

Asociación Diocesana de Scouts Católicos
Diócesis de Lomas de Zamora

REGLAMENTO DE LA RAMA Rover

*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 Clan por lo tanto Debe entenderse Clan como designación genérica de Comunidad.*

1. FUNDAMENTOS

“ Los Rovers son una Hermandad al aire libre y de servicio. Son excursionistas del campo y acampadores en el monte, capaces de ir de un lado a otro, pero igualmente capaces y listos para prestar servicio al prójimo. Constituyen la rama mayor del Movimiento Scout, jóvenes de más de diecisiete años. ” B.P.

1.1. El Rover es un muchacho que habiendo vivido y compartido en el Equipo un tiempo necesario comprende y desea comprometerse a vivir el desafío de estar “Siempre Listo para Servir”, recibiendo la investidura .Para ello además habrá cumplimentado los requerimientos necesarios de la Rama.

1.2.“ Para nosotros , los Cristianos , la verdadera interpretación de nuestros ideales está contenida en la vida de Nuestro Señor Jesucristo “...” Jesucristo es el primer scout del mundo” Rovers de Gilcraft.

1.3. El Escultismo se basa en : La Ley Scout , La Promesa , los Principios y las Virtudes . Todo/a Rover deberá estar muy consciente de ello a la hora de formular la Promesa .

1.4. 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.

“Al Rover se le pide que considere la promesa como su Brújula y a la Ley como el mapa que señala la Ruta de su Vida “ Rovers de Gilcraft.

1.5. 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.

1.6. 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".

1.7. 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

1.8. 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.

1.9. Las Virtudes:

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

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

"para Servir" , es la gran respuesta que surge del verdadero Amor a Dios y al Próximo .

"..el que quiera ser grande, que se haga servidor de ustedes; y el que quiera ser el primero, que se haga servidor de todos. Porque el mismo Hijo del Hombre no vino para ser servido, sino para servir .." (Mc 10,43-45)

1.11. La oración Rover

"Dame Señor Jesús, un corazón vigilante que ningún pensamiento vano aleje de ti; un corazón noble, que ningún afecto indigno rebaje; un corazón recto, que ninguna maldad desvíe; un corazón fuerte que ninguna pasión esclavice; un corazón generoso para servir, Amén"

1.12. Los patronos de los Rover son:

San Pablo Apóstol y Santa Teresa de Jesús.

METODO

1.13. "Ustedes mismos se imponen su disciplina y se colocan, de buena gana y voluntariamente al servicio de la autoridad constituida para el bien común. La comunidad más disciplinada es la más feliz, pero la disciplina debe venir del interior y no ser meramente impuesta desde el exterior. De ahí el valor del ejemplo que den a los demás." B.P.

1.14. " El espíritu de Libertad es Disciplina , es progreso, es sufrimiento, y es felicidad y mortificación. La disciplina y la obediencia son tan importantes en el Escultismo como el valor" Rovers de Gilcraft

EL CLAN O COMUNIDAD

1.15. El clan o comunidad es la unidad compuesta por un conjunto de Equipos (con miembros del mismo sexo) .

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

1.17. El clan o comunidad está bajo la responsabilidad de un Scouter denominado jefe de clan o comunidad a quien deberían secundar otros Scouters llamados Sub jefes de clan o comunidad, ayudantes y capellán .

1.18. El Clan esta formado por uno o mas equipos .Cuando los Rovers de un Grupo se hallen en numero limitado, podrán en lugar de constituir un Clan propio, unirse a los Rovers de otros Grupos del Distrito o la Diócesis formando un Clan Distrital o Diocesano.

1.19. Los organismos que rigen el funcionamiento del Clan son : el Consejo de Clan y la Asamblea de la Ruta.

EL EQUIPO:

1.20. Dentro del Clan los Rovers se organizan en Equipos de 4 a 6 miembros, según sus aptitudes, afinidad de gustos y semejanzas de objetivos personales

1.21. En los equipos se aprende a Servir participando, a esforzarse y tomar iniciativas, a valorar mejor a los demás, a evaluar mejor conductas propias y ajenas, a descubrir a Dios en el Servicio a los demás.

1.22. El Equipo es dirigido por el jefe de Equipo que es un Rover elegido anualmente por el Equipo, con la aprobación del jefe de Clan.

1.23. El jefe de Equipo a designará a un Sub- Jefe de Equipo para que colabore con él en la dirección del Equipo y lo reemplace en sus ausencias.

1.24. Los Equipos tomarán el nombre de un Santo de la Iglesia católica, Próceres de la Historia Nacional, o un Benefactor de la Humanidad cuya vida los Rovers deberán conocer, tomándolo como ejemplo. En ningún caso alguien contrario a los valores del Evangelio y la Iglesia Católica.

1.25. Los Equipos difieren de las Patrullas porque su composición es esencialmente flexible y dinámica de acuerdo a las necesidades del momento.

1.26. Los Equipos se organizan según los objetivos y afinidades o gustos de quienes componen.

1.27. Cada equipo esta formado por dos o mas Rovers .Es dirigido y animado por un Jefe de Equipo (elegido por sus integrantes y aceptado por el Consejo de Clan).

1.28 Los equipos pueden ser:

a) **ESTABLES O TRANSITORIOS** : de acuerdo a su duración

b) **DE PROGRESIÓN O DE SERVICIO** : de acuerdo a la naturaleza de la actividad

c) **VERTICALES U HORIZONTALES** : de acuerdo a las etapas personales y de Progresión de sus miembros

1.29. Cada Rover puede pertenecer simultáneamente a más de un equipo

La carta del Clan

1.30. Es el conjunto de Reglas , “es decir que son como las reglas para practicar el fútbol..., necesarias para que este sea realmente un juego limpio para todos” (B.P.) que rigen la vida del Clan, fijándole pautas de conducta y acción.

1.31. El Consejo de Clan/Comunidad es el responsable de redactarla y actualizarla parcial o totalmente.

1.32. Deberá tener en cuenta fundamentalmente los siguientes Capítulos

a) formación espiritual del Rover

b) formación de la personalidad

c) Realización de la vocación , como llamado del Gran Jefe.

d) Compromiso de servicio

e) Conciencia y Participación cívica.

1.33. En el enrolamiento , cada Rover Compañero , se compromete por su honor a cumplir totalmente con la carta de Clan .

1.34. En la investidura , cada escudero debe adherir a los principios de la carta con el compromiso de conocerla en profundidad y llegar a cumplirla plenamente.

2. RECEPCIÓN DE MIEMBROS EN LA RAMA

2. 1. Para poder ser recibido en la Rama es necesario :

- a) Tener entre 17 años y 20 años cumplidos (a los 21 realiza la partida)
- b) Haber sido aceptado por el Consejo de Clan/Comunidad.

3. CARGOS

3.1. "Cada miembro del Clan, en cuanto sea posible, tendrá deberes especiales, tales como: Bodeguero de Campamento, Escribano, Tesorero, Director de Excursiones, Director de Estudios, Administrador de Eventos Sociales, etc. También, cuando sea posible, a cada miembro se le asigna un día determinado de la semana en el que está "de guardia" listo para desempeñar cualquier servicio específico, o responder a un llamado." B.P.

3.2. Los/as Rovers 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 :

Jefe de Equipo , Sub Jefe de Equipo, 1º Rover , 2º Rover , 3º Rover, 4º Rover

4. ORGANISMOS

CONSEJO DE CLAN:

4.1. El consejo de Clan/Comunidad es el organismo responsable de la Evangelización de los miembros de la Unidad y el apropiado empleo del método Scout.

4.2. Esta integrado por el jefe de Clan/Comunidad , el Sub jefe de Clan/Comunidad , el Capellán, los ayudantes y los Rovers Compañeros. Cuando el clan esta en formación se compondrá de la jefatura y los jefes de equipo estables. Al producirse los primeros enrolamientos, tomará su forma definitiva.

4.3. Su función es planificar el Programa Scout y controlar todo lo referente al Clan/Comunidad y a la progresión de los Rovers. Tener y llevar al día el legajo personal de cada Scout.

4.4. Son Funciones del Consejo de Clan

- a) Admitir a los novicios, de acuerdo con el Consejo de la Ley Tropa Raider.
- b) Admitir la promesa de los novicios, cuando correspondiera .
- c) Evaluar las propuestas y Nombrar a los Jefes de Equipo.
- d) Confirmar al Sub-Jefe de Equipo.
- e) Elegir al primer Jefe de Equipo.
- f) Confeccionar y/o actualizar la carta de clan.
- g) Evaluar el cumplimiento de la carta de Clan
- h) Analizar la marcha del Clan/Comunidad a la luz de la Ley , el Evangelio y la Carta del Clan
- i) Considerar y autorizar las solicitudes de enrolamiento
- j) Otorgar premios .
- k) Autorizar la utilización de insignias
- l) Evaluar y Sancionar faltas cometidas
- m) Considerar y Autorizar la Partida Rover.

4.5. Sus integrantes tienen voz y voto y el Jefe de Clan, Además de voto tiene derecho a veto, que es una medida extraordinaria y como último recurso de una situación inmanejable .Un buen Jefe de CLAN/COMUNIDAD rara vez o nunca utiliza el veto.

4.6. Para sesionar deben , sin excepción, estar presentes el Jefe de Clan/COMUNIDAD .La reunión se realiza de Uniforme

Asamblea de la Ruta

4.7. es el organismo que posibilita una mayor expresión y participación de los integrantes del Clan.

4.8 Está integrado por el jefe de Clan, el Sub jefe de clan, los ayudantes, el capellán y todos los Rovers investidos.

4.9 Se reúne periódicamente convocada por el jefe de Clan a pedido de uno de sus miembros.

4.10 Es presidida por el Jefe de Clan y dirigida por uno de sus miembros de derecho en forma rotativa.

4.11. Sus integrantes tienen voz y voto y el jefe de Clan derecho a veto.

4.12. En Clanes reducidos podrán participar los novicios con voz pero sin voto.

4.13. Son funciones de la Asamblea de la Ruta

a) Considerar y elevar al Consejo las solicitudes de ingreso.

b) Considerar y elevar al Consejo las solicitudes de investidura.

c) Elaborar la programación anual del Clan.

d) Supervisar la marcha de la programación .

e) Evaluar periódicamente la marcha de los servicios .

f) Evaluar los Servicios a la Luz de la Palabra de Dios.

5.SIMBOLOGÍA

5.1 El Bastón Rover se utiliza “en vez del Bordón, hasta la altura de la axila” B.P.

6.SALUDOS

6.1. El lema de los Rover es "siempre listo para servir" y al saludar dice solamente "servir"(3)

7. PROGRESIÓN

7.1. Para ser admitido como novicio es preciso:

a) tener entre 17 y 20 años de edad .

b) ser presentado por el jefe de tropa Raider si proviene de la misma

c) Ser presentado por dos Rovers en caso de que recién ingrese al movimiento.

d) hacer la solicitud por escrito

e) ser aceptado por la Asamblea de la Ruta.

7.2 La investidura “esta destinada a demostrar al Rover que toma en serio el Roverismo y qué hará cuando pueda para atender y llevar a buen término su objeto y su método” B.P.

7.3. El novicio realizará su investidura formulando o reformulando la promesa, de acuerdo al Ceremonial .

7.4. Una vez investido usará el uniforme con todas las insignias correspondiente.

7.5. Al realizar el enrolamiento y la partida cambiará el fondo de la insignia Rover , según lo establecido en el reglamento de uniformes.

7.6. El Rover puede además orientar sus actividades hacia la consecución de las insignias de progresión denominado ordenes.

7.7 La Ruta, está dividida en tres etapas y Cada una constituye un mayor compromiso de vida , en base a la Ley y el Evangelio .

7.8 Las etapas son :

- a) Noviciado (Rover Novicios)
- b) Ruta de los Escuderos (Rover Escudero)
- c) Ruta de los compañeros (Rovers Compañeros)

7.9 La progresión tendrá en cuenta todos los aspectos de la formación del hombre , desde la concepción cristiana.

1.10 La Progresión se encuentra detallada en el programa Scout.

LA PARTIDA

7.11. Con la partida llega el momento más importante de la vida del Rover.

Deberá hacer realidad en la vida de todos los días, los valores profundos descubiertos a lo largo de las diversas etapas. La partida Rover implica una voluntad de comprometerse con la humanidad, por amor a Dios, la cual ha de ser por el resto de la vida. Contrae además la obligación de ser un participante activo en el advenimiento del reino de Dios, a través de su ejemplo de vida Cristiana. Con la partida del movimiento reconoce haber cumplido en cuanto de él dependió los objetivos trazados en el estatuto y considera al Rover de partida, como un adulto formado de acuerdo a esos fines

8.LUGAR

8.1. El local Rover se denomina Kraal (Lugar de los más viejos)

8.2. " El local Rover sugiere palabras tales como : posesión, recreación, camaradería, adelanto " B.P.

8.3 "El Local de mayor valor es sin duda el que los Rovers se construyen desde los cimientos hasta el techo" B.P:

8.4. El Kraal 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.BIBLIOGRAFÍA

9.1. El roverismo se fundamenta en Roverismo hacia el éxito de B. P. y su método en "Metodología de la Ruta" de A.D.I.S.C.A., "Rovers" de Gilcraft y el presente reglamento.