

Asociación Diocesana de Scouts Católicos
Diócesis de Lomas de Zamora
REGLAMENTO DE LA RAMA RAIDER

Nota aclaratoria : Se ha elegido una redacción genérica (en masculino) pero debe entenderse abarcativa de los miembros femeninos y masculinos.

B.P. habla de muchachos y de Tropa por lo tanto Debe entenderse Tropa como designación genérica de Comunidad.

1. FUNDAMENTOS

El Escultismo se inicia con 3 Ramas : Lobato, Scout y Rover .

En el sistema de 3 ramas se habla de "Scouts Mayores" para designar a los adolescentes .

En Francia se inició la experiencia del Raiderismo como respuesta a los desafíos particulares de la adolescencia y desde hace unos años, según sabemos, han decidido cambios hacia otras formas.

En Argentina los resultados han sido lo suficientemente elocuentes para que desde A.DI.S.CA. se continúe y perfeccione como eficaz instrumento de Evangelización para nuestros/as muchachos/as.

1.1. El Raider es un/a muchacho/a que habiendo vivido y compartido en la Patrulla un tiempo necesario comprende y desea comprometerse a vivir la aventura de estar "siempre Listo para Salvar", recibiendo la investidura .Para ello además habrá cumplimentado los requerimientos necesarios de la Rama.

1.2. " El objetivo del Escultismo es muy sencillo:

"El Jefe de TROPA transmite al muchacho el ansia y deseo de aprender por sí solo, sugiriéndole actividades que le sean atrayentes, y que desempeñará hasta que la experiencia le diga que están bien hechas." B.P.

"El Jefe de TROPA trabaja por medio de sus Guías de Patrulla." B.P.

La vivencia del Espíritu Scout en la Rama Raider se fundamenta en :

1.3. La Ley Scout:

"La Ley Scout es la Base sobre la cual descansa toda la educación del Escultismo" B.P.

"La Ley Scout se considera como Guía de sus acciones, no como barrera contra sus faltas. Se concreta a señalarle la pauta y lo que se espera de él como scout digno de merecer la distinción que se le confiere" B.P.

La ley Scout está formada por 10 artículos , inspirados en los 10 mandamientos, y son los siguientes:

- 1) El Scout es digno de toda confianza.
- 2) El Scout es leal
- 3) El Scout sirve y ayuda al prójimo sin esperar recompensas ni alabanzas.
- 4) El Scout es amigo de todos y hermano de los demás Scout.
- 5) El Scout es cortés.
- 6) El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios por eso es bueno con los animales y las plantas.
- 7) El Scout obedece sin réplica y nada hace a medias.
- 8) El Scout sonríe y canta en las dificultades.
- 9) El Scout es económico y respeta el bien ajeno.
- 10) El Scout es puro en sus pensamientos, palabras, obras y en el uso de todos sus sentidos.

1.4. La Promesa Scout:

La Promesa Scout es un voto a Dios, reafirmación de las promesas bautismales y posee carácter permanente, pudiéndose reformularse como signo saludable de renovación del compromiso.

La fidelidad a la promesa es el imprescindible vínculo de unión con A.DI.S.CA. y la Hermandad Scout Mundial.

"Yo....., Por mi honor y con la gracia de Dios, prometo: hacer todo lo posible para cumplir mis deberes para con Dios, la Iglesia y la Patria, ayudar al prójimo en todas las circunstancias y observar la Ley Scout".

1.5. El novicio que formula la promesa recibirá la investidura de acuerdo al ceremonial scout. Con la promesa se convierte en un Miembro beneficiario con pleno derecho

1.6. Los Principios:

- a) El scout se muestra orgulloso de su Fe Católica y le somete toda su vida .
- b) El scout ama a su Patria y es buen ciudadano.
- c) El deber del Scout comienza en el hogar.

1.7. Las Virtudes:

- a) Sinceridad.
- b) Abnegación.
- c) Pureza.

1.8. El Lema "Siempre Listo " representa la actitud permanente del Raider ante la llamada del Gran Jefe y el Próximo (Mt 24,42) .

"para Salvar" un compromiso de cumplir con la voluntad de Dios que :

"ha querido santificar y salvar a los hombres no aisladamente, sin conexión alguna de unos con otros, sino constituyendo un pueblo que le confesara en verdad y le sirviera santamente". GS., n:32)

y nos recuerda :

"Yo soy la puerta. El que entra por mí se salvará "(Jn 10:9) y "aquel que persevere hasta el fin se salvará .(Mt 10:22)

1.9. La Oración Raider:

"Señor Jesús: enséñame a ser generoso, a servirte como Tú lo mereces, a entregarme a Ti sin reservas, a combatir sin preocuparme de las dificultades, a trabajar sin buscar reposo, y a sacrificarme sin esperar otra recompensa que la de hacer tu Santa Voluntad. Así Sea".

1.10. Los Patronos de los Raiders son :
San Francisco Javier y Santa Rosa de Lima.

METODO

1.11. El método se basa en que el Raider viva intensamente la aventura de seguir al Gran Jefe .

1.12. La Rama se destaca por su dinamismo en la aplicación complementaria del :

- a) El sistema de Patrulla, base indispensable para la eficaz aplicación del Sistema de Empresas.
- b) El Sistema de Empresas, que consiste en la elaboración, análisis ejecución y evaluación de actividades .

LA PATRULLA

1.13. " La Patrulla es la escuela del carácter del individuo " B.P.

Ella es la forma de aplicar el método Scout en la Rama y formar a los Scouts .

1.14. La patrulla es donde el muchacho/a " comprende que es en sí una unidad responsable y que el honor de su Grupo depende , en cierto grado , de la habilidad con que él represente su papel ." B.P.

1.15. Cada Patrulla está compuesta por una cantidad de Scouts de " Seis a ocho (**4 a 6 miembros en los raiders**) y su adiestramiento como unidades separadas bajo la responsabilidad de sus propios jefes "(guías de patrulla) B.P. , el/la Guía de Patrulla es asistido/a por otro/a denominado Sub-guía de Patrulla .

1.16. " Las Patrullas constituyen siempre la unidad en el Escultismo , tanto en el trabajo como en el Juego , en los ejercicios y en los deberes." B.P.

1.17. El Guía, el Sub-guía y los Patrulleros integran el Consejo de Patrulla, cuyas funciones son :

- a) Elegir el Guía de Patrulla con acuerdo del Consejo de la Ley.
- b) Confirmar al Sub-guía.
- c) Determinar el Proyecto de la Empresa para su presentación en la Asamblea Raider.
- d) Determinar las actividades propias de la Patrulla.
- e) Distribuir responsabilidades entre sus miembros.

1.18. Son funciones del Guía de Patrulla :

- a) Organizar, coordinar, controlar, representar y conducir a su patrulla.
- b) Participar en el Consejo de la Empresa.
- c) Elegir el Sub-guía de Patrulla.

1.19. Son funciones del Sub-Guía de Patrulla Raider:

- a) Secundar al Guía en todas sus funciones.
- b) Participar en el Consejo de la Empresa.

PATRULLA DE GUIAS Raiders

1.20. La Patrulla de Guías Raider se forma con el objetivo de Adiestrar más eficazmente a los Guías y Sub Guías de Patrulla Raider.

El Consejo de TROPA/COMUNIDAD Raider organizará actividades especiales para la misma. Esta patrulla es presidida por el Primer Guía Raider.

LA TROPA RAIDER

1.21. La TROPA/COMUNIDAD es la unidad compuesta por un conjunto de patrullas (con miembros del mismo sexo) , con un máximo de cuatro y un mínimo de dos patrullas.

1.22. La Tropa Raider está bajo la responsabilidad de un Scouter llamado Jefe de Tropa Raider, siendo administrados los asuntos internos de las Tropa por el Consejo de la Ley y la Asamblea Raider de acuerdo al área de competencia de cada uno de ellos.

1.23. El local propio de la Tropa es la Base Taller Raider.

1.24. La historia de la Tropa debe registrarse en un Diario de la Tropa.

2.RECEPCIÓN DE MIEMBROS EN LA RAMA

2.1. Para ser admitido como Novicio Raider es preciso :

- a) Tener entre 14 y 16 años de edad los miembros masculinos (a los 17 pasa a la Rama Rover) y 13 a 16 años los miembros femeninos (pasa a los 16)
- b) Haber sido aceptado por la Asamblea Raider.

3. CARGOS

3..1. Los/as Raiders desempeñarán algunos de los siguientes cargos:

de función :

bibliotecario Bodeguero cocinero, enfermero, fogonero, guardián de leyenda, secretario, tesorero

y otros , en caso de necesidad , pueden ser rotativos.

de Jerarquía :

Guía , Sub Guía, 1º Raider, 2º Raider, 3º Raider y 4º Raider,

4. ORGANISMOS

4.1. CONSEJO DE LA LEY

El Consejo de la Ley es el equivalente Raider de la Corte de Honor de los Scouts, por lo tanto gran parte de su fundamento se encontrará en las referencias a la Corte de Honor.

“La corte de honor es el organismo de la TROPA que “constituye un comité permanente que, bajo la dirección del Jefe de TROPA , resuelve los asuntos de la TROPA , los casos Administrativos y disciplinarios .Inculca en los miembros que lo forman la dignidad , los ideales de libertad y el sentido de la responsabilidad y respeto a la autoridad constituida , y al mismo

tiempo , proporciona práctica individual y colectiva en estos procedimientos tan valiosos para los muchachos que han de constituir los ciudadanos del mañana” B.P.

4.2. El Consejo de la Ley es el organismo que tiene por finalidad velar por el honor de la Tropa Raider, por el cumplimiento de la progresión, y el compromiso de sus miembros aprendiendo a compartir el Evangelio.

4.3. Desempeña un rol reflexivo en el desarrollo de la Empresa.

4.4. A través del Consejo de la Ley, la Empresa se transforma en motivo de maduración para el compromiso de los Raiders investidos y de toda la Tropa.

4.5. Lo integran Consejo de Tropa y los Raiders investidos.

4.6. Se reúne periódicamente a pedido de cualquiera de sus miembros, por convocatoria del Jefe de Tropa.

A las reuniones se asiste con uniforme y es coordinada por un Raider cuya función es rotativa. Para sesionar deben , sin excepción, estar presentes el Jefe de TROPA/COMUNIDAD y el primer Guía .

4.7. Los guías de Patrulla tienen voz y voto; el Consejo de TROPA/COMUNIDAD tiene voz.

El Jefe de TROPA/COMUNIDAD tiene derecho de veto , que es una medida extraordinaria y como último recurso de una situación inmanejable .Un buen Jefe de TROPA/COMUNIDAD rara vez o nunca utiliza el veto.

4.8. Las funciones del Consejo de la Ley, son :

a) Admitir a los novicios, de acuerdo a la Corte de Honor de la Tropa Scout correspondiente que lo propone.

b) Admitir la promesa de los novicios, cuando correspondiera .

c) Evaluar las propuestas y Nombrar a los Guías de patrulla Raiders

d) Confirmar al Sub-guía de patrulla

e) Elegir al primer Guía Raider de la TROPA/COMUNIDAD y confirmar al Sub-guía de la patrulla de Guías Raiders

f) Evaluar el compromiso y la progresión de los Raiders investidos.

g) Aceptar o rechazar solicitudes de realización del Raid.

h) Otorgar la investidura Raider, la Licencia Raider y las Licencias de Competencia.

i) Proponer los candidatos para realizar la Licencia de Servicio.

j) Analizar la marcha de la Tropa a la luz de la Ley y el Evangelio.

k) Determinar el Raid previo a la investidura, y juzgar al resultado del mismo.

l) Evaluar el cumplimiento de las Licencias Raiders.

m) Otorgar premios o menciones

n) Sancionar una falta cometida.

ñ) Autorizar el pase de un/a Raider al CLAN/COMUNIDAD Rover , de acuerdo con el Consejo de Clan/Comunidad respectivo.

4.9. En caso de no existir el Consejo de la Ley (por no contarse con Raiders investidos), sus funciones serán desempeñadas por el Consejo de Tropa.

CONSEJO DE LA EMPRESA

4.10. El Consejo de la Empresa es el organismo que tiene por finalidad coordinar y dirigir las empresas elegidas por la Asamblea Raider para llevarlas a buen término, asignando un rol específico a cada una de las patrullas de la Tropa.

4.11. Desempeña un rol ejecutivo en el desarrollo de la Empresa.

4.12. A través del Consejo de la Empresa los roles específicos se transforman en motivo de progreso personal para cada Raider.

4.13. Está integrado por el Consejo de Tropa, los Guías y Sub-Guías de Patrulla.

CONSEJO DE TROPA

4.14. El consejo de TROPA/COMUNIDAD es el organismo responsable de la Evangelización de los miembros de la Unidad y el apropiado empleo de la metodología Raider.

4.15. Cada TROPA/COMUNIDAD adoptará un nombre propio para identificarse , este nombre será elegido cuidando que tenga significación de valores y tradiciones del Escultismo Católico.

4.16. Esta integrado por el jefe de TROPA/COMUNIDAD , el Sub jefe de TROPA/COMUNIDAD , el Capellán y los ayudantes de TROPA/COMUNIDAD.

4.17. Su función es planificar el Programa Scout y controlar todo lo referente a la TROPA/COMUNIDAD y a la progresión de los Raiders. Tener y llevar al día el legajo personal de cada Raider.

4.18. La adecuada aplicación del método Scout exige que en cada TROPA/COMUNIDAD haya un Scouter por cada dos patrullas como mínimo

ASAMBLEA RAIDER

4.19. La Asamblea Raider es el organismo que tiene por finalidad permitir a cada miembro sentirse responsable por la marcha de la Tropa y descubrirse a sí mismo como elemento necesario en la construcción del mundo.

4.20. Dentro del Sistema de Empresas desempeña un rol activo en la elección y evaluación de las mismas. A través de la Asamblea, la Empresa se transforma en un proyecto y una realización de toda la Tropa.

4.21. Está integrada por los miembros que tengan Promesa Scout y el Consejo de Tropa Raider.

4.22. Se reúne periódicamente pedido de cualquiera de sus miembros por convocatoria de Jefe de Tropa, para :

a) Elección de empresas.

b) Tratar los asuntos internos de la Tropa.

c) Investir de responsabilidades a los miembros de la Tropa.

d) Ver y juzgar el compromiso de todos los miembros de la Tropa en el cumplimiento de las empresas y de las responsabilidades otorgadas por la Asamblea.

4.23. Está presidida por el Jefe de Tropa, que tiene derecho a veto, y coordinada por un miembro cuya función es rotativa. Sus miembros participan con voz y voto.

4.24. Las decisiones de la Asamblea Raider, se registrarán en el Libro de Actas.

Patrulla de Guías Raider

4.25. La patrulla de Guías Raider tiene por finalidad la formación de quienes la integran.

4.26. Está integrada por los Guías y Sub-Guías de patrulla Raiders.

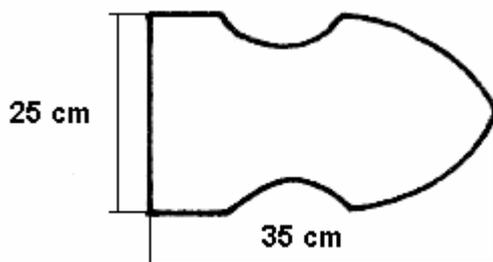
4.27. Es dirigida por uno de los guías, llamado primer guía

4.28. El Sub-guía de esta patrulla será también un Guía , quien será elegido por el primer Guía.

5. SIMBOLOGIA

5.1. La Patrulla se distingue con el nombre de una tribu de indios autóctonos (unidades masculinas) y de una Mujer Latinoamericana cuya idiosincrasia, obra y virtudes se pretende imitar y el lema según el espíritu de la patrulla.

5.2. El Banderín de patrulla lleva el perfil de la cara de un indio y el lema de la patrulla. Los colores son a elección de la patrulla (ver lista). Las dimensiones y la forma son de acuerdo al siguiente dibujo :



Las cintas de Patrulla:

5.3. Las cintas de patrullas, son aquellas que identifican a los miembros de una patrulla, cuyos colores son los mismos que los del banderín.

Seña scout :

5.4. La seña Scout, es aquella por la cual nos damos a conocer. Se realiza levantando la mano derecha a la altura del hombro y con la palma hacia adelante, juntando el pulgar sobre el

meñique dejando extendidos los demás dedos hacia arriba, con los que se obtiene el siguiente simbolismo : los tres dedos extendidos y unidos recuerdan los tres puntos de la Promesa, la unión de los dedos extremos simboliza la que ha de existir entre los miembros de la hermandad Scout mundial y la colocación del pulgar sobre el meñique recuerda que el mayor debe servirse de su fuerza para la protección del menor.

6. Saludo

6.1 El saludo se realiza sólo entre miembros del movimiento y consiste en realizar la seña a la altura del hombro , ofreciendo la mano izquierda entrelazando el meñique y pronunciando el lema.

7. PROGRESION

7.1. Las exigencias del Noviciado Raider son :

- a) Adaptación a la Tropa.
- b) Haber formulado su Promesa Scout.
- c) Cumplir a satisfacción del Consejo de la Ley con las áreas de progresión Raider.

7.2. El Novicio orientará además su actividad hacia las Licencias de Competencia donde encontrará otro medio para completar su Progresión.

7.3. Al considerar el Novicio Raider que está preparado, y habiendo cumplido con las exigencias indicadas en 1.11.2. solicitará la realización del Raid al Consejo de la Ley.

El Raid de Investidura:

7.4. El Raid (o raid de investidura) es la marcha que realizan los Novicios como vigilia previa a la Investidura.

7.5. La duración del Raid, será de uno a tres días y consta de cuatro etapas : Aplicación, Capacitación, Servicio y Afirmación.

7.6. Una vez autorizado por el Consejo de la Ley, el Novicio Raider recibirá su Investidura de acuerdo con el Ceremonial Raider, y usará en el uniforme las insignias correspondientes.

7.7. Una vez obtenida la Investidura la progresión continua con la obtención de la Licencia Raider.

El Raid de Compromiso:

7.4. El Raid de Compromiso es la marcha que realizan los Raiders como vigilia previa a la obtención de su Licencias de Compromiso.

7.5. La duración del Raid de Compromiso , será de uno a tres días y consta de cuatro etapas : Aplicación, Capacitación, Servicio y Afirmación.

Licencias Raiders :

7.8. La Licencia Raider es la etapa final hacia el Roverismo.

7.9. La Licencia de servicio y el fuego de Servicio , es la insignia que distingue al Raider, que habiendo terminado su progresión, se ha destacado por su espíritu y vivencia cristiana en el cumplimiento de la Ley y la Promesa.

7.10. La Licencia de Servicio, la otorga el Jefe de Grupo a pedido del Jefe de Tropa, y el Fuego de Servicio la otorga el Jefe de Grupo a pedido de la Jefa de Comunidad según propuesta del Consejo de la Ley.

7.11. El último período de la actividad Raider se caracteriza por tener una relación con algunas actividades rovers, buscando que el paso Raider a Rover se realice con la continuidad que debe mantener el Método Scout.

8. LUGAR

8.1. El lugar de la patrulla es el "Rincón de Patrulla Raider" ,

el mismo puede ser :

permanente (en la Sede Scout) ,

temporal (salidas , campamentos , etc.) y/o

Virtual (en direcciones de correo electrónico o lugar en páginas de INTERNET)

9.BIBLIOGRAFIA

9.1. La Rama Raider se fundamenta especialmente en los libros "Escultismo Para Muchachos" de Robert Baden Powell; "El Sistema de Patrullas" de Roland Phillips y la bibliografía de A.D.I.S.C.A.