e degli equipaggiamenti del Gruppo.

Il CDG e il CG si rendano assolutamente disponibili e collaborativi per ogni forma di verifica e controllo stabilito dai livelli superiori.

Art. 38 – Risorse e rendiconto di Gruppo

A chiarimento dell'art. 11 dello Statuto, le risorse del Gruppo sono analoghe a quelle

fissate dall'art. 24 dello Statuto.

Ai fini della formazione del rendiconto di Gruppo, si applicano le norme previste dagli art. 24, 25 e 26 dello Statuto.

Il Rendiconto di Gruppo va trasmesso entro il 31 dicembre di ogni anno al Tesoriere Generale.

Art. 39 – Capo Gruppo

Il Capo Gruppo è un socio dell'ASdI, ritenuto idoneo dal Consiglio di Gruppo ad amministrare ed animare il Gruppo. Il nominativo del Capo Gruppo viene comunicato, con apposito verbale, al Cprov successivamente alla nomina.

Il Capo Gruppo, avvalendosi dell'aiuto del Consiglio di Gruppo, ha il compito di:

- animare le attività de Consiglio di Gruppo;
- tenere i rapporti con gli altri Gruppi e con l'Associazione, in particolare nell'ambito della Provincia Scout;
- curare la formazione permanente dei Capi;
- promuovere la partecipazione dei Capi alle occasioni formative associative;
- tenere i rapporti con associazioni, enti ed organismi presenti nel territorio in cui agisce il Gruppo;
- curare la gestione organizzativa, economica ed amministrativa del Gruppo in conformità al Regolamento di cui all'art.27
- redigere il Progetto di Gruppo nel quale vengono definiti gli obiettivi gestionali, educativi, formativi, di sviluppo e di rapporto con il territorio, seguendone personalmente l'attuazione;
- procurare mezzi, risorse e sedi necessari al Gruppo;
- nominare i Capi;
- curare la raccolta e la diffusione delle circolari nazionali, regionali, delle branche;
- visionare e approvare i programmi e la logistica di: Vacanze di Colonia e di Branco, Campi estivi, estati Rover e delle altre attività maggiormente impegnative;
- assumere la responsabilità di Capo Campo, o nominarne uno, in occasione

- delle attività più impegnative;
- Autorizza la partecipazione di esterni alle attività del Gruppo;
 - Valuta la richiesta di partecipazione di associati con disabilità.

Il Capo Gruppo, per specifici incarichi, può nominare uno o più incaricati.

Art. 40 – Progetto di Gruppo

Il Progetto di Gruppo (PdG) è l'atto con cui il Consiglio di Gruppo stabilisce le strategie del proprio intervento.

Gli ambiti in cui si articola il PdG sono:

- la gestione di risorse umane, materiali, sedi, risorse economico-finanziarie;
- l'azione educativa;
- l'azione formativa;
- l'equilibrato sviluppo numerico;
- il rapporto con il territorio.

Per ogni ambito è redatta una sintetica analisi della situazione sulla base della quale vengono fissati gli obiettivi da raggiungere, nei tempi stabiliti e secondo il metodo educativo dell'associazione, estrinsecati in un apposito programma.

Periodicamente, l'attuazione del Progetto di Gruppo è sottoposta a verifica e aggiornamento.

Esso deve essere redatto e approvato dal CdG e ratificato dal CDN entro il 1° anno di attività del Gruppo e prima di decidere dell'autorizzazione del Gruppo. Il PdG deve essere rinnovato non oltre sei mesi dalla sua naturale scadenza.

Art. 41 – Simboli di Gruppo

Gli iscritti del Gruppo sono contraddistinti da:

- un foulard con i colori del Gruppo, scelti dal Consiglio di Gruppo;
- un omerale con il nome del Gruppo.

Il Consiglio di Gruppo può inoltre scegliere un simbolo ed un motto che

rappresentino l'intero Gruppo, purchè diversi e non in contrasto con simboli ed i motti fissati dal presente regolamento.

Art. 42 – Branche

Il percorso educativo all'interno dell'Associazione è suddiviso in fasce, denominate Branche, in base all'età del socio. Le Branche sono:

- Colonia o Diga dei Castori, costituita dai soci dai 5 agli 8 anni (tre annualità);
- Branco dei Lupetti, o Contea degli Hobbitt o altre denominazioni approvate dal Consiglio Direttivo Nazionale, costituite dai soci dagli 8 agli 12 anni (quattro annualità);
- Reparto degli Esploratori, costituito dai soci dai 12 ai 16 anni (quattro annualità);
- Clan o Compagnia dei Rover, costituito dai soci dai 16 ai 20 anni (quattro annualità).

Per ogni Branca il Gruppo può costituire una o più Unità, ovvero i nuclei in cui i soci sono inseriti sotto la guida di uno Staff. Le unità sono miste per sesso.

Art. 43 – Coordinatori di Branca

In caso di più Unità di una stessa Branca insistenti in un Gruppo, il Capo Gruppo può nominare un Coordinatore di Branca, che ha il compito di coordinare i Capi delle Unità della Branca nell'attuazione del Progetto di Gruppo e nell'organizzazione e realizzazione delle attività comuni.

Art. 44 – Unità: limiti numerici

Nelle Unità scout il rapporto tra adulti in servizio e soci giovani deve essere congruo, con un minimo di due adulti in servizio.

Fermo restando il numero minimo di due adulti per attività, si intende per congruo un rapporto non superiore ad un adulto:

- ogni cinque soci giovani in Branca Castorini;
- ogni dieci soci giovani in Branca Lupetti, Esploratori e Rover.

Ogni Unità scout può avere al massimo 32 soci giovani.

Art. 45 – Staff di Unità

Le attività di ogni Unità sono progettate, programmate e realizzate (in linea con quanto stabilito dal Progetto di Gruppo) da uno Staff composto da un Capo Unità e da un numero di Vice Capi Unità congruo rispetto al numero dei soci giovani dell'Unità.

Art. 46 – Capi Unità e Vice Capi Unità

I Capi Unità sono i soci adulti dell'Associazione impegnati nel servizio educativo nominati dal Capo Gruppo, di norma tra coloro che ne hanno i requisiti previsti dalla Progressione personale e che abbiano conseguito il Brevetto del Grado Strutturale previsto nella Formazione Capi associativa, a guidare una delle Unità delle Branche dell'Associazione.

I Vice Capi Unità sono i soci adulti dell'Associazione impegnati nel servizio educativo nominati dal Capo Gruppo, di norma tra coloro che ne hanno i requisiti previsti dalla Progressione personale e che abbiano conseguito il Brevetto del Grado Formale previsto nella Formazione Capi associativa, con il compito di coadiuvare il Capo Unità nella gestione delle Unità.

Compito di Capi Unità e Vice Capi Unità è di realizzare il Progetto di Gruppo nell'Unità a cui sono assegnati, progettando, programmando, organizzando e realizzando le attività di Unità. Capi e Vice Capi curano la Progressione personale dei soci giovani a loro affidati e ne riferiscono al Consiglio di Gruppo. Il Capo Unità è responsabile della gestione delle risorse dell'Unità nei limiti stabiliti dal CdG. Richiede al C.G. il nulla osta sulla partecipazione di associati disabili alle attività.

Art. 47 – Attività di Unità

Le attività di Unità si articolano in relazione alle specificità della Branchia e si dividono in:

- attività in sede;
- attività fuori sede.

Le attività in sede si tengono di norma un giorno a settimana ed hanno durata minima di due ore. Nel caso della Branchia Esploratori la cadenza delle riunioni di Unità è valutata dallo Staff secondo l'opportunità e le peculiarità della Branchia.

Rientrano tra le attività fuori sede Uscite e Campi. Le Uscite sono attività che hanno durata di uno o due giorni, svolte in accantonamento o in tenda (a seconda della Branca); esse vengono svolte di norma con cadenza mensile.

Le attività sono progettate, programmate, realizzate e verificate in base al Metodo educativo scout dell'Associazione. In tutti i casi le attività sono svolte in locali e luoghi luminosi, areati, senza evidenti rischi quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, spigoli vivi, fili o prese elettriche non in sicurezza, pavimentazione instabile, rilevanti dislivelli, salti non protetti, infissi e porte arrugginite. All'esterno le attività sono svolte: in luoghi con situazioni climatiche e socio-ambientali idonee, mantenendo contatto visivo una distanza massima di 15 metri tra l'adulto e il più distante dei ragazzi. La distribuzione degli adulti è tale da mantenere un adeguato controllo dei ragazzi. La durata e lo sforzo dell'attività proposta sono commisurate alle effettive capacità dei partecipanti.

Le Vacanze di Colonia e di Branco, i Campi di Reparto e di Clan sono il coronamento di un anno di attività delle Unità: ne costituiscono l'attività più importante ed impegnativa. I campi durante l'anno devono essere due: uno invernale, più breve, ed uno estivo di almeno una settimana.

Il campo, organizzato e condotto dallo Staff, ha una durata massima di 15 giorni.

I Campi sono momenti di verifica delle competenze acquisite.

In caso di attività fuori sede la partecipazione degli associati è subordinata al possesso di equipaggiamento adeguato, al pagamento della quota di partecipazione (se stabilita) e a condizioni psico-fisiche idonee. La partecipazione dei minorenni è subordinata alla consegna della dichiarazione di affidamento dei minori da parte di chi esercita la responsabilità genitoriale.

Art. 48 – Partecipazione alle attività di associati portatori di handicap

La partecipazione alle attività di associati portatori di disabilità fisica e/o mentale è sempre subordinata al nulla osta del Capo Gruppo su richiesta del Capo Unità.

La partecipazione alle attività di associati portatori di disabilità mentale è comunque subordinata alla tassativa presenza di personale qualificato competente in rapporto numerico di 1:1 per tutta la durata dell'attività.

La partecipazione alle attività di associati portatori di disabilità fisica è subordinata alla presenza di personale qualificato necessario.

In tutti casi, il personale qualificato è a carico di chi esercita la responsabilità genitoriale.

Art. 49 – Campi: organizzazione

Sono definite come “Campi” le attività associative che hanno una durata (continuativa) di almeno tre giorni e due notti. Sono altresì considerate come “Campi”, anche se hanno una durata continuativa inferiore ai tre giorni, le attività a cui partecipano più Unità.

Rientrano tra i Campi:

- Vacanze (invernali ed estive) di Colonia e di Branco;
- Campi invernali ed estivi di Reparto;
- Estati e Inverni Rover;
- Campi Formazione Capi;
- Campi di Specialità (o Tecnicamp).

Rientrano nel Campo le fasi di preparazione e conclusione della relativa attività. Del buon andamento del Campo è responsabile il Capo Campo.

Art. 49 – Il Capo Campo

Il Capo Campo è il responsabile del buon andamento del Campo.

Egli è di norma:

- il Capo Gruppo nel caso di Campi che riguardano un solo Gruppo
- uno dei Capi Gruppo nel caso di Campi che riguardano più Gruppi
- una dirigente dell'Associazione nominato dal CDN nel caso di Campi associativi (provinciali, regionali, nazionali, formativi).

Per il Campo di cui ha la responsabilità, il Capo Campo:

- può avvalersi di uno o più Vice Capi Campo con specifiche responsabilità;
- redige un bilancio preventivo e un bilancio consuntivo;
- tiene la contabilità del Campo;
- risponde del suo operato a chi l'ha nominato;

- opera con buon senso, attenzione, perizia e prudenza nel rispetto di leggi, regolamenti e del Regolamento associativo.

Gli adulti in servizio collaborano con il Capo Campo al fine di garantire la riuscita ed il buon andamento delle attività.

Art. 50 – Scioglimento di un Gruppo

In caso di scioglimento di un Gruppo, le relative risorse vengono incamerate dall'Associazione, che le utilizza secondo quanto stabilito dallo Statuto e dal Regolamento.

Art. 51 – Simboli associativi

Sono simboli associativi: i distintivi Asdl (Impegno e Promessa), la bandiera associativa, i distintivi di funzione, i distintivi di competenza, i distintivi di progressione personale; i distintivi di livello formativo. Essi sono riportati nell'apposito ALLEGATO.

I distintivi Asdi sono portati sulla camicia, sulla tasca sinistra; i distintivi di funzione sono portati sulla camicia, sul lato sinistro sopra il taschino; l'omero di gruppo è portato sul braccio sinistro; i distintivi di progressione personale sono portati sul braccio sinistro; i distintivi di competenza sono portati sul braccio destro; i distintivi di livello formativo e i distintivi di benemerenzza sono portati sul braccio sinistro.

Metodo

Principi comuni

Art. 52 – Scopo del processo educativo

Scopo dell'educazione è di accompagnare l'individuo in un percorso progressivo verso l'autonomia, che comporta la capacità di:

- Imparare a conoscere
- Imparare a fare (abilità manuale e capacità di relazionarsi con gli altri)
- Imparare a vivere insieme agli altri
- Imparare ad essere (cioè a sviluppare e migliorare il proprio carattere, la propria

capacità di giudizio e ad essere personalmente responsabile);

Nello specifico la formazione scout si sviluppa verso:

- l'autonomia ;
- la disponibilità ad aiutare gli altri;
- la responsabilità verso le proprie scelte;
- l'impegno a realizzare i valori in cui si crede;

Articolando le attività nei “Quattro punti di B-P”, cioè:

- Personalità;
- Salute e forza fisica;
- Abilità manuale;
- Servizio verso il prossimo e solidarietà

Art. 53 – Principi del Metodo Scout

In ogni Branca la formazione si sviluppa nelle medesime quattro direzioni, ma con un livello crescente per ciascun grado, adeguato alla psicologia del ragazzo delle diverse età. Di fatto si tratta di un sistema di autoeducazione progressiva dei ragazzi basata su:

- un sistema di squadre;
- una legge ed una promessa;
- supporto adulto;
- vita all'aria aperta;
- imparare facendo;
- un sistema di simboli;
- una progressione personale.

Art. 54 – Sistema di Squadre

Nelle Unità gli iscritti sono organizzati in squadre al fine di sviluppare autonomia, responsabilità, solidarietà e cooperazione. Ogni squadra è costituita, di norma, dai 5 agli 8 iscritti. Ciascuna squadra è formata da ragazzi e/o ragazze in rapporto

armonico e di diversa età anagrafica. Ogni squadra gode di autonomia adeguata ed opportuna all'età dei componenti. Tra le squadre di una stessa Unità viene stimolata una sana competizione adatta alla Branca di riferimento.

Art. 55 – Legge scout

L'essenza della Legge scout, così come formulato dalla 21° Conferenza Mondiale dello Scoutismo, è: il dovere verso il Prossimo e la Fraternità Universale; l'autodisciplina; il rispetto di tutto ciò che vive.

Il testo della Legge scout è:

- 1- L'esploratore considera suo onore il meritare fiducia
- 2- L'esploratore è leale, forte e coraggioso
- 3- L'esploratore si rende utile ed aiuta gli altri
- 4- L'esploratore è amico di tutti e fratello di ogni altro scout
- 5- L'esploratore è cortese e cavalleresco
- 6- L'esploratore rispetta e protegge la natura
- 7- L'esploratore è disciplinato
- 8- L'esploratore è sereno anche nelle difficoltà
- 9- L'esploratore è laborioso ed economo
- 10- L'esploratore è puro nei pensieri, nelle parole e nelle azioni

Sono accettate versioni analoghe della legge scout purchè non siano in contrasto con quella qui riportata.

Per la Branca Castorini si applica la seguente legge:

1. Il castoro è felice insieme agli altri.
2. Il castoro gioca, canta e lavora.

Per la Branca Lupetti si applica la seguente legge:

1. Il Lupetto ascolta sempre i Vecchi Lupi
2. Il Lupetto non cede mai a sé stesso

Art. 56 – Patto, Impegno e Promessa

La formula della Promessa scout è:

“Prometto sul mio onore di fare del mio meglio per:

- compiere il mio dovere verso Dio, la Patria e la famiglia;
- aiutare gli altri in ogni momento
- e rispettare la Legge Scout”.

Nella Branca Castori si applica il seguente “Patto”:

Desidero:

- amare la famiglia e gli altri
- osservare la Legge della Colonia
- fare bene ogni cosa”

Nella Branca Lupetti si applica il seguente “Impegno”

“Mi impegno a fare del mio meglio per:

- amare Dio, la Patria e la Famiglia,
- rispettare la legge del Branco
- e compiere ogni giorno una buona azione”.

Così come delineato nella 21° Conferenza Mondiale dello Scoutismo:

- l'essenza del Dovere verso Dio è il riconoscimento della necessità di una ricerca di una fede in Dio, in un Essere Supremo, ed il riconoscimento d'una Forza Superiore all'uomo, dei più alti Principi Spirituali;
- l'essenza del Dovere verso la Patria è l'accettazione del concetto di responsabilità verso la comunità nella quale viviamo;
- l'essenza del Servizio è l'accettazione della pratica del rendersi utili nei confronti degli altri.

Art. 57 – Supporto Adulto

Le attività delle Unità scout vengono progettate, programmate e realizzate sotto la supervisione e la responsabilità di adulti in servizio (si veda la parte del Regolamento concernente lo Staff).

Art. 58 – Vita all'aria aperta

L'ambiente è il naturale luogo del processo educativo. Sia l'ambiente naturale, sia l'ambiente umano rappresentano i contesti adatti in cui svolgere le attività scout.

Art. 59 – Imparare facendo: attivismo pedagogico

Base dell'attivismo pedagogico è l'imparare facendo. Si concretizza nella progettazione, attuazione e verifica di attività di difficoltà progressiva, miranti a stimolare la capacità degli educandi. L'attivismo pedagogico pone l'educando al centro del processo educativo, permettendogli di imparare dalla propria esperienza, organizzando le attività con difficoltà progressiva ma superabile secondo le capacità e l'età dell'educando.

Art. 60 – Sistema di Simboli

In ogni Branca viene utilizzata una simbologia adatta allo stadio evolutivo della persona. La simbologia si concretizza in: ambientazione adatta, distintivi, cerimonie, usanze e tradizioni.

Art. 61 – Saluto e segno scout

Il “segno scout” si esegue portando l'avambraccio destro verticalmente all'altezza del capo e formando con il braccio un angolo retto. La mano ha l'indice, il medio e l'anulare tesi, ad indicare i tre punti della Promessa, ed il pollice che copre la prima falange del mignolo ripiegato, ad indicare il Grande che protegge il Piccolo. Il “segno scout” viene eseguito al fine di richiamare il silenzio tra gli uditori, che replicano il segno.

Il saluto si esegue analogamente al segno scout formando tra il braccio e l'avambraccio un angolo di quarantacinque gradi.

Esploratori, rover ed adulti si salutano stringendosi la mano sinistra, mano del cuore, simbolo di fraternità attiva, incrociando il mignolo e scambiandosi il saluto scout con la destra.

Per lupetti e castorini il saluto è analogo ma:

- nel caso in cui nel Branco viene adottato l'ambiente Giungla, segno e saluto vengono compiuti tenendo tesi soltanto l'indice ed il medio (a simboleggiare le orecchie del lupo)

- nel caso dei Castori il pollice viene messo sul mignolo e l'anulare a simbolizzare l'unità della Colonia e l'aiuto dato dal Castoro più grande a quello più piccolo, mentre indice e medio vengono piegati a simbolizzare i denti del castoro.

Il saluto scout viene accompagnato dalle parole:

- “Buona nuotata” nei Castorini
- “Buona caccia” nei Lupetti
- “Buon sentiero” negli Esploratori
- “Buona strada” nei Rover.

Art. 62 – Saluto col Guidone

Lo scout che porta il guidone saluta, con la mano nel segno scout, portando l'avambraccio sinistro ripiegato sul braccio ad angolo retto, parallelamente alla cintura e sfiorando con l'indice il bastone del guidone retto in posizione di attenti con la mano destra e sollevato da terra.

Art. 63 – Scoutismo 2.0

L'ASdI attualizza l'efficacia della metodologia scout tradizionale tramite:

- La progettazione, programmazione, realizzazione e verifica delle attività secondo l'algoritmo dei Quattro Passi,
- Un metodo comunicativo efficiente basato sulla pratica della Programmazione Neuro Linguistica
- una progressione univocamente definita basata sul concetto di Credito Formativo Esperenziale.

Art. 64 – Algoritmo dei Quattro Passi

Le attività sono progettate, programmate e realizzate (nell'anno come nella singola ora di corso) in base alla Teoria dei Quattro Passi. In osservanza dell'Algoritmo dei Quattro Passi le attività sono impostate secondo il ciclo composto da “Essere – Sapere – Fare – Avere”. L'algoritmo comporta ciclicamente l'espressione, la conoscenza, l'azione e la sintesi di quanto appreso.

Art. 65 – Metodo di comunicazione: la PNL

Al fine di impostare una comunicazione efficiente che faciliti l'apprendimento, durante le attività gli Istruttori utilizzano i canali comunicativi migliori, per ogni iscritto, così come previsto dalla Programmazione Neuro Linguistica.

Art. 66 – La Progressione Personale

La Progressione Personale è univoca e continua per tutta le branche in cui si articola il percorso educativo scout, così come definita nell'apposito ALLEGATO.

Art. 60 – La “carriera” dei Capi scout

Gli stessi criteri di valutazione alla base della PP si applicano anche nella definizione della carriera degli adulti. Tale carriera è indice descrittivo delle esperienze e delle conoscenze accumulate. La carriera dei capi scout è definita in apposito ALLEGATO.

Art. 67 – Competenze

Nella progettazione delle attività scout viene tenuto conto delle competenze da trasmettere ai ragazzi. Esse sono contenute negli allegati riguardanti la progressione orizzontale in cui vengono definite le Capacità, le Specialità e le Specializzazioni cui sono collegati i relativi distintivi.

Il sistema delle competenze è finalizzato ad offrire un'ampia offerta di tecniche e competenze per i ragazzi, così da stimolarli ad apprendere nozioni e capacità. L'ASdI mira al riconoscimento delle Competenze a livello lavorativo.

Art. 68 – Cerimonie

Le cerimonie si svolgono normalmente in Quadrato (o in Cerchio nel caso di Lupetti e Castorini). In questa formazione avvengono le Promesse e gli Impegni, le premiazioni e le consegne dei distintivi. Esse sono caratterizzate da semplicità e formalità.

Art. 69 – Cerimonia della Promessa/Impegno

La cerimonia della Promessa/Impegno si svolge davanti ai Capi con il gruppo dei Castorini/Lupetti/Esploratori/Rover in cerchio/quadrato; il Capo Muta/Pattuglia

porta lo scout di fronte allo Staff, saluta lo Staff, le altre squadre e ritorna al suo posto. Il Capo Unità chiede al Castorini/Lupetti/Esploratori/Rover, che risponde con voce chiara, se vuole fare la Promessa/Impegno, se conosce le Leggi ed il motto.

Su invito del Capo, lo scout recita la Promessa/Impegno.

Al termine della cerimonia, il Capo Unità consegna al ragazzo il fazzolettone, il distintivo dell'ASdI, il distintivo di Gruppo, e il Distintivo della Promessa/Impegno/Patto.

Art. 70 – Alzabandiera ed ammainabandiera

All'inizio e alla fine di ogni Campo, si tiene la cerimonia dell'alzabandiera e dell'ammainabandiera. La formula dell'alzabandiera è: "Mentre verso il cielo s'alza radioso il simbolo della Patria, noi offriamo a te, Signore, le gioie cui la giovinezza e la natura c'invitano e, lieti delle piccole fatiche che ci attendono, nel pensiero dei genitori e nell'offerta diuturna di noi alla Patria, siamo preparati ogni giorno di più alla vita di domani che ci attende con i suoi doveri"

La formula dell'ammainabandiera è: "Mentre il sole scompare dietro l'orizzonte, salutata dal nostro campo, cala la bandiera e noi ci apprestiamo al riposo (alla partenza). Salga a te, o Signore, ora e sempre, la preghiera nostra ed il pensiero ai genitori e alla Patria".

Al fine di effettuare un corretto alzabandiera è consigliato:

- effettuare i gridi di squadra e di Unità;
- richiamare le Fiamme sotto l'alza bandiera;
- effettuare un fischio, annunciare l'alzabandiera e togliersi il cappello;
- effettuare il saluto scout al salire delle bandiere mentre viene recitato l'alzabandiera
- intonare la prima strofa dell'inno nazionale.

Al fine di effettuare un corretto ammainabandiera è consigliato:

- effettuare i gridi di squadra e di Unità,
- richiamare le Fiamme sotto l'alza bandiera;
- effettuare un fischio, annunciare l'ammainabandiera e togliersi il cappello;
- effettuare il saluto scout ed ammainare le bandiere mentre viene recitato l'ammainabandiera;

- intonare la prima strofa della canzone "Insieme".

Branca Castorini

Art. 71 - Il Patto

La cerimonia del Patto si svolge con la Colonia, il Capo Colonia ed i VCC in cerchio. Il CC chiede al candidato se vuole fare il Patto, se conosce la Regola e il motto. Il cucciolo ripete dopo il CCo, le parole del Patto, facendo il saluto.

A questo punto il CC mette il foulard al collo del castoro e, stringendogli la mano sinistra dice: "Ti invito a fare del tuo meglio per mantenere questo Patto. Ora sei Castorino e come tale membro della Fratellanza Mondiale degli Scout e Guide".

Il CC invita il Castorino a volgersi per salutare la Colonia e la Colonia risponde al saluto. Dopo un momento di pausa invita il castoro a ritornare nella Capanna.

Art. 72 - Principio Cardine: l'espressione

Le attività della Colonia sono progettate in modo tale da consentire ad ogni iscritto di esprimersi al meglio. L'espressione è il fulcro della Branca Castori, come momento di scoperta di se stessi da parte dei Castori e di condivisione con gli altri.

Art. 73 - Ambientazione

L'ambientazione dei Castorini è di tipo favolistico; ha cioè la caratteristica di essere di pura fantasia al fine di parlare al bambino un linguaggio a lui adatto e stimolare al meglio la creatività e l'espressione.

Pur conservando caratteristiche analoghe all'ambientazione del Branco (vedi articoli successivi) l'ambientazione della Branca Castori è principalmente finalizzata all'espressione e condivisione delle emozioni ed esperienze dei Castori, al fine di favorire l'integrazione e la socializzazione del bambino. Ambientazione consigliata è "Gli amici del Bosco"; in tal caso i Castori sono contraddistinti, in base all'età anagrafica (e trasversalmente alle Capanne) da code di colore diverso secondo il seguente schema:

- a) CODA MARRONE fino a 6 anni
- b) CODA GIALLA dai 6 anni ai 6 anni e mezzo
- c) CODA BLU dai 6 anni e mezzo ai 7 anni
- d) CODA NERA dai 7 anni ai 7 anni e mezzo
- e) CODA ARGENTATA dai 7 anni e mezzo all'entrata in branco.

Art. 74 - Le Capanne

All'interno della Colonia i bambini sono raggruppati in gruppi di età eterogenea chiamati "Capanne" e denominate con il nome di un albero. Ogni Capanna può comprendere un massimo di 5 o 6 bambini. Le Capanne sono raggruppamenti funzionali allo svolgimento delle attività che possono essere cambiate periodicamente. Ogni Capanna è contraddistinta da un bastone scout con relativo Guidone.

Art. 75 - Insegna di Colonia

Il guidone, emblema della Colonia, è di forma triangolare, leggermente ricurvo, dei colori del Gruppo, con punta tricolore, di cm 9. Al centro, il simbolo dei Castori giallo con fascetta recante il motto "Insieme", preceduto dalla scritta "Scout d'Italia" e seguita dal nome del Gruppo e numero del Branco. Misura cm. 35 X 60 e viene fissato a mezzo di tre fettucce gialle ad un bastone scout.

Branca Lupetti

Art. 76 - Impegno

La cerimonia dell'Impegno si svolge con il Branco, il Capo Branco ed i VCB in cerchio; un VCB tiene il guidone di Branco. Il Capo Muta/Sestiglia porta il candidato di fronte al Capo Branco, sull'attenti, e ritorna al suo posto. Il CB chiede al candidato, che risponde con voce chiara, se vuole fare la Promessa, se conosce la Legge, il motto e il Grande Urlo.

Il cucciolo recita la Legge e il motto, con il Branco sull'attenti, e poi ripete dopo il CB, le parole della Promessa, facendo il saluto.

A questo punto il CB mette il foulard al collo del lupetto e, stringendogli la mano

sinistra dice : "Ti invito a fare del tuo meglio per mantenere questo Impegno. Ora sei Lupetto e come tale membro della Fratellanza Mondiale degli Scout e Guide".

Il CB invita il Lupetto a volgersi per salutare il Branco e il Branco risponde al saluto. Dopo un momento di pausa invita il lupo a ritornare in muta. La cerimonia finisce quindi con il Grande Urlo, al quale il nuovo Lupetto partecipa per la prima volta.

Art. 77 - Principio cardine: il gioco

Il gioco è il principio cardine dell'attività della Branca Lupetti. Vista l'età degli iscritti, ogni attività è fatta con e tramite il gioco: strumento principale per motivare i Lupetti.

Art. 78 - Ambientazione

In Branco si applica un ambientazione fantastica finalizzata a stimolare la fantasia e la creatività dei bambini e a parlare loro con un linguaggio adatto.

L'ambientazione deve avere le seguenti caratteristiche:

- racconti fatti dal Capo Branco che abbiamo come punti cardine: l'accettazione ed il rispetto degli altri, il superamento di difficoltà, l'importanza delle regole, la cooperazione, l'esemplificazione di comportamenti positivi e negativi, il rispetto della natura, un linguaggio adeguato all'età dei lupetti, la crescita personale.

Nel caso in cui venga applicato l'Ambiente Giungla, ciò si realizza mediante:

- racconti giungla: cioè il racconto fatto da Akela degli episodi delle storie di Mowgli;
- morale per tipi: utilizzo e richiamo alle figure morali impersonate dai protagonisti sia positivi che negativi (in termini di comportamenti da evitare) delle Storie di Mowgli;
- parole maestre: frasi tratte dai racconti che racchiudono i principi contenuti nella Legge Scout e devono rappresentare un richiamo alle qualità umane e morali a cui i Lupetti devono costantemente tendere;
- linguaggio giungla: utilizzo della terminologia caratteristica delle Storie di Mowgli.

I Capi e Vice Capi Branco devono costantemente tenere un comportamento adeguato alle caratteristiche educative proprie del personaggio da essi impersonificato.

Art. 79 - Grande Urlo

Il Grande Urlo, condotto da Akela, è il richiamo all'impegno assunto dai Lupetti nel prestare la loro Promessa. Esso viene svolto, all'inizio ed alla fine di ogni giornata di attività e ogni qual volta Akela lo richieda, o ne ravvisi l'opportunità, nel seguente modo:

Akela si dispone nel centro del cerchio formato da tutti i lupetti e i cuccioli; i Vice Capi Branco restano fuori dal cerchio; Akela tiene le braccia distese orizzontalmente all'altezza delle spalle: è il segnale di attenzione; Akela abbassa le braccia portandole nella posizione di attenti; come le braccia di Akela si abbassano, i Lupetti si portano nella prima posizione del Grande Urlo, accucciati con le braccia tese tra le ginocchia divaricate e la testa ben alta, mentre i cuccioli restano in piedi sull'attenti; nel preciso momento in cui il Branco è in questa posizione il lupetto indicato da Akela deve dare inizio al Grande Urlo gridando forte e scandendo bene le sillabe: "A-KE-LA"; il Branco risponde ad alta voce e scandendo bene le sillabe: "DEL-NO-STRO-MEGLIO"; la parola Meglio va gridata netta e forte e contemporaneamente i Lupetti saltano in piedi tenendo le mani come per il saluto, ma con le dita unite a somigliare le due orecchie del lupo; Akela grida: "Del Vostro Meglio?" I Lupetti lasciano cadere il braccio sinistro lungo il fianco e facendo con la destra il saluto, rispondono: "Sì! Meglio, Meglio, Meglio": Akela risponde al saluto, rimane nella posizione per alcuni secondi e quindi riprende, con tutto il Branco, la posizione di attenti. Coloro che non hanno ancora prestato la Promessa restano in silenzio durante tutto il Grande Urlo.

Art. 80 - Consiglio degli Anziani

Il Consiglio degli Anziani è la riunione dei Capi e Vice Capi Muta con i lo Staff del Branco: possono essere invitati anche i lupetti anziani quando è convocato per la preparazione al passaggio.

Il Consiglio, riunito con periodicità, ha i seguenti obiettivi:

- sviluppare attività adatte ai Lupetti più anziani, accrescendone il senso di responsabilità;
- lanciare attività speciali da proporre in Branco;
- approfondire la Progressione Verticale di Seconda Stella e di Treccia gialla;
- motivare i lupetti più anziani.

Nel caso in cui il Branco adotti l'Ambientazione Giungla, il Consiglio prende il nome di Consiglio d'Akela.

Art. 81 - Sistema di Squadre: le Mute/Sestiglie

Il Branco è diviso in Mute (o Sestiglie) formate da un minimo di cinque ad un massimo di otto iscritti. Le Mute sono squadre funzionali allo svolgimento delle attività che possono essere sciolte e riformate più volte durante l'anno. Allo stesso modo i Capi Muta e i Vice Capi Muta (comunque scelti tra i Lupetti più grandi) possono essere cambiati periodicamente a seconda dell'occorrenza. Ogni Muta si contraddistingue per un colore; al Capo Muta spetta l'onere e l'onore della custodia del bastone scout e dell'annesso Guidone di Muta. La competizione tra Mute deve favorire il clima di famiglia felice proprio della Branca.

Art. 82 - Insegna del Branco

Il guidone, emblema del branco, è di forma triangolare, leggermente ricurvo, dei colori del Gruppo, con punta tricolore, di cm 9. Al centro, la testa di lupo gialla con fascetta recante il motto "Del Nostro Meglio", preceduta dalla scritta "Scout d'Italia" e seguita dal nome del Gruppo e numero del Branco.

Misura cm. 35 X 60 e viene fissato a mezzo di tre fettucce gialle ad un bastone scout.

Branca Esploratori

Art. 83 - Promessa

La cerimonia della Promessa viene effettuata preferibilmente durante le attività all'aria aperta (campi, bivacchi o uscite) e dopo un'attività particolarmente significativa. In tale occasione il Capo Reparto o la Capo Reparto deve far sì che tutti gli esploratori e tutte le esploratrici abbiano la possibilità di meditare sul cammino scout percorso; in particolare, per gli aspiranti esploratori e le esploratrici che provengono dal branco, deve essere sottolineata la continuità del cammino intrapreso nell'ambito del Gruppo, attraverso il raggiungimento di tappe successive. Lo staff - riunito il Reparto, normalmente in quadrato o semicerchio e dopo aver evidenziato la particolarità del momento, supportato eventualmente dalla lettura di un brano scelto per l'occasione - dà lettura della Legge Scout.

Al termine della lettura il Capo Reparto o la Capo Reparto richiama l'attenzione del Reparto che assume la posizione dell'attenti e chiama l'esploratore o l'esploratrice che, accompagnato/a dal/la suo/a Capo Pattuglia /Squadriglia (N = Capo

Equipaggio), gli/le si presenta innanzi. Il Capo Reparto o la Capo Reparto chiede all'esploratore o all'esploratrice che risponde ad alta voce, se vuol fare la Promessa. L'esploratore o l'esploratrice, facendo il saluto Scout con la mano destra, mentre con la sinistra tiene la punta del Guidone di Reparto, recita il testo della Promessa. A questo punto il Capo Reparto o la Capo Reparto passa dal proprio collo a quello dell'esploratore o esploratrice il foulard di Reparto, e comunica che da quel momento egli/ella fa parte della fratellanza mondiale degli Scout. Poi consegna il distintivo della Promessa che sarà appuntato al di sopra della tasca sinistra del camiciotto.

L'esploratore o l'esploratrice saluta lo Staff ed il Reparto e accompagnato/a dal/la suo Capo Pattuglia/Squadriglia (N = Capo Equipaggio) che gli/le è sempre rimasto/a vicino/a, torna alla sua Pattuglia/Squadriglia (N = Equipaggio).

Art. 84 - Principio cardine: l'avventura

Le attività avventurose si addicono alla Branca Esploratori. L'avventura è infatti il principale stimolo motivazione dei ragazzi in età da Reparto, che sono particolarmente attratti dall'esplorazione del mondo e dalle relative sfide che la natura pone e che gli Esploratori cercano di superare grazie alle tecniche.

Art. 85 - Ambientazione

L'ambientazione di Reparto è definita semi-reale in quanto le Pattuglie si confrontano con attività avventurose che riproducono possibili situazioni di vita reale.

Art. 86 - Terminologia

La parola Pattuglia e la parola Squadriglia sono intercambiabili, dipendendo dalle usanze del Gruppo.

I reparti nautici utilizzano una propria terminologia legata alle usanze marinare. A tal proposito il Consiglio di Reparto è denominato "Plancia" e la parola Pattuglia è sostituita dalla parola Equipaggio.

Art. 87- Consiglio di Reparto

Il Consiglio di Reparto è formato dal Capo Reparto o dalla Capo Reparto, che lo

presiede, dai Vice Capo Reparto e dai Capi Pattuglia e Vice Capi Pattuglia. E' il centro animatore, propulsore e regolatore dell'attività di Reparto. E' un organo propositivo e di verifica che deve favorire la partecipazione attiva di tutti i componenti alle scelte e costituire un momento educativo per tutti i partecipanti. Nel Consiglio di Reparto, emergono le aspirazioni degli esploratori e delle esploratrici. Viene convocato dal Capo Reparto o dalla Capo Reparto, secondo le esigenze, e con frequenza almeno mensile durante il periodo di attività. Al Consiglio di Reparto i Capi Pattuglia riferiscono anche sugli argomenti trattati nei Consigli di Pattuglia, presentando commenti e proposte scaturite da tali riunioni. Di ogni riunione viene scritto il verbale sull'apposito libro dei verbali del Consiglio di Reparto. Il Consiglio di reparto si svolge sempre in uniforme quando è svolto in attività esterna.

Art. 88 - Corte d'Onore

A discrezione, può essere attivata la Corte d'Onore, anche detta Riunione dei Capi, cioè la riunione del Capo Reparto con i Capi Pattuglia come momento di confronto e valutazione dell'andamento delle attività del Reparto rispetto alla legge scout o di valutazione dell'attribuzione di benemerenze o biasimi.

Art. 89 - Incontro Capi

L'Incontro capi è la riunione, gestita dal Capo Reparto o dalla Capo Reparto, di tutti i CP del suo Reparto. Di norma, viene convocata nel corso delle attività e ha il solo fine di fornire delle comunicazioni indirizzate alle ptg. Ha dunque breve durata e all'occorrenza è riunito segnalando con fischio la lettera C in Morse.

Art. 90 - Alta Pattuglia

L'Alta Pattuglia è diretta dallo Staff che la utilizza solo ove se ne ravvisi la concreta necessità. Si costituisce saltuariamente per svolgere attività finalizzate al miglioramento della tecnica e dello spirito di gruppo nonché attività, non realizzabili nella consueta vita di Reparto, che intercettino le esigenze dei grandi. L'Alta Ptg favorisce una migliore crescita personale dei ragazzi e delle ragazze e rende più concreta la vita comunitaria "del gruppo dei pari", anche nella prospettiva di un futuro passaggio in Compagnia/Clan . E' formata dagli esploratori e dalle esploratrici all'ultimo anno a prescindere dalla loro Progressione Personale e dal loro ruolo in ptg (CP e VCP). All'occorrenza e a seguito di accurata valutazione dello staff, possono farne parte quegli esploratori e quelle esploratrici al penultimo anno che

manifestino l'esigenza di svolgere le attività sopra richiamate.

Art. 91 - Consiglio della Legge

E' la riunione di tutti gli esploratori ed esploratrici, coordinati dallo Staff di Reparto. Ha lo scopo di verificare periodicamente, o in seguito ad avvenimenti particolari, il comportamento del Reparto nel suo insieme e dei suoi componenti, alla luce della Legge e della Promessa. Stimola la riflessione e l'approfondimento sui Principi dello Scautismo. Preferibilmente si riunisce una volta ogni tre mesi o ogni qualvolta ve ne sia la necessità, facendo attenzione a non convocarlo più di 4 volte all'anno. Il Consiglio della Legge si svolge all'interno delle attività (campi, uscite, etc.), e possibilmente non in sede. Affinché il Consiglio della Legge sia un momento importante nella vita del ragazzo o della ragazza e del Reparto, è opportuno precedere la riunione con attività atte ad introdurre questo momento. I ragazzi e le ragazze che non hanno ancora prestato la Promessa, su invito del Capo Reparto o della Capo Reparto, possono prendere la parola al CdL per autovalutarsi in relazione al proprio percorso di avvicinamento alla Promessa.

Art. 92 - Pattuglia

La Pattuglia (PTG) o Squadriglia (SQG), omogenea per sesso, è il nucleo base della Branca E; di norma è composta da quattro a otto ragazzi o ragazze guidati da un/a Capo Pattuglia coadiuvato/a da un/a Vice. Tutti i componenti della Pattuglia si chiamano Pattugliotti/Squadriglieri o Pattugliotte/Squadrigliere (N = Equipaggieri).

La Pattuglia è tale quando al proprio interno si caratterizza un corretto trapasso delle nozioni attraverso una assunzione progressiva di responsabilità. Questa filosofia di base prende il nome di "Sistema di Pattuglia" e si realizza in particolare modo attraverso incarichi e posti d'azione.

Art. 93 - Vita di pattuglia

La vita di ptg si caratterizza per:

Ambienti di ptg: sono essenzialmente l'angolo di ptg, in sede, ed il sottocampo di ptg al campo. In questi ambienti la ptg organizza il proprio spazio e la propria vita.

Attività di ptg: sono attività di ptg i momenti ideati, programmati, realizzati e verificati dalla ptg.

Art. 94 - Attività di Pattuglia

Riunione di ptg: incontro generalmente settimanale in cui si articola la vita di ptg e si organizzano le altre attività; usualmente non è necessaria l'uniforme.

Uscita di ptg: attività di ptg al di fuori della sede della durata di una giornata intera; è di norma svolta secondo le esigenze e preferibilmente una volta a trimestre;

Bivacco di ptg: attività con pernottamento, in accantonamento o in tenda; è svolta a seconda delle esigenze e preferibilmente almeno due volte all'anno;

Hike di ptg: tecnica consistente nella realizzazione di un percorso a piedi nel corso di una delle attività di pattuglia su menzionate o di un campo. L'hike può essere anche commissionato dallo staff ed in tal caso è evidente che la ptg non interviene nella sua ideazione.

Art. 95 - Consiglio di Pattuglia

Il Consiglio di Pattuglia è l'organo che coordina l'attività della Pattuglia valorizzando le aspirazioni, gli intenti e la volontà di ciascun componente. Il Consiglio di Pattuglia dà parere sull'assunzione degli incarichi e verifica l'attività svolta dalla Pattuglia. Del Consiglio fanno parte tutti i componenti della Pattuglia. E' presieduto dal/la Capo Pattuglia e si riunisce, di norma, almeno una volta al mese. Di norma, si svolge in uniforme e comunque in maniera più solenne rispetto alle comuni riunioni di ptg.

Art. 96 - Impresa di pattuglia

L'impresa è un'attività di durata e caratteristiche variabili interamente ideata, programmata, realizzata e verificata dalla ptg. Lo staff di reparto può indirizzare la Pattuglia e vigila sulla sicurezza e la fattibilità delle attività ideate.

Prima di partire per l'impresa, la ptg consegna allo staff, che lo approva, il programma dettagliato delle attività da svolgere.

Art. 97 - Missione di pattuglia

La missione è un'attività di durata e caratteristiche variabili ideata dallo staff e realizzata dalla ptg. Lo staff prepara attentamente la missione, curandone il lancio, affinché sia trasmesso agli esploratori ed alle esploratrici il senso di sfida insito in questo strumento educativo.

Art. 98 - Incarichi e Posti d'Azione

Il Sistema di Pattuglia si realizza attraverso gli Incarichi ed i Posti d'Azione che sono ruoli a cui ogni membro della Pattuglia deve fare fronte, assumendone la responsabilità, per collaborare alla vita ed alle attività di Pattuglia. Essi dovranno ruotare tra i componenti della Pattuglia così da permettere sempre un'ampia e differenziata partecipazione, nonché la possibilità di superare i propri limiti ed imparare facendo. I Posti d'Azione abitano i ragazzi e le ragazze al sereno e coordinato apporto ed allo scambio di idee e di energie per il conseguimento del bene comune in un ambiente ordinato ove risaltino tolleranza e rispetto reciproco. Essi contribuiscono a promuovere nei ragazzi e nelle ragazze la formazione del carattere, favorendo il senso della responsabilità e dando modo di manifestare ed esplicare le capacità organizzative, quelle progettuali e decisionali. Gli Incarichi, a seconda del numero dei componenti della Pattuglia e delle circostanze, sono assegnati dal Consiglio di Pattuglia singolarmente o variamente abbinati così come i Posti d'Azione che però cessano al termine dell'attività per la quale sono stati assegnati. Il sistema di rotazione negli Incarichi e nei Posti d'Azione deve, attraverso il trapasso delle nozioni, favorire la Progressione e la conquista delle Specialità per i componenti della Pattuglia.

Art. 99 - Incarichi

Gli Incarichi di Pattuglia sono quelli che ruotando tra i componenti della Pattuglia ad esclusione di C.P., permettono di organizzare e rendono funzionale la vita della ptg. Sono ruoli che servono per la gestione quotidiana della pattuglia. Essi vengono essenzialmente utilizzati nel corso delle attività di ptg svolte in sede (riunione, consiglio di ptg). La ptg, nel rispetto dell'alternanza e delle propensioni del singolo, decide democraticamente gli incarichi nel corso del Consiglio di ptg ogni qual volta lo ritenga opportuno. Di norma, un incarico resta in vigore per almeno tre mesi.

Art. 100 - Posti d'Azione

I Posti d'Azione sono quei ruoli che vengono assegnati ad ogni componente della Pattuglia in occasione di specifiche attività. Servono per la gestione della ptg nelle attività svolte di norma all'aria aperta. Vengono decisi in previsione di una specifica attività e posso mutare quando la ptg lo ritenga necessario o per consentire ad un esploratore o esploratrice di ricoprire un posto funzionale al raggiungimento di una specialità ovvero per rispettare l'alternanza. Di norma, i posti d'azione mutano in

occasione di ogni specifica attività.

Art. 101 - Capo Pattuglia

Sono nominati Capo Pattuglia gli Esploratori, ritenuti idonei dallo Staff di Reparto, che abbiano dimostrato di possedere le doti ed i requisiti necessari a svolgere questo incarico (ad es. carisma, capacità organizzative, capacità tecniche, passione per lo scoutismo e gli ideali scout). Il Capo Pattuglia o la Capo pattuglia può, al caso, essere sostituito dal Vice Capo Pattuglia o dalla Vice Capo Pattuglia (N = Vice Capo Equipaggio) o da altro esploratore o esploratrice anziano/a, previa autorizzazione del Capo Reparto. La formazione dei Capi e dei Vice Capi Pattuglia è compito primario del Capo Reparto; per i C.P. inoltre sarebbe auspicabile la partecipazione al "Corso Capi Pattuglia" (CCP), che ha l'obiettivo di fornire all'aspirante Capo Pattuglia gli strumenti e le conoscenze necessarie ad una buona gestione della Pattuglia. Il CCP può essere organizzato dallo Staff di Reparto a livello di Unità oppure in accordo con altri Reparti.

Art. 102 - Nomina dei Capi Pattuglia

I/le Capi Pattuglia sono nominati dal Capo Reparto o dalla Capo Reparto in accordo con lo staff di Reparto. L'incarico ha la durata minima di un intero anno Scout. La nomina avviene all'inizio dell'anno scout.

A TITOLO DI ESEMPIO: il reparto si dispone a semicerchio con CR, VCR e guidone di reparto sul lato libero (se la Ptg è già costituita, all'inizio della cerimonia, è guidata ancora dal CP uscente, altrimenti il suo guidone è tenuto da un/una VCR che sta di fianco al CR). Il CR chiama la ptg che si schiera davanti, mentre il/la neo CP, facendo un passo avanti gli si presenta. Il CR ricorda che la ptg rispecchia il suo capo, che ne deve sempre poter essere fiero.

CR: "Fa la tua promessa di CP!"

CP (levando il braccio nel saluto scout): "Mi impegno a dirigere la ptg con spirito di servizio, ad organizzare e istruire i miei esploratori tramite il mio esempio personale, per conseguire insieme gli ideali scout".

CR (consegnandogli il distintivo e stringendogli la sinistra): "Ti nomino CP!"

Il/la CP uscente (o VCR) consegna al/la nuovo/a CP il guidone, lo/la saluta e ritorna presso il CR. Il neo CP si accosta alla ptg, stringe ad ogni esploratore la mano sinistra, poi si mette al suo posto; presenta la ptg al CR e la riporta nello schieramento.

Art. 103 - Compiti del Capo Pattuglia

I compiti del/la Capo Pattuglia sono:

- collaborare con il Capo Reparto nella preparazione e nell'attuazione dei programmi;
- prendere parte ai CdR e alle Riunioni Capi oltre che alle attività ordinarie;
- dirigere ed organizzare tecnicamente e amministrativamente la Pattuglia di cui è responsabile;
- presiedere il Consiglio di Pattuglia stimolando la nascita di nuove idee, creando un buon clima, generando un buon rapporto con tutti gli esploratori della ptg;
- relazionare sul funzionamento della Pattuglia nel Consiglio di Reparto con attenzione, rispetto e sensibilità adeguati;
- curare l'equipaggiamento dei componenti della Pattuglia sapendo trasmettere, attraverso l'esempio, stile nel comportamento e cura nell'uniforme;
- controllare e stimolare i componenti della Pattuglia affinché adempiano con impegno all'Incarico e al Posto d'Azione assegnato;
- seguire attentamente i componenti della Pattuglia, curando la loro preparazione per la Promessa, per la Progressione e per le specifiche tecniche scout.

Art. 104 - Vice Capo Pattuglia

Il/la Vice Capo Pattuglia (VCP), a discrezione del CR può essere:

- nominato dal CR;
- proposto dal Consiglio di Ptg e nominato, in accordo col CP, dal CR
- eletto dal Consiglio di Pattuglia.

Il/la VCP aiuta il/la CP in tutte le sue funzioni e lo sostituisce in caso di assenza.

Art. 105 - Nome della Pattuglia e distintivo

Ogni Pattuglia assume il nome di un animale ed ha come distintivo lo specifico omerale caratterizzato dalla stilizzazione del simbolo scelto sullo sfondo dei colori corrispondenti. Nei Reparti Nautici è preferibile che gli Equipaggi utilizzino nomi che

si riferiscono ad animali che vivono nell'ambiente acquatico.

Per simboli, colori, dimensioni e forme degli omerali di ptg si veda l'apposito allegato.

Art. 106 - Guidone di Pattuglia

L'emblema di Pattuglia è il Guidone di Pattuglia realizzato nella foggia

Regolamentare: è triangolare di cm 25x40, con i lati maggiori leggermente ricurvi, bianco con sopra applicata la sagoma in nero dell'animale di ptg prescelto e con la punta dei colori della ptg (cm 9). Va fissato alla sommità di un bastone scout a mezzo di tre fettucce. E' caratterizzato dalla stilizzazione del simbolo e dalla punta con i colori corrispondenti, come per il distintivo. Per i Reparti Nautici il Guidone di Equipaggio va fissato alla sommità del mezzo marinaro.

Art. 107 - Riunione di Reparto

La Riunione di Reparto è l'incontro contemporaneo delle Pattuglie insieme allo Staff durante il quale vengono svolte apposite attività. La cadenza della Riunione di Reparto può essere settimanale, bisettimanale o trisettimanale a seconda dell'opportunità e in base alla cadenza delle riunioni di Pattuglia.

Art. 108 - Guidone di Reparto

L'insegna del Reparto è il Guidone che di norma viene affidato alla Pattuglia che si è maggiormente distinta nell'ultimo periodo per l'impegno nell'attività. Viene portato in testa al Reparto. L'insegna del Reparto è la bandierina di forma triangolare, leggermente ricurva, nei colori del Gruppo, con punta tricolore di cm 9. Sul lato destro il simbolo della Promessa, seguito dalla scritta Scout d'Italia, con ricamato in alto "Estote Parati" (o Sii Preparato"), seguendo i bordi della bandiera e scritto in maniera lineare. Il lato sinistro sarà liberamente personalizzato da ogni reparto ricamando almeno in nome del Gruppo.

Misura cm 35 X 60 e viene fissato a mezzo di tre fettucce ad un bastone scout.

Branca Rover

Art. 109 – Legge e Promessa

Le formule della Legge e della Promessa del Rover sono analoghe a quelle della Branca Esploratori, sostituendo la parola "Scout" alla parola "Esploratore".

Art. 110 – Principio cardine: l'autoprogrammazione

Il Roverismo si ispira al libro "La strada verso il successo" di Robert Baden Powell e contribuisce alla crescita del giovane attraverso la progressiva assunzione di responsabilità ed il coinvolgimento attivo nella vita di Clan e nella società.

Principio cardine dell'azione educativa è l'autoprogrammazione rover con la quale i ragazzi diventano protagonisti della propria crescita ideando, progettando, realizzando e verificando le attività che andranno a svolgere durante l'anno scout.

L'autoprogrammazione rover deve essere in linea con la Carta di Clan e si realizza attraverso le aree di esperienza.

Esse sono:

- aria aperta: è l'ambiente naturale, patrimonio comune di ogni essere vivente, ove vivere l'esperienza del cammino, dell'essenzialità e della riscoperta di sé stessi e degli altri;
- culturale: è la scoperta, la conoscenza e la condivisione dei molteplici aspetti della cultura propria ed altrui, della sua evoluzione e dei fattori che l'influenzano,
- sociale: è l'interesse e il coinvolgimento nei processi relazionali in tutte le possibili situazioni sociali; è la conoscenza della società, della sua evoluzione e dei fattori che l'influenzano;
- spirituale: è la ricerca consapevole dei valori e degli ideali ai quali ispirare la propria vita e, coerentemente, il proprio comportamento;

- servizio: è l'impegno volontario nei confronti dell'Ambiente e della comunità nel senso più ampio dei termini, costruito attraverso le attività che il Clan appositamente programma, senza il pensiero che l'impegno venga riconosciuto o ricambiato.

Art. 111 - Simbolo

Il simbolo dei Rover è la forcola.

Art. 112 – Il Clan

Nell'ambito di ogni Gruppo i Rover sono riuniti in "Clan". Il Clan è misto e ha un nome che

non può essere in contrasto con i Principi dello Scautismo e deve rispettare le scelte dell'Associazione.

Art. 113 – Capo Clan

La responsabilità del Clan è affidata ad un/una Capo Clan, coadiuvato da un/a eventuale

Vice Capo Clan, che di norma lo affianca nell'ultimo anno del suo mandato in prospettiva di succedergli/le.

Il Capo Clan deve:

impegnarsi per la crescita dei Rover con l'esempio e la guida responsabile;

- effettuare la programmazione educativa;
- curare, in collaborazione con la Ronda Esecutiva, la realizzazione dei programmi fissati;
- convocare il Consiglio di Clan e ratificarne le decisioni;
- presentare la Branca agli allievi rover;
- curare la propria formazione permanente attraverso i percorsi e le occasioni offerte dall'Associazione;
- interessarsi alla formazione del/la Vice Capo Clan al fine di trasmettere gli

strumenti metodologici di Branca.

Art. 114 – Ingresso in Clan

Il giovane che desidera far parte del Clan, proveniente dall'esterno, deve presentare domanda al Gruppo nei modi previsti. Ottenuta l'iscrizione, il giovane è ammesso a partecipare alle normali attività del Clan, compreso il Consiglio di Clan; porta l'uniforme.

Dopo aver frequentato il Clan, condividendo i principi esposti nella Legge e nella Promessa, può chiedere al Capo Clan di fare la Promessa divenendo così Allievo Rover e ricevendo il foulard.

Art. 115 - Passaggio in Clan

Tra il quindicesimo e il sedicesimo anno di età, dopo un programma di preparazione al passaggio deciso dal Consiglio di Gruppo, l'Esploratore/trice passa in Clan e, rinnovando la Promessa, diviene Allievo/a Rover.

Art. 116 – Allievo/a rover

L'Allievo/a Rover, con l'aiuto del Capo Clan, conosce e apprezza il Roverismo, e partecipa alle attività preparandosi ad entrare definitivamente nella Clan.

Il Capo Clan ed i rover, a richiesta dell'allievo/a, discutono della sua volontà di firmare la Carta di Clan. L'allievo/a che firma la Carta di Clan, ne accetta i principi, ne assume gli impegni, diviene Rover.

Art. 117 - Corso Allievi Rover

L'Allievo/a Rover partecipa al Corso Allievi Rover, che si svolge all'inizio dell'anno scout ed è curato dai rover e dal Capo Clan, che ne è responsabile.

Art. 118 – Partenza

La cerimonia della Partenza, attuata secondo le tradizioni proprie del Clan e del Gruppo, è l'atto con il quale il Clan saluta il Rover che lo lascia. Ciò avviene quando il Rover, in accordo con il Capo Clan, ritiene di aver completato il proprio cammino scout all'interno del gruppo, al termine dell'anno scout. Il Rover alla Partenza si impegna a realizzare lo spirito della Legge, della Promessa e della Carta di Clan, nella vita di tutti i giorni.

Qualora ritenesse di restare in Associazione in qualità di adulto in servizio per un futuro impegno come Capo educatore, rientrerà all'interno del Gruppo come socio adulto.

Cerimoniale della Partenza (a titolo di esempio):

- 1- in uscita o campo, fare cerchio con zaino in spalla (cerchio simbolo della comunità, zaino simbolo della fatica della strada)
- 2- il CC fa una breve introduzione ed invita il rover più giovane a leggere un passo (in genere l'introduzione) della Carta di Clan
- 3- il CC invita il rover che parte a presentarsi (il rover si posiziona dinanzi al CC a circa 1.50 mt, e lo saluta)
- 4- il CC ricorda brevemente il valore della Partenza alla luce della Carta di Clan e gli chiede di motivare brevemente la richiesta di Partenza
- 5- ascoltata la risposta, il CC ricorda il cammino fatto insieme al Clan e conclude con la frase "ora tu vai per la tua strada, se non la trovi, fattela!" e gli porge l'ascia.
- 6- il rover prende l'ascia con la sinistra, saluta con la destra il CC, si volta, saluta il Clan
- 7- mentre il rover saluta, il CC (o chi per lui, in accordo) intona "Il Canto del Ramingo" che saluta il partente il quale durante il canto lascia il cerchio.

Art. 119 - Carta di Clan

Ogni Clan ha una Carta di Clan che, ispirandosi alla Promessa, alla Legge, al Motto ne esprime un'interpretazione da parte dei Rover; indica le mete e la strada che concretamente il Clan si

impegna a realizzare nel Roverismo. Viene stilata dal Clan, costantemente verificata e, ove se ne ravvisi la necessità, aggiornata/modificata.

Anche Capo e Vice Capo Clan firmano la Carta di Clan.

Art. 120 - Estate Rover

L'estate Rover è il coronamento di un anno di attività del Clan.

Il programma e le informazioni logistico amministrative vengono presentate preventivamente al CG e ne devono essere approvate prima dello svolgimento.

Art. 121 - Consiglio di Clan

Il Consiglio di Clan rappresenta il massimo sviluppo della democrazia associativa all'interno del Clan ed è formato dagli Allievi, dai Rover, dal Capo Clan e dall'eventuale Vice Capo Clan.

Il Consiglio di Clan effettua l'autoprogrammazione rover alla luce della Carta di Clan e attraverso le aree di esperienza.

Il Consiglio di Clan:

- verifica la Carta di Clan e quando necessario la aggiorna/modifica;
- decide gli obiettivi;
- fissa i programmi;
- approva la costituzione di Ronde all'interno del Clan;
- fissa la ripartizione degli incarichi all'interno del Clan (tesoriere, magazziniere, segretario, etc);
- verifica le attività svolte e il raggiungimento degli obiettivi;
- fissa, verifica e modifica le tradizioni di Clan.

Si riunisce di norma quattro volte all'anno, all'inizio di ogni stagione. Il Consiglio d'Autunno fissa il programma annuale che viene poi sviluppato trimestralmente. Le riunioni del Consiglio di Clan si aprono con la lettura della Carta di Clan. I verbali del Consiglio di Clan, opportunamente raccolti, rimangono patrimonio del Clan. Gli

obiettivi, le attività, le verifiche e la Carta di Clan sono riportati nel Libro di Clan che segue il Clan in ogni sua attività.

Art. 122 - Ronda Esecutiva

Laddove prevista dal Consiglio di Gruppo la Ronda Esecutiva è formata da un minimo di tre a un massimo di cinque Rover e Allievi Rover, di cui i primi in maggioranza, ed ha la funzione di curare, in collaborazione col Capo Clan, la realizzazione dei programmi fissati dal Consiglio di Clan. Viene eletto e rimane in carica per un trimestre.

Art. 123 - Ronde di Interesse

All'interno del Clan possono essere costituite delle Ronde di Interesse e delle Ronde Operative. Le prime sono strutture temporanee che riuniscono Rover accomunati da interessi specifici o dalla necessità di compiere servizi o attività particolari. L'attività è coordinata da un Rover responsabile ed è subordinata al programma di Clan. Alle seconde competono le attività pratiche e operative che non rientrano nelle attività delle Ronde di Interesse.

Art. 124 – Riunione di Clan

La Riunione di Clan è l'incontro contemporaneo dei Rover e Allievi Rover insieme allo Staff durante il quale vengono svolte le attività programmate. La cadenza della Riunione di Clan è settimanale.

Art. 125 – Fiamma di Clan

L'insegna del Clan è la bandierina di forma triangolare, leggermente ricurva, nei colori del Gruppo, con punta tricolore di cm 9. Sul lato destro il simbolo della Promessa, seguito dalla scritta Scout d'Italia, con ricamato in alto "Pronti a Servire", seguendo i bordi della bandiera e scritto in maniera lineare. Il lato sinistro sarà liberamente personalizzato da ogni reparto ricamando almeno in nome del Gruppo. Misura cm 35 X 60 e viene fissato a mezzo di tre fettucce ad un bastone scout a forma di forcola.