

Asociación Diocesana de Scouts Católicos
Diócesis de Lomas de Zamora

Reglamento de Uniforme

APROBADO POR CONSEJO DIOCESANO
1/12/2003

1. Introducción

Origen del uniforme scout:

Para B-P fue muy fácil inventar el uniforme Scout. El sombrero Stetson de sus días de campaña; la útil camisa de franela de los soldados del Imperio; el pañuelo de los hombres de la pradera, que podía utilizarse como vendaje y protegía del polvo; el pantalón corto, dando libertad y ventilación a las piernas, y que tiene otra ventaja: cuando el terreno está mojado, se puede caminar por él sin calcetines y sin molestos pantalones hasta los tobillos; el bastón Scout, marcado con pies y pulgadas, y la prueba que había que pasar antes de que un "pie-tierno" pudiera portarlo. Esta prueba se basó en la experiencia que B-P tuvo cuando estuvo al mando del grupo nativo que construyó la gran carretera desde la costa a Kumass, en Ashanti. Hay una agujeta alrededor del sombrero; pero ustedes no necesitarán que se les diga por qué está ahí. En los primeros días del Escultismo, el sombrero tenía una correa de cuero, pero a cada Scout se le debe decir que esa agujeta está ahí para recordarle que las horas más oscuras son justo antes del amanecer, y que debe ser valiente ante todas las circunstancias.

(El Lobo que nunca Duerme)

Baden Powell nos habla del uniforme:

El uniforme Scout se parece mucho al que usaban los hombres a mis órdenes en los alguaciles del África del Sur. Aquéllos pensaron que era cómodo, útil y protegía contra el tiempo. Por eso lo he escogido como uniforme de los Scouts.

Con pequeñas alteraciones, el uniforme original Scout ha sido adoptado por todos los Scouts del mundo. Por supuesto que en los climas extremos ha habido necesidad de modificarlo de acuerdo con las estaciones, pero en conjunto las diferentes naciones de los climas templados se visten igual.

Comenzando por la cabeza, está formado: por sombrero color caqui de alas anchas, que constituye una magnífica protección contra el sol y la

lluvia. Se le conserva en su lugar con la ayuda de una agujeta de zapatos anudada en la frente sobre el ala y que pasa por la nuca. Esta agujeta es muy útil de diferentes maneras cuando uno está en campamento. El sombrero lleva cuatro marcaciones hacia adentro, que guardan simetría.

Enseguida viene el pañuelo doblado en triángulo, con la punta sobre la espalda. Cada Tropa tiene un color diferente de pañuelo y como el honor de la Tropa está ligado a el pañuelo, deberá conservársela limpia y arreglada. Se le conserva unida a la garganta por medio de un anillo hecho de cuerda, metal, hueso o algo por el estilo. El pañuelo protege el cuello de los rayos del sol y puede ser utilizada de muy diversas maneras, como vendaje o como cuerda de salvamento.

Un uniforme scout usado alrededor del mundo es muy parecido al uniforme usado por la gendarmería del África del Sur.

La camisa Scout (o sweater) es amplia y no hay más agradable que ella con las mangas enrolladas. Todos los Scouts se enrollan las mangas para obtener mayor libertad de acción; pero, también como señal de que están prestos a cumplir con su divisa. Solamente es las desenrollan cuando hace mucho frío o cuando el sol les puede quemar los brazos. En tiempo Frío, la camisa puede usarse con otras prendas más calientes, las cuales se llevarán, bien encima o, mejor debajo de ella. Los pantalones cortos son esenciales cuando se ejecuta un trabajo rudo, o se escala, se excursiona, o se acampa. Cuestan menos y son más higiénicos que los pantalones de montar, o los ordinarios. Dejan las piernas en mayor libertad y proporcionan ventilación. Otra ventaja es, que cuando el piso está húmedo, se puede andar sin medias y ninguna de las prendas de vestir se humedece.

Las medias se sostienen por medio de ligas con puntas verdes que asoman por debajo de la vuelta de aquellas. Personalmente, considero los zapatos más apropiados que las botas, pues proporcionan mayor ventilación a los pies y por lo tanto disminuyen el peligro de los enfriamientos y las grietas originadas por la humedad de las medias, o el reblandecimiento de los pies como consecuencia de las botas ajustadas.

Uso del Uniforme.

El equipo Scout, por su uniformidad, constituye actualmente un lazo más de la hermandad entre los muchachos de todo el mundo.

La corrección en el porte y la elegancia individual del Scout, honran nuestro Movimiento. Demuestran el orgullo que siente el Scout por serlo él y por su Tropa.

Un Scout desidioso, desaliñado en el vestido, puede, por el contrario, traer descrédito al Movimiento ante los ojos del público. Si me mostráis a un individuo así, os diré que no ha asimilado el verdadero espíritu del

Escultismo y que no se siente orgulloso de ser miembro de esta Gran Hermandad. (Escultismo para Muchachos- BP)

He dicho a menudo que no me importaba un bledo si el scout vestía uniforme o no, con tal que ponga su corazón en el trabajo y se ajuste a la Ley Scout. Pero es raro el scout que no lo use si puede comprarlo. El espíritu del Escultismo lo impulsa a lucirlo.

Esta misma regla se aplica a aquellos que dirigen el desarrollo del Escultismo, es decir: a los Jefes de Tropa y Comisionados, quienes no están obligados a usar uniforme cuando no les agrada, pero que en su categoría de dirigentes tienen que subordinar sus preferencias para dar el ejemplo a los demás.

Personalmente, yo me pongo uniforme aunque sólo sea para inspeccionar a una patrulla, porque tengo la seguridad de que levanta el espíritu de los muchachos. Eleva su estimación por sus propios uniformes cuando ven que un hombre mayor no siente reparo en llevarlo. Su propia dignidad se vigoriza cuando se dan cuenta de que son tomados en serio por hombres que consideran importante el formar parte de su hermandad.

La elegancia del uniforme y la corrección en los detalles puede parecer asunto trivial, pero tiene su valor en el desarrollo de la dignidad, y contribuye inmensamente a la buena reputación del Escultismo entre los profanos que juzgan por lo que ven.

Es esencialmente un asunto de ejemplo. Muéstreme una Tropa con indumentaria desaliñada, y puedo deducir al punto que el jefe que la dirige es descuidado en su persona y porte. Los Jefes de Tropa deben pensar en esto cuando se pongan el uniforme o se den el último toque de arrogancia al calarse el sombrero. Recuerden que son los modelos que copian sus muchachos, y su nitidez en el vestir se reflejará inmediatamente en ellos.

(Guía para el Jefe de Tropa -BP)

"No se es scout porque se lleva el uniforme... se lleva el uniforme porque se es scout"

1.1. El Uniforme Scout es la vestimenta que utilizan los miembros del Movimiento Scout en sus actividades. A partir de su fundación, y con mínimas diferencias y adaptaciones a través de los diferentes países y a lo largo de casi un siglo de trayectoria, mantiene en general los elementos esenciales que lo distinguen e identifican en todo el mundo, constituyéndolo en un signo de la Hermandad Scout Mundial y un símbolo de los valores e ideales del escultismo.

1.2. La Asociación Diocesana de Scouts Católicos de Lomas de Zamora, define a través del presente Reglamento, los criterios de uniformidad aplicados a todos sus miembros, basándose en las pautas generales expresadas por el Fundador del Movimiento Scout Mundial, Lord Baden-

Powell of Gilwell, las tradiciones del escultismo católico argentino, y las particularidades propias de la aplicación del Método Scout en el ámbito de la Diócesis.

1.3. Disposiciones de uso

1.3.1. Tienen derecho y obligación de utilizar el Uniforme Scout, los Miembros Beneficiarios y los Miembros Activos que se encuentran afiliados a un Grupo Scout y son reconocidos como tales por la Asociación, debiendo además estar expresamente autorizados por el nivel inmediato superior, y si no hubiera ninguna sanción disciplinaria en contrario.

1.3.2. El Uniforme Scout deberá ser utilizado en ceremonias, reuniones de los organismos que Dirigen y coordinan todos los niveles de la Asociación, y en todas las actividades en las que expresamente se indique su obligatoriedad y/o derecho de uso por la autoridad competente y los reglamentos, y en las circunstancias del desplazamiento hacia y desde el lugar donde se realicen las actividades mencionadas.

No se autoriza la utilización del Uniforme Scout para la realización de actividades fuera de las autorizadas, apartadas del orden a la naturaleza específica de la Asociación y a juicio de las autoridades. Se considera falta importante el empleo del uniforme en actividades a título personal, grave si este hecho es realizado por un miembro activo.

1.3.3. El uniforme solamente podrá utilizarse de manera completa, no admitiéndose la adopción de partes del mismo por separado, combinando prendas ajenas al mismo, o el agregado de accesorios que no se encuentren detallados en el presente reglamento.

1.3.4. Deberán ser de estricta observancia las consideraciones relativas al Uniforme Scout expresadas en el Reglamento General (P.O.R.) y los Estatutos de la asociación, cuyo incumplimiento será causal de sanciones disciplinarias.

1.3.5. Aquellos miembros activos que revisten más de un cargo o función dentro de la asociación, deberán utilizar el uniforme de acuerdo al cargo o función que estén ejerciendo específicamente en esa ocasión o circunstancia determinada.

En el caso que un miembro activo se encuentre desempeñando varios cargos o funciones simultáneamente durante una ceremonia, evento o reunión, utilizará el uniforme de acuerdo al cargo o función de mayor importancia y/o responsabilidad dentro de los que está representando en ese momento.

1.3.6. Los portadores del Uniforme Scout deberán hacer estricta observancia de las normas de higiene personal, buena presencia y

educación, conscientes que están siendo identificados por el público en general, no ya exclusivamente como individuos, sino como integrantes y representantes del Movimiento. Los miembros de ambos sexos que utilicen el cabello largo, deberán usarlo atado o recogido.

2. Prendas del Uniforme

2.1. Miembros Beneficiarios

2.1.1. Rama Lobato

- a) Camisa: Color verde; mangas cortas a 5 cm. del codo; cuello clásico; con charreteras (con botón hacia el lado del cuello); con dos bolsillos frontales, uno en cada lado de la camisa con tapas y botones; con botones en la línea central no metálicos y del mismo color que la camisa.
- b) Pantalón (miembros masculinos): Bermudas de color azul oscuro (a 2 cm. sobre la rodilla); sin pasadores; elastizado a la cintura en la mitad posterior; con dos bolsillos traseros, uno en cada lado del pantalón con tapas y botones (no metálicos) del mismo color que el pantalón.
- c) Pollera (miembros femeninos): Pollera pantalón de color azul oscuro (a 2 cm. sobre la rodilla); con una tabla en la parte delantera y otra en la parte trasera (hacia adentro); sin pasadores; elastizada a la cintura en la mitad posterior; con dos bolsillos traseros, uno en cada lado de la con tapas y botones (no metálicos) del mismo color que la pollera.
- d) Medias: Color azul; a 1 cm. por debajo de la rodilla.
- e) Zapatos: Acordonados; color negro o marrón. O Zapatillas de color negro
- f) Boina: Color verde oscuro. Se utiliza inclinada hacia la izquierda.
- g) Buzo (de uso obligatorio en época invernal o de baja temperatura): Color verde oscuro; mangas largas; con puños y cintura elastizados; con cuello con solapas y escote con cierre a cremallera hasta la altura del pecho. Cuando se utiliza el buzo siempre debe llevarse la camisa debajo, ya que no la reemplaza.

2.1.2. Rama Scout

- a) Camisa: Color beige; mangas largas; cuello clásico; con charreteras (con botón hacia el lado del cuello); con dos bolsillos frontales, uno en cada lado de la camisa con tapas y botones; botonadura central con botones no metálicos del mismo color que la camisa.
- b) Pantalón (miembros masculinos): Bermudas de color beige (a 2 cm. sobre la rodilla); con pasadores para cinturón; con dos bolsillos traseros, uno en cada lado del pantalón con tapas y botones (no metálicos) del mismo color que el pantalón.

- c) Pollera (miembros femeninos): Pollera pantalón de color beige (a 2 cm. sobre la rodilla); con una tabla en la parte delantera y otra en la parte trasera (hacia adentro); con pasadores para cinturón; con dos bolsillos traseros, uno en cada lado de la pollera con tapas y botones (no metálicos) del mismo color que la pollera.
- d) Medias: Color azul; a 1 cm. por debajo de la rodilla.
- e) Zapatos: Acordonados; color negro o marrón.
- f) Boina: Color negro. Se utiliza inclinada hacia la izquierda.
- g) Cinturón: Para miembros con Promesa Scout, se utilizará el cinturón oficial. En el caso de miembros novicios, se utilizará provisoriamente un cinturón adecuado, color negro o marrón oscuro, de textura lisa sin anillos ni colgaderas.

2.1.3. Ramas Raider, Rover y Adulto

- a) Camisa: Color beige; mangas largas; cuello clásico; con charreteras (con botón hacia el lado del cuello); con dos bolsillos frontales, uno en cada lado de la camisa con tapas y botones; botonadura central con botones no metálicos del mismo color que la camisa.
- b) Pantalón (miembros masculinos): Largo de color beige; con pasadores para cinturón; con dos bolsillos traseros, uno en cada lado del pantalón con tapas y botones (no metálicos) del mismo color que el pantalón.
- c) Pollera (miembros femeninos): Pollera pantalón de color beige (a 2 cm. sobre la rodilla); con una tabla en la parte delantera y otra en la parte trasera (hacia adentro); con pasadores para cinturón; con dos bolsillos traseros, uno en cada lado de la pollera con tapas y botones (no metálicos) del mismo color que la pollera.
- d) Medias: Color azul; a 1 cm. por debajo de la rodilla.
- e) Zapatos: Acordonados; color negro o marrón.
- f) Boina: Color negro. Se utiliza inclinada hacia la izquierda.
- g) Cinturón: Para miembros con Promesa Scout, se utilizará el cinturón oficial. En el caso de miembros novicios, se utilizará provisoriamente un cinturón adecuado, color negro o marrón oscuro, de textura lisa sin anillos ni colgaderas.

2.2. Miembros Activos

- a) Camisa: Color beige; mangas largas; cuello clásico; con charreteras (con botón hacia el lado del cuello); con dos bolsillos frontales, uno en cada lado de la camisa con tapas y botones; botonadura central con botones no metálicos del mismo color que la camisa.
- b) Pantalón (miembros masculinos): Largo de color beige; con pasadores para cinturón; con dos bolsillos traseros, uno en cada lado del pantalón con tapas y botones (no metálicos) del mismo color que el pantalón.
- c) Pollera (miembros femeninos): Pollera pantalón de color beige (a 2 cm. sobre la rodilla); con una tabla en la parte delantera y otra en la

- parte trasera (hacia adentro); con pasadores para cinturón; con dos bolsillos traseros, uno en cada lado de la pollera con tapas y botones (no metálicos) del mismo color que la pollera.
- d) Medias: Color gris beige o marrón; a 1 cm. por debajo de la rodilla.
 - e) Zapatos: Acordonados; color negro o marrón.
 - f) Boina: Color negro. Se utiliza inclinada hacia la izquierda. Los dirigentes de la Rama Lobato podrán utilizar de forma optativa, boina color verde oscuro (no los miembros masculinos).
 - g) Cinturón: cinturón oficial.

2.3. Disposiciones complementarias:

2.3.1. Abrigo: En caso de bajas temperaturas se podrá utilizar, sobre la camisa, suéter de lana con escote en "V" sin botones; color azul, para miembros beneficiarios de las Ramas Scout, Raider, Rover y Adulto; y color marrón o beige, para miembros activos. Se tratará de respetar el mismo criterio en el caso que las circunstancias exijan el uso de camperas o rompevientos.

2.3.2. Calzado: en caso de desarrollar actividades al aire libre o en circunstancias que así lo exijan, el dirigente a cargo, podrá autorizar el uso de calzado del tipo apropiado.

2.3.3. Bermudas: en caso de desarrollar actividades al aire libre o en circunstancias que así lo exijan, el dirigente a cargo, podrá autorizar el uso de bermudas a los miembros de las Ramas Raider y Rover, siendo éste de color beige, y de acuerdo a las mismas pautas de confección que las indicadas para la Rama Scout.

2.3.4. Pantymedias: los miembros femeninos pueden utilizar pantymedias debajo de las medias reglamentarias, debiendo ser estas únicamente del tipo finas y de color natural.

2.3.5. Pantalón de Miembros Femeninos: En temporada invernal o durante actividades al aire libre los miembros femeninos podrán optar por el uso de pantalón largo color beige, respetando las características de confección indicadas.

Los miembros beneficiarios de las Ramas Lobato y Scout podrán en días de baja temperatura, bajo autorización y a criterio del dirigente a cargo, utilizar pantalón largo respetando las características de confección indicadas. Se deberá prever en este caso la posibilidad de regularizar inmediatamente la vestimenta en el caso que las condiciones climáticas mejoren durante el transcurso de la actividad.

2.3.6. Vestimenta alternativa: En ocasiones que se realicen ciertas actividades al aire libre, actividad física o deportiva, trabajos que exponen al uniforme a la suciedad, riesgo de deterioro, o en caso de condiciones climáticas de altas temperaturas durante la época de

verano, cada Consejo de Grupo podrá determinar de acuerdo a la circunstancia, situaciones de excepción al uso obligatorio del uniforme, pudiendo además en forma opcional, establecer criterios de uniformidad de carácter informal dentro de cada Unidad o del Grupo Scout, como puede ser el uso de gorras o remeras con diseños especiales.

En la misma no podrá utilizarse el Pañuelo Scout (artículos 3.2 y 5.2), aunque en su reemplazo pueden utilizarse los denominados "pañuelos de juego", similares en sus características, y que generalmente llevan los colores de la patrulla u otros a elección, los cuales son aptos para su uso en juegos y actividades.

Deberá tenerse en cuenta que la utilización de la vestimenta descripta, es de carácter circunstancial y específico, y que no reemplaza en sus efectos, al Uniforme Scout, principalmente en ceremonias y/o similares.

2.3.7. Sombrero Scout (o "de cuatro pozos"): El mismo será de color beige y deberá respetar el diseño tradicional scout. Podrá utilizarse en reemplazo de la boina por los miembros activos Scouters, Dirigentes que alcanzaron la Partida en la Rama Rover y por los miembros beneficiarios de la Rama Rover que posean el nivel de progresión de Rover Compañero.

2.3.8. Condecoraciones: en el caso que un miembro reciba una medalla o insignia de condecoración, sea esta propia del Movimiento Scout u otorgada por el Gobierno Nacional, Provincial o Municipal, por un Estado Extranjero, o de cualquier otra naturaleza, deberá solicitar por los canales correspondientes, la aprobación del uso en el uniforme por parte del Consejo Diocesano, quien con la consideración de la Corte Diocesana de Honor, evaluará cada caso, determinando su viabilidad y las condiciones de utilización.

3. Pañuelo Scout, Anillo y Cordón de Pureza.

3.1. Anillo: Pieza para sujetar el Pañuelo Scout; de uso obligatorio; de material y tipo no definido, con diseño a elección del portador.

3.2. Pañuelo Scout: Utilizado en el uniforme, exclusivamente por miembros que han formulado la Promesa. Está confeccionado en tela, con la forma de un triángulo isósceles; en medidas apropiadas a la edad del portador, se enrolla o dobla hasta que tenga el ancho adecuado; se usa con la punta del medio centrada en la espalda y sujeta por delante con un anillo. Se usa por encima del cuello de la camisa. Las puntas que penden del mismo por la parte delantera, llevan sus extremos anudados.

3.2.1. El color del mismo corresponde al siguiente detalle:

a) Pañuelo del Jefe Scout Diocesano, Sub-Jefe y Auxiliares Diocesanos: color azul.

- b) Pañuelo de los Comisionados de Distrito, Sub-Comisionados y Auxiliares de Distrito: color verde oscuro.
- c) Pañuelo de los Dirigentes Scout que han formulado su Promesa Scouter: color marrón.
- d) Pañuelo de los Capellanes Scout que han formulado su Promesa: color violeta.
- e) Pañuelo de Grupo: Los miembros beneficiarios y los miembros activos que no se encuentran contemplados en los incisos anteriores, que pertenecen a un Grupo Scout, usarán el Pañuelo diseñado por el Grupo y registrado en la Asociación.

3.2.2. Pañuelo nacional: en el caso que miembros de la Asociación participen en actividades en representación de la asociación fuera del país, utilizarán con la autorización del Consejo Diocesano, el pañuelo nacional con el diseño aprobado por el mismo, observando lo indicado en el artículo 3.2.

3.3. Cordón de Pureza: Utilizado exclusivamente por miembros que han formulado la Promesa Scout. Está compuesto por una cuerda de nylon o algodón de aproximadamente 6 mm de diámetro y 1 m de largo, con un nudo "horca" en uno de sus extremos. Se coloca alrededor y por debajo del cuello de la camisa, saliendo al frente por encima del anillo y dando una vuelta cruzada por delante del pañuelo. El extremo libre se pasa por el ojal de la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa, asegurándose con un nudo simple. En los casos que el portador utilice silbato (Guías de Patrulla, Dirigentes de Tropa, etc.), el mismo se fija en el extremo libre del cordón y se guarda en el bolsillo izquierdo, ingresando en este caso el cordón directamente al bolsillo, sin pasar por el ojal.

3.3.1. El color del mismo corresponde al siguiente detalle:

- a) Cordón del Jefe Scout Diocesano y Sub-Jefe Scout Diocesano, Capellán Diocesano y Vice-Capellán Diocesano, Comisionados de Distrito y Sub-Comisionados, Jefes de Grupo y Sub-Jefes: cuatricolor (amarillo, verde, celeste, rojo).
- b) Cordón de los Auxiliares Diocesanos de Rama, Auxiliares Distritales de Rama, Jefes de Unidad, Sub-Jefes de Unidad, Ayudantes de Unidad: color de la Rama correspondiente (Lobato, amarillo; Scout, verde; Raider, celeste; Rover, rojo; Adulto, marrón)
- c) Cordón de los Capellanes Distritales: verde.
- d) Cordón de los Auxiliares Diocesanos y Distritales de Administración, Finanzas, etc. (que no corresponden a una Rama), Capellanes de Grupo, y Miembros Beneficiarios: color blanco.

4. Insignias

4.1. Insignias comunes a todos los miembros de la Asociación.

4.1.1. Insignias utilizadas en el uniforme por todos los miembros, hayan realizado o no su Promesa.

a) Parche de Grupo: Es un rectángulo deformado en semicírculo, indica "Grupo Scout N° <Número>, <Nombre del Grupo>, <Localidad>". Será de color azul oscuro con bordes y letras en color amarillo, pudiendo variar de acuerdo a las tradiciones del Grupo Scout solicitando la aprobación del diseño correspondiente. Está ubicado sobre la manga derecha de la camisa, centrado, a 1 cm. del hombro. Fondo de paño.

Los miembros integrantes del Consejo Diocesano deberán utilizar en este parche la inscripción "Consejo Diocesano" cuando realicen actividades relacionadas con su cargo.

Los auxiliares Diocesanos y Distritales que desarrollen actividades fuera de su Grupo Scout o en eventos, deberán llevar la inscripción "Auxiliar".

Parche de Distrito: Es un rectángulo de 7 cm. De lado por 12 cm. Alto, con su base deformada en semicírculo donde deberá decir "Diócesis de Lomas de Zamora". El diseño del mismo podrá ajustarse por el Consejo de Distrito y deberá ser solicitada la aprobación del consejo Diocesano.

Deberá ubicarse sobre la manga derecha de la camisa, centrado, a 7 cm. del hombro. Fondo de paño.

b) Insignias temporales: Son parches de recuerdo de eventos o actividades de trascendencia para la Unidad, el Grupo Scout, el Distrito o la Asociación. Pueden ser de diversos materiales, generalmente cuerina y de diseño original de acuerdo a la circunstancia. Se ubican a 2 centímetros por encima del bolsillo derecho de la camisa, y pueden tener hasta un máximo de 6 centímetros de alto por 8 centímetros de ancho. Las mismas se podrán utilizar en el uniforme desde la finalización del evento y durante el lapso indicado a continuación: eventos de la Unidad o del Grupo Scout, 1 (un) mes; eventos Distritales, 2 (dos) meses; eventos de la Asociación, 3 (tres) meses, pudiendo en éste último caso el Consejo Diocesano extender ese plazo ante eventos especiales, para lo cual se establecerá y comunicará la fecha de expiración de la insignia. No puede utilizarse simultáneamente en el uniforme más de una insignia temporal, por lo tanto el agregado de una nueva insignia temporal implica retirar la interior aunque no se haya vencido el plazo de tiempo previsto, siendo el Jefe de Unidad el responsable de unificar el criterio dentro de la Unidad. Las insignias con fecha de expiración extendida por el Consejo Diocesano no podrán sustituirse antes de la fecha prevista.

4.1.2. Insignias utilizadas en el uniforme, exclusivamente por aquellos miembros que han formulado su Promesa.

- a) Insignia de Promesa (Flor de Lis de A.Di.S.Ca.): de tela bordada, centrada vertical y horizontalmente en el bolsillo izquierdo de la camisa. Fondo de paño.
- b) Insignia de Asociación (Cinta de A.Di.S.Ca.): de tela bordada, centrada sobre el bolsillo derecho de la camisa. Fondo de paño.
- c) Insignia Bandera Argentina: de tela bordada. Se encuentra ubicada sobre la manga izquierda de la camisa, centrada, a 7 cm. del hombro. Lleva fondo de paño color blanco para todos los miembros.
- c) Insignia de Boina: de metal no brillante, ubicada sobre el ojo derecho del portador. Los miembros beneficiarios la utilizan sin aplicar fondo de paño. Los miembros beneficiarios de la Rama Lobato utilizan una insignia propia de la Rama, confeccionada en tela o cuerina.
- d) Cinturón reglamentario: Con hebilla de metal no brillante con cierre especial y emblema de la Asociación, con colgadera y Rosario Scout del lado izquierdo. Los miembros beneficiarios de la Rama Lobato no lo utilizan.

4.1.3. Fondos de Paño: Se entiende por éste, el recubrimiento de la parte posterior de las insignias y parches. El mismo estará confeccionado de paño delgado (pañolenci), cosido en su perímetro o pegado por detrás de la insignia correspondiente, no pudiendo sobresalir de los bordes de la misma en más de 0,1 centímetro. El color del mismo, salvo indicación expresa en contrario, corresponde según el siguiente detalle:

- a) Color de fondos de paño del Jefe Scout Diocesano y Sub-Jefe Scout Diocesano: azul.
- b) Color de fondos de paño de los Auxiliares Diocesanos de Administración, Finanzas, etc. (que no corresponden a una Rama): azul.
- c) Color de fondos de paño de los Capellanes: violeta.
- d) Color de fondos de paño de los Comisionados de Distrito, Sub-Comisionados de Distrito, Auxiliares Distritales de Administración, Finanzas, etc. (que no corresponden a una Rama), Jefes de Grupo y Sub-Jefes: verde.
- e) Color de fondos de paño de los miembros beneficiarios, Dirigentes (Jefes de Unidad, Sub-Jefes y Ayudantes), Auxiliares de Rama Diocesanos y Distritales: del color de la Rama correspondiente (Lobato, amarillo; Scout, verde; Raider, celeste; Rover, rojo; Adulto, marrón).
- f) Color del fondo de paño de otros miembros activos no contemplados precedentemente: blanco.

4.2. Insignias correspondientes a los Miembros Beneficiarios

4.2.1. Rama Lobato

- a) Parche de Seisena: Distintivo compuesto por un triángulo de pañolenci de 5 centímetros de lado con uno de los vértices hacia arriba, del color de la seisena correspondiente (blanco, gris, marrón, negro, rojo). Se ubica a 1 centímetro del hombro izquierdo. Puede ser utilizado por los Cachorros a partir de la entrega del uniforme.
- b) Estrellas: Insignias de progresión conformadas por pines metálicos dorados, con forma de estrellas de cinco puntas, indicativos de la progresión del lobato. La Primera Estrella se ubica a la izquierda de la insignia de la boina, con 1 centímetro de separación de la misma; la Segunda a la derecha, observando la misma separación. Son utilizadas por los Lobatos a medida que cumplimentan las etapas de progresión correspondientes.
- c) Insignias de Aptitud: de forma triangular con fondo de pañolenci color blanco, de 4 centímetros de lado con uno de los vértices hacia abajo, cada una de las cuales lleva un motivo diferente que hace referencia a la Aptitud correspondiente y un color de fondo de acuerdo al Campo de Aptitud al cual pertenece. Se ubican a partir de 1 centímetro debajo de la insignia bandera argentina. Las mismas se ubicarán en líneas imaginarias de hasta 3 Aptitudes cada una, una vez la cual se complete se pasará a la línea siguiente inferior, empezando por el centro y continuando por los lados derecho e izquierdo; en caso de sobrepasar las 6 (seis) Aptitudes obtenidas, se utilizarán hasta 4 por línea.
- d) Cintas de Seisenero: Son cintas de tela de color amarillo de 0,5 centímetros de ancho, separadas en igual distancia una de otra en caso de corresponder más de una, ubicándose alrededor de la manga izquierda, la primera a 1 centímetro por encima del borde de la manga de la camisa (ó a 6 centímetros del codo en caso de tratarse del buzo), y continuando las restantes hacia arriba respetando las distancias indicadas. La cantidad dependerá del puesto del Lobato en la Manada: Seisenero, dos cintas; Sub-Seisenero, una cinta; en el caso de haber en la Manada el puesto de Primer Seisenero, éste llevará tres cintas.
- e) Insignia de Lobo Rampante: es la insignia máxima de la Rama; se ubica sobre la manga izquierda, en el centro y levemente por encima de la primer línea de Insignias de Aptitud. Posee forma romboidal de 5,5 centímetros de alto por 3 de ancho, color de paño blanco, y representa el motivo de un Lobo Aullando sobre un fondo color amarillo. Una vez que el Lobato pase a la Rama Scout, esta insignia se mantendrá en el uniforme de dicha Rama hasta ser reemplazada por la insignia de Tercera Clase.
- f) Insignias en el buzo: El buzo del uniforme debe llevar las mismas insignias que la camisa, o implementar algún método mediante broches o abrojos para trasladar las mismas a esta prenda en el momento de uso. A su vez cuando se utiliza el buzo, el pañuelo de promesa debe ir por encima del cuello del mismo.

4.2.2. Rama Scout

- a) Cintas de Patrulla (scalp): Distintivo compuesto por dos cintas de pañolenci superpuestas de 20 centímetros de largo por 1,6 de ancho, dobladas al medio y cosidas en la proximidad del pliegue, de forma tal que puedan ser sujetadas desde éste a la chatertera izquierda de la camisa a través de un anillo metálico de forma semicircular. Los colores de las cintas corresponden a los colores del banderín de la Patrulla correspondiente; la cinta externa corresponde con el color del fondo del banderín y la cinta interna con el color de los bordes, letras y figura del mismo.
Puede ser utilizado por los Scouts investidos que realicen la Promesa de Fidelidad al Guía o una ceremonia similar, es decir los denominados "patrulleros".
- b) Clases: Insignias de progresión utilizadas sobre la manga izquierda de la camisa, a 1 centímetro debajo de la insignia bandera argentina. Las mismas son 3 (tres): Insignia de Tercera Clase, compuesta por un trapecioide de 4 centímetros de base inferior, 4,5 centímetros de base superior y 3 centímetros de alto, que representa la voluta con el lema "Siempre Listo" en letras y bordes amarillos y fondo color verde; Insignia de Segunda Clase, ídem a la anterior con fondo color rojo; e Insignia de Primera Clase, de forma de polígono de cinco lados con uno de los vértices hacia abajo, de 4 centímetros de ancho por 5,5 centímetros de alto, la cual representa la Flor de Lis en colores sobre un fondo color rojo y bordes color negro. Las mismas serán sustituidas una en reemplazo de la otra, a medida que el Scout alcanza las distintas etapas de progresión.
- c) Insignias de Especialidad: de forma circular con fondo de pañolenci color blanco, de 3 centímetros de diámetro, cada una de las cuales lleva un motivo diferente que hace referencia a la Especialidad correspondiente y un color de fondo de acuerdo al Campo de Especialidad al cual pertenece. Se ubican a partir de 1 centímetro debajo de la insignia de Clase. Las mismas se ubicarán en líneas imaginarias de hasta 3 Especialidades cada una, una vez la cual se complete se pasará a la línea siguiente inferior, empezando por el centro y continuando por los lados derecho e izquierdo; en caso de sobrepasar las 6 (seis) Especialidades obtenidas, se utilizarán hasta 4 por línea.
- g) Barras de Guías: Son cintas de tela de color blanco de 0,5 centímetros de ancho y 7 centímetros de alto, separadas en igual distancia una de otra en caso de corresponder más de una, ubicándose de forma vertical en el bolsillo izquierdo de la camisa, siguiendo el siguiente esquema: Sub Guía de Patrulla, una cinta a 1,5 centímetros a la izquierda de la Insignia de Promesa, Guía de Patrulla, dos cintas, ubicadas a ambos lados de la Insignia de Promesa y separadas de la misma a una distancia de 1,5 centímetros; el Guía de Patrulla que desempeña el puesto de Primer

Guía, lleva además una tercer cinta que pasa por detrás de la Insignia de Promesa.

- h) Insignia de Caballero Scout: es la insignia máxima de la Rama; se ubica sobre la manga izquierda de la camisa, en reemplazo de la Insignia de Primera Clase. De la misma forma y colores que la insignia de Primera Clase, llevará como motivo alegórico un yelmo de caballero. Ésta insignia se conservará en la Rama siguiente, hasta alcanzar la Investidura Raider.

4.2.3. Rama Raider

- a) Ala Raider: Emblema de la Rama que según su ubicación en el uniforme y el color del fondo de paño que se utiliza, indica el nivel de progresión del Raider, de acuerdo al siguiente detalle:

Novicios con Promesa Scout: ubicada sobre el vértice posterior del Pañuelo de Promesa, sin fondo de paño.

Investidura Raider: ubicada sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, con fondo de paño color blanco;

Licencia de Compromiso: Ídem al anterior con fondo de paño color amarillo.

Licencia Raider: Ídem al anterior, con fondo de paño color celeste.

Licencia de Servicio: es la insignia máxima de la Rama; ídem al anterior con fondo de paño color rojo.

- b) Cintas de Patrulla (scalp): Distintivo compuesto por dos cintas de pañolenci superpuestas de 16 centímetros de largo por 1,6 de ancho, dobladas al medio y cosidas en la proximidad del pliegue, de forma tal que puedan ser sujetadas desde éste a la chatertera izquierda de la camisa a través de un anillo metálico de forma semicircular. Los colores de las cintas corresponden a los colores del banderín de la Patrulla correspondiente; la cinta interna corresponde con el color del fondo del banderín y la cinta externa con el color de los bordes, letras y figura del mismo.

Puede ser utilizado a partir de los Raiders Novicios con Promesa Scout, que realicen la Promesa de Fidelidad al Guía o una ceremonia similar, es decir los denominados "patrulleros".

- c) Licencias de Competencia: de forma cuadrada con fondo de paño color blanco, de 3 centímetros de lado, cada una de estas indica con una ilustración y color de fondo distintivos, el Campo al que pertenece dicha Licencia, por lo tanto para identificar la cantidad de Licencias obtenidas en cada Campo, se pintarán pequeñas marcas de color rojo sobre el borde inferior de cada insignia de Campo. Se ubican a partir de los 3 centímetros debajo de la insignia bandera argentina. Las mismas se distribuirán en líneas imaginarias de hasta 3 Licencias cada una, una vez la cual se complete se pasará a la línea siguiente inferior, empezando por el centro y continuando por los lados derecho e izquierdo.

- d) Barras de Guías: Son cintas de tela de color blanco de 0,5 centímetros de ancho y 7 centímetros de alto, separadas en igual

distancia una de otra en caso de corresponder más de una, ubicándose de forma vertical en el bolsillo izquierdo de la camisa, siguiendo el siguiente esquema: Sub Guía de Patrulla, una cinta a 1,5 centímetros a la izquierda de la Insignia de Promesa, Guía de Patrulla, dos cintas, ubicadas a ambos lados de la Insignia de Promesa y separadas de la misma a una distancia de 1,5 centímetros; el Guía de Patrulla que desempeña el puesto de Primer Guía, lleva además una tercer cinta que pasa por detrás de la Insignia de Promesa.

- e) Insignias de Clases de la Rama Scout: Los Novicios con Promesa Scout utilizarán las insignias de Clase durante la etapa de noviciado siguiendo las consideraciones indicadas para las mismas. Éstas se retirarán del uniforme cuando se otorgue la Investidura Raider.

4.2.4. Rama Rover

- a) Rombo Rover: Emblema de la Rama que según su ubicación en el uniforme y el color del fondo de paño que se utiliza, indica el nivel de progresión del Rover, de acuerdo al siguiente detalle: Novicios con Promesa Scout: ubicada sobre Pañuelo de Promesa, con fondo de paño color blanco en forma de circular; Investidura Rover (Escuderos): ubicada sobre el bolsillo izquierdo de la camisa, con fondo de paño color verde; Enrolamiento (Compañeros): Idem al anterior, con fondo de paño color rojo.
- b) Parche de Clan: Ubicado sobre la manga izquierda de la camisa, podrá ser utilizado solo uno, siendo reemplazado (Grupal, Distrital y Diocesano) de acuerdo a la actividad desarrollada.
- c) Órdenes Rover: de forma cuadrada con fondo de paño color blanco, de 3 centímetros de lado, cada una de estas indica con una ilustración y color de fondo distintivos la Orden correspondiente. Los Jalones obtenidos en dicha Orden se identificarán pintando pequeñas marcas de color rojo sobre el borde inferior de cada insignia. Se ubican a partir de los 3 centímetros debajo de la insignia bandera argentina.
Orden de Servicio: aquella Orden en la cual el Rover ha superado los 4 (cuatro) Jalones y ha demostrado su excelente desempeño y dominio en el ámbito de dicha Orden; o ha logrado por lo menos 1 (un) jalón y demostrado otros logros (desempeño destacado, estudios, profesión) que avalen esta distinción. La insignia correspondiente se identifica reemplazando el fondo de paño blanco por fondo de cuero color natural. Solamente se admite una Orden de Servicio por Rover.
- d) Insignia de Partida: es la insignia máxima otorgada por la Rama Rover, la cual se entrega a aquellos Rovers que culminaron su etapa en la Ruta. Consiste en un Rombo Rover ídem al indicado en el punto a) cuyo fondo es de cuero color natural.
 Esta insignia se mantiene en el uniforme, por aquellos Rovers de Partida que permanecen en el movimiento como dirigentes.

4.3. Insignias correspondientes a los Miembros Activos

- a) Insignia de hombro: consiste en un trozo de pañolenci, de 2 centímetros de ancho, que envuelve la parte más cercana al hombro de la charretera izquierda de la camisa. Su función es identificar a través de su color, los cargos de Jefes (pañolenci color verde) y de los de Sub-Jefes (pañolenci color rojo), en todos los niveles de la asociación (Unidades, Grupos, Distritos y Diócesis) los ayudantes no llevarán esta insignia
En la Rama Lobato el jefe de rama es Akela mientras que la designación del Sub-Jefe de unidad quedará a cargo del Consejo de Grupo.
- b) Nudo de Gilwell: Pieza para sujetar el pañuelo, confeccionada con una cuerda de cuero marrón oscuro, realizando un nudo tipo cabeza de turco de dos vueltas.
Puede ser utilizado a partir de los Scouters, en reemplazo del anillo convencional, y es de uso obligatorio por los Adiestrados y los cursantes al nivel de especialización en las actividades de adiestramiento.
- c) Insignia de Madera: Collar de cuero con dos cuentas de madera en el tamaño y forma establecidos por el fundador, Lord Baden-Powell of Gilwell. Es otorgada por la Asociación a los Maestros Scouts. La Asociación entregará a los Maestros Scouts, en el período que integrasen el Equipo Diocesano de Adiestramiento, una tercer cuenta de madera que los identifica como formadores de dirigentes.
- d) Capellanes: Los Capellanes Distritales y Diocesanos podrán utilizar una cruz de color dorado brillante, metálica o bordada, sobre el vértice posterior del pañuelo de Promesa Scout de tamaño no superior a los 4 cm. De lado.

5. Consideraciones **particulares y prohibiciones**.

5.1. No se permite utilizar el uniforme en combinación con prendas, calzado o accesorios, de extracción militar o con colores de camuflaje.

5.2. No se permite portar en el uniforme cualquier tipo de armas y/o las fundas de las mismas.

5.3. No se permite portar en el uniforme accesorios de campismo (cantimploras, linternas, hachas, palas portátiles, riñoneras, etc.), en ocasiones que los miembros no estén ejecutando actividades al aire libre. Cuando fuera justificado el uso de dichos elementos, estos podrán portarse únicamente dentro de las fundas correspondientes.

5.4. No se permite utilizar el Pañuelo Scout (artículo 3.2) fuera del uniforme. A su vez, no podrán utilizarse "pañuelos de juego" sobre el

Uniforme Scout. Los miembros sin Promesa, no podrán utilizar ningún tipo de pañuelo cuando llevan el uniforme.

5.5. No podrán utilizarse en el uniforme distintivos, parches o cualquier otra insignia no reglamentada específicamente en el presente reglamento. La aplicación de éstos artículos se encuentra limitada a ponchos, mochilas, y/o la vestimenta alternativa descrita en el artículo 2.3.6.

5.7. En circunstancias que los miembros uniformados rindan honores a los Símbolos Patrios, deberán permanecer cubiertos.

Resumen Temático:

1. Generalidades

1.3. Disposiciones de uso

2. Prendas del Uniforme

2.1. Miembros Beneficiarios

2.1.1. Rama Lobato

2.1.2. Rama Scout

2.1.3. Ramas Raider, Rover y Adulto

2.2. Miembros Activos

2.3. Disposiciones complementarias:

3. Pañuelo Scout, Anillo y Cordón de Pureza.

4. Insignias

4.1. Insignias comunes a todos los miembros de la Asociación.

4.1.1. Insignias utilizadas en el uniforme por todos los miembros, hayan realizado o no su Promesa.

4.1.2. Insignias utilizadas en el uniforme, exclusivamente por aquellos miembros que han formulado su Promesa.

4.1.3. Fondos de Paño

4.2. Insignias correspondientes a los Miembros Beneficiarios

4.2.1. Rama Lobato

4.2.2. Rama Scout

4.2.3. Rama Raider

4.2.4. Rama Rover

4.3. Insignias correspondientes a los Miembros Activos

5. Consideraciones particulares y prohibiciones.

Lunes 1 de Diciembre de 2003.-

Consejo Diocesano A.Di.S.Ca. Lomas de Zamora.