

Principios, Organización y Reglamento de la Asociación de Scouts Independientes de Madrid



ÍNDICE

CAPÍTULO 1: GRUPOS SCOUT.	4
CAPÍTULO 2: UNIFORME, INSIGNIAS Y DISTINTIVOS.	19
CAPÍTULO 3: BANDERAS Y BANDERINES.	38
CAPÍTULO 4: RECOMPENSAS Y CONDECORACIONES.	42
CAPÍTULO 5: SALUDOS.	45
CAPÍTULO 6: FORMACIONES.	47
CAPÍTULO 7: CEREMONIAS.	49
CAPÍTULO 8: OBLIGACIONES Y SANCIONES.	52

INTRODUCCIÓN:

CAPÍTULO 1: GRUPOS SCOUTS.

1.1 *GRUPO SCOUT.*

El Grupo Scout es el núcleo fundamental para la aplicación del Método Scout, en el cual, los niños/as y jóvenes se convierten en autores de su propia formación y reciben los valores que contiene el Escultismo; en un clima de hermandad y superación, dirigido y potenciado por el Kraal del grupo, cuyo deber fundamental es el de ocuparse personalmente de la formación de cada miembro y ejercer una influencia positiva.

Cada Grupo posee su propia personalidad, plasmada en sus tradiciones y en la huella característica que deja en el carácter de sus miembros y que sus miembros dejan en él.

Debe poseer Reglamento de Régimen Interno, acorde a este P.O.R., que deberá ser aprobado por el Equipo Directivo de la Asociación, y ratificado en la asamblea propia de cada grupo, tras lo que se mandará una copia de éste a la oficina asociativa. En caso de que no lo apruebe el Equipo Directivo, se llevará a Asamblea Asociativa para su discusión y aprobación.

El Grupo Scout tiene nombre, colores de pañoleta y bandera propios, que le distinguen de los demás. El nombre del grupo no podrá ser igual al de otro que ya pertenezca a la misma asociación. A ser posible, deberá estar en consonancia con la terminología y tradiciones del Escultismo.

En cuanto a la pañoleta nunca podrá repetirse el mismo diseño dentro de la Asociación, y en todo caso la combinación de colores nunca coincidirá con aquellos asignados por el P.O.R a determinados cargos de la Asociación y circunstancias especiales.

Se considera Grupo Completo aquel que consta con las 3 Ramas o Unidades principales del Escultismo (Manada, Tropa y Clan), como mínimo deberá tener dos Ramas o Unidades abiertas para considerarse Grupo Scout (sin contar la Rama o Unidad de Kraal).

Para aplicar el Método Scout, el Grupo podrá estar compuesto por las Ramas o Unidades siguientes:

- Colonia de Castores, compuesta por niños/as de 3º de Infantil a 1º de Primaria.
- Manada de Lobatos, compuesta por niños/as de 2º de Primaria a 5º de Primaria.
- Tropa de Scouts, para esta unidad se establecen dos opciones:
 - a) Tropa, compuesta por niños/as de 6º de Primaria a 3º E.S.O.
 - b) Tropa vertical, compuesta por niños/as de 6º de Primaria a 2º de Bachillerato.
- Red de Pioneros, compuesta por jóvenes de 4º de la E.S.O. a 2º de Bachillerato

- **Clan de Rovers, a partir de los 18 años y hasta los 21 como máximo.**

Constatando que estos son los rangos de edad para cada una de las Ramas y que por motivos excepcionales que acontezcan en el funcionamiento del grupo, el rango de edad de toda la unidad puede ser modificado tras su ratificación por el Equipo Directivo.

El Grupo Scout constará de dos órganos de dirección: Consejo de grupo y Comité de Padres.

1.2 LOS ÓRGANOS DE UN GRUPO SCOUT.

1.2.1 CONSEJO DE GRUPO.

El Consejo de Grupo es el órgano de dirección técnica y administrativa del Grupo Scout, cuya finalidad prioritaria es garantizar la mejor aplicación del Método Scout en las Ramas o Unidades y el logro de un clima de hermandad, superación y servicio entre sus miembros.

Está integrado por todos los Jefes y Subjefes de Unidad, el Tesorero de Grupo, el Secretario de Grupo, el Subjefe de Grupo y el Jefe de Grupo que lo preside.

El Consejo de Grupo cumplirá las siguientes funciones:

1. **Asegurar que la ratio que especifica la Ley de Ocio y Tiempo libre se cumpla en todas las actividades que se realicen en el grupo (reuniones en el local, salidas, campamentos...).**
2. Velar por la aplicación correcta del Método Scout en el grupo, de acuerdo con el contenido del P.O.R. y la metodología recomendada para cada Rama o Unidad.
3. Realizar la coordinación entre las Ramas o Unidades, de modo que la formación de sus miembros beneficiarios sea completa y progresiva.
4. Confeccionar y dirigir el programa anual de objetivos y actividades de Grupo.
5. Fijar los criterios de crecimiento del Grupo.
6. Comprometerse a fomentar, motivar, facilitar y tener una formación continuada y completa en sus Jefes y Subjefes de Rama.
7. Participar activamente en la vida y las actividades programadas por la Asociación.
8. Estudiar las candidaturas y decidir los cargos que ocupan los distintos Jefes y Subjefes del Grupo.
9. Realizar la administración de los bienes de todo género del grupo y fijar la cantidad a pagar por sus miembros.
10. Elegir al Jefe y Subjefe de Grupo.
11. Comunicar al Equipo Directivo cualquier decisión adoptada por las posibles faltas, en que incurra cualquier miembro del grupo y de la que pueda originar las medidas sancionadoras establecidas por el P.O.R.
12. Acordar la solicitud de ingreso o permanencia en la Asociación, con el visto bueno del Jefe de Grupo para su registro en la Oficina Asociativa.
13. Acordar juntamente con la Asamblea General de Padres y el Equipo Directivo de la asociación la disolución del Grupo Scout.
14. Todas aquellas que le asigne el P.O.R. y el Reglamento de Régimen Interno del Grupo.

Las reuniones del Consejo de Grupo se harán con la frecuencia que sea requerida.

1.2.2 CARGOS DIRECTIVOS DEL GRUPO SCOUT.

Los cargos en el Grupo Scout y sus funciones básicas son las que a continuación se especifican. Todos los miembros del Kraal deben ser mayores de edad y deberán poseer el Título de Monitor de Ocio y Tiempo Libre o estar en proceso de conseguirlo. En el caso de un Scouter que no tenga dicho título, no podrá hacerse cargo de los menores sin un acompañante titulado, siempre cumpliendo la ratio.

1.2.2.1 JEFE DE GRUPO.

El Jefe de Grupo es el responsable de velar por el cumplimiento del Método Scout en las Ramas o Unidades, del cumplimiento del P.O.R., y de los acuerdos de los órganos competentes de la Asociación.

Fomentará el trabajo de los Jefes, al tiempo que conocerá la situación real de las Ramas o Unidades, tomando informes de los Jefes y relacionándose personalmente con los miembros de éstas.

Se recomiendan los siguientes requisitos que se adaptarán a la realidad de cada grupo:

- Tener la edad mínima de 23 años.
- Cumplir ejemplarmente la Ley y la Promesa Scout.
- Poseer cualidades de organización, iniciativa y liderazgo de grupos, para garantizar la aplicación de su cometido.
- Haber superado el nivel específico para Jefe de Grupo, el Curso Básico de Insignia de Madera o poseer el título de Coordinador de ocio y tiempo libre.

Cuando la realidad de los grupos impida que se cumplan estas recomendaciones, se deberá informar al Equipo Directivo de la Asociación que procurará facilitar las soluciones o las ayudas pertinentes.

El jefe de grupo cumplirá las siguientes funciones:

- Dirigir y convocar el Consejo de Grupo. Y velar por el cumplimiento de sus acuerdos.
- Promover el desarrollo del Grupo Scout haciendo cumplir el Proyecto Educativo aprobado por el Consejo de Grupo y con el visto bueno del Equipo Directivo.
- Representar al grupo en cualquier ámbito, dentro y fuera de la asociación.
- Asistir a las reuniones del comité de padres e informar a éste de la marcha del Grupo y de los acuerdos del Consejo de Grupo que afecten a este Comité. Igualmente asistirá a todas aquellas Asambleas de Padres que se celebren.
- Comprometerse a fomentar, motivar, facilitar y tener una formación continuada y completa en sus Jefes y Subjefes de Rama.

- Asistir a las Asambleas y Consejos de la Asociación, cuando sea citado por el Presidente e informar al Consejo de Grupo de los acuerdos y decisiones tomados en ellas.
- Velar porque todas las actividades que se desarrollen en el Grupo se hagan con fidelidad a los principios del Movimiento Scout y no denigren a éste.
- Preocuparse por desarrollar servicios a la comunidad.
- Todas aquellas que le asigne el P.O.R. y el Reglamento de Régimen Interno del Grupo
- Coordinar las diferentes ramas y estar al corriente de la situación y progreso de cada una de ellas.

El Jefe de Grupo será nombrado por el Consejo de Grupo y ratificado por el Presidente de la Asociación.

1.2.2.2 SUBJEFÉ DE GRUPO.

El Subjefe de Grupo tendrá la misión de ayudar al Jefe de Grupo en sus funciones, y asumirlas en caso de la falta de éste.

Se recomienda que cumpla los siguientes requisitos:

- Tener la edad mínima de 21 años.
- Cumplir ejemplarmente la Ley y Promesa Scouts.
- Poseer cualidades de organización, iniciativa y **liderazgo** para garantizar la aplicación de su cometido.
- Haber superado el nivel específico para Jefe de Grupo, el Curso Básico de Insignia de Madera o poseer el título de Coordinador de ocio y tiempo libre.

Sus funciones serán fijadas por el Reglamento de Régimen Interno del Grupo.

El Subjefe de Grupo será nombrado por el Consejo de Grupo a petición del Jefe de Grupo, y ratificado por el Presidente de la Asociación.

1.2.2.3 SECRETARIO DE GRUPO.

El Secretario de grupo es aquel Jefe que desempeña las funciones administrativas del Grupo Scout.

Sus funciones son:

- Ejercer la secretaría del Consejo de Grupo y llevar las actas de sus reuniones.
- Mantendrá la correspondencia del Grupo, tanto a nivel interno como externo.
- Enviar a la oficina asociativa, los listados actualizados de los miembros inscritos en el Grupo, así como el Acta de Ingreso o Ratificación, modificaciones y altas que se vayan produciendo durante la Ronda Solar en los plazos señalados por la oficina.
- Deberá encargarse, junto con el Tesorero de Grupo, de los proyectos de subvenciones del grupo.
- Tener puesta al día la relación de miembros del grupo.

- Recibir las Credenciales Scouts de la oficina de Asociación y distribuirlas entre los miembros del Grupo. (*Cuando las haya*)
- Todas aquellas que le asigne el P.O.R. y el Reglamento de Régimen Interno del Grupo.

1.2.2.4 TESORERO DE GRUPO.

El Tesorero de Grupo es aquel Jefe que desempeña las funciones económicas del Grupo Scout.

Sus funciones son:

- Establecer controles para las recaudaciones que haga el Grupo.
- Llevar un libro de cuentas al día.
- Presentar el estado de cuentas a la Asamblea de Padres, Consejo de Grupo o a un representante cuando éste lo pida.
- Buscar proyectos de subvenciones para el grupo.
- Elaborar y controlar el Presupuesto Anual del Grupo así como el de las actividades especiales realizadas a nivel grupo (campamentos, aniversarios, etc.)
- Presidir Comisión de Finanzas o cualquier otra que tenga a cargo obtener fondos para el Grupo.
- Llevar el control de las propiedades del Grupo.

1.2.3 COMITÉ DE PADRES.

El comité de padres del grupo es el órgano de representación de la asamblea de los padres de los miembros activos, y cuyo objetivo es el de colaborar con la labor del Consejo de Grupo.

Está integrado por:

- Presidente.
- Vice-Presidente.
- Tantos vocales como fije el Reglamento Interno de Grupo.
- Jefe de Grupo.
- Opcionalmente el Secretario y Tesorero serán elegido por el comité de padres entre los vocales elegidos.

Todos los cargos del comité, a excepción del Jefe de Grupo, serán elegidos anualmente, o según determine el Reglamento Interno de Grupo.

Sus funciones son:

- a- Mantener contacto frecuente con los demás padres de los miembros activos, al objeto de informales sobre las actividades del grupo y la participación que hace el escultismo en la educación de sus hijos.
- b- Ayudar al grupo en la búsqueda y consecución de recursos económicos y materiales necesarios para el normal desarrollo de las actividades.
- c- El Comité de Representantes no tendrá intervención directa en la aplicación y en la gestión de la Técnica del Método y la Progresión, pero facilitarán su implementación.
- d- Promover relaciones armoniosas entre las unidades como también con la comunidad en general.
- e- Todas aquellas que asigne el POR y Reglamento Interno de Grupo.

Las funciones relativas a todos los cargos de los miembros del consejo de Padres excepto las del Jefe de Grupo, serán fijadas por el Reglamento Interno de Grupo, o en su defecto por el Consejo de Grupo, atendiendo a las normas generales fijadas por este POR.

Cuando existan dudas razonables sobre el comportamiento de algún jefe, o en alguna actividad de grupo, el comité de padres podrá solicitar una explicación sobre el mismo al consejo de grupo, pudiéndolo poner también al conocimiento del Presidente Asociativo.

1.3. UNIDADES DEL GRUPO SCOUT.

La condición de miembros y sus edades que se establecen más adelante deben tomarse como una guía general, la condición final es la que beneficie más al niño o joven y será determinado en casos especiales, con un margen consensuado con sus padres o tutores, el Consejo de Grupo y el Consejo de Unidad.

A continuación, se enumeran las diversas unidades que conforman un Grupo y se anexarán los diversos cuadernos metodológicos.

1.3.1. COLONIA DE CASTORES.

La Colonia de castores es la Unidad formada por niños y niñas de edades comprendidas entre los **3ºE.I. y 1º E.P.**

Esta unidad está dividida en “Madrigueras”, preferiblemente compuestas entre 3 ó 5 miembros. El nombre de cada madriguera está tomado de los elementos del bosque: por ejemplo *Árbol, Roca, Río, etc.*

La pedagogía empleada en esta rama está basada en el libro “Los Amigos del Bosque”. Los Jefes de Colonia toman sus nombres de los personajes del libro antedicho. Por ejemplo: Gran Castor Marrón, Rusty, Burbuja, Arco Iris, etc dejando como nombre del Jefe de Unidad a Malak.

El objetivo fundamental de esta Unidad es, enseñar a los niños y niñas a jugar fuera de sus hogares, COMPARTIENDO éstos con el resto de los miembros de la Colonia. Además en esta rama se dará una especial importancia al fomento de la autonomía de los educandos.

Cada niño/a deberá poseer su **Cuaderno de Progresión**, donde se reflejará su andadura en la unidad, éste les ayudará a conseguir las diferentes etapas de su progresión personal, desde la promesa, sus paletas y las insignias Keeo, máxima recompensa que se puede adquirir en esta unidad.

El lema de esta Unidad es “**COMPARTIR**”.

Progresión:

- Promesa.
- Primera Paleta.
- Segunda Paleta.
- Insignia Keeo. (máxima distinción)

Se especifica con mayor detalle y se incluirá todo aquello que se describe en el manual de metodología y el cuaderno para castores.

Organismos de la unidad.

- Consejo del estanque abierto.
- Consejo del estanque cerrado.

1.3.2. MANADA DE LOBATOS.

La Manada es la unidad que está formada por niños y niñas de edades comprendidas entre 2º de E.P. y 5º E.P.

El método es el fijado por B.P. en su libro “Manual del Lobato”, adaptado al desarrollo evolutivo de los niños y a la realidad social en la que viven.

La unidad está ambientada en “El Libro de las Tierras Vírgenes”, del cual se sacan los personajes y el marco simbólico.

Los Jefes de la Manada se denominan Viejos Lobos. Está dirigida por el Jefe de Manada denominado *Akela* y sus Subjefes, los cuales llevarán algún nombre del libro de la selva dando preferencia a Baloo, Bagheera, Kaa, Hathi, Raksha.

El Objetivo es la formación del carácter de los niños y niñas mediante el juego y las actividades alegres, y su preparación para la tropa.

Los medios principales que el Método ofrece al Viejo Lobo son: La ley, La Promesa, El Lema, Las Máximas de Baloo, El juego, el ambiente de la Selva, las Palabras Mágicas, la Técnica, la progresión y espíritu de “Familia Feliz”.

Las especialidades contribuyen a la progresión y al desarrollo del carácter de los lobatos. La obtención de la insignia “Lobo Rampante”, supone el último paso en la progresión del lobato. La insignia de Contacto, es su preparación para la vida en la Tropa Scout.

La Unidad de vida para el Lobato es la Manada. Tiene vida autónoma, con sus propias actividades, ceremonias, distintivos, locales y Jefes Propios. Dicha autonomía debe ser coordinada por el Espíritu, las tradiciones y las actividades de grupo, para atender, y asegurar la continuidad del ciclo de formación en el escultismo.

La manada se compone de seisenas, la cual agrupa a 6 lobatos, incluidos al Seisenero/a y el Sub-Seisenero/a; estos cargos son designados por los viejos lobos entre los lobatos con preferentemente promesa. Cada seisena ostentará un color, que usará como distintivo tanto en el banderín de la seisena como en su uniforme. Los colores utilizados son aquellos derivados por la piel del lobo: Negro, Gris, Blanco, Pardo, Teja y Marrón.

El lema de esta Unidad es **“SIEMPRE LO MEJOR”**.

La progresión de la manada es la siguiente:

- Promesa.
- Primera Estrella.
- Segunda Estrella.
- Lobo Rampante. (máxima distinción)

Se especifica con mayor detalle y se incluirá todo aquello que se describe en el manual de metodología para Viejos Lobos y el Cuaderno de Caza del Lobato de ASIM. Recordando y teniendo presente que la base de la metodología de manada es la descrita en “El Manual del Lobato” de Baden Powell.

Organismos de la unidad:

- Consejo de Roca abierto.
- Consejo de Roca cerrado.

1.3.3. TROPA SCOUT.

Esta unidad está formada **por niños/as, con edades comprendidas entre 6º de E.P. y 3º de la E.S.O.** Llamados Scouts. El método seguido por la tropa es fundamentalmente el fijado por B.P: en su libro “Escultismo para Muchachos” y por Roland Philips en su libro “El Sistema de Patrullas”.

Los medios para la educación del Scout se basan en la progresión personal mediante la autoeducación, a través del sistema de Clases y Especialidades.

El lema de esta Unidad es **“SIEMPRE LISTO”**.

A.S.I.M. Asociación de Scouts Independientes de Madrid
Principios, Organización y Reglamento. P.O.R

La Tropa es una unidad que reúne las Patrullas, una Patrulla es la unidad básica de acción del Método Scout. Está constituida por un mínimo de 4 y un máximo de 8 scouts, dirigidas por el Guía de Patrulla y el Sub-guía de Patrulla, ayudados por el Consejo de Patrulla. Los nombres y distintivos de la Patrulla vienen recogidos en el libro “Escultismo para Muchachos” de BP. Cada Patrulla tendrá un grito, firma, lema, cintas, banderín propio y otras tradiciones, relacionadas con el animal totémico.

La progresión de la tropa es la siguiente:

- Tercera Clase.
- Segunda Clase.
- Primera Clase.
- Caballero Scout. (máxima distinción)

Se especifica con mayor detalle y se incluirá todo aquello que se describe en el manual de metodología los cuadernos de progresión de ASIM. Recordando y teniendo presente que la base de la metodología de tropa es la descrita en “Escultismo para Muchacho” de Baden Powell y el “Sistema de Patrullas” de Roland Philips.

Organismos de la unidad:

- Consejo de patrulla.
- Consejo de alta patrulla.
- Corte de honor.

1.3.3.1. TROPA SCOUT VERTICAL.

Se llama Tropa Vertical a la unidad que engloba las unidades de Tropa y Red, en los grupos que por sus circunstancias no tengan abierta la Red, ya sea por falta de Scouters o por su metodología de trabajo en el Grupo.

Normalmente está compuesta por chicos/as de edades entre los 12 y los 17 años. La progresión y la metodología de trabajo se lleva a cabo como en la Tropa, aunque se añaden dos etapas más al sistema de Clases.

- Tercera Clase.
- Segunda Clase.
- Primera Clase.
- Scout Impeesa.
- Scout Dini Zulu.
- Caballero Scout (máxima distinción).

Se especifica con mayor detalle y se incluirá todo aquello que se describe en el manual de metodología para jefe de Tropa y los cuadernos de progresión de ASIM.

Organismos de la unidad:

- Consejo de Patrulla.

- Consejo de Alta Patrulla.
- Corte de Honor.

1.3.4. RED DE PIONEROS.

La Red está formada por adolescentes de edades comprendidas entre las edades de 4º E.S.O. a 2º Bachillerato. Los componentes de la Red se denominan “Pioneros”.

La Red se divide en “Nudos” compuestos de 5 a 7 personas. Cada Nudo está dirigido por un Jefe de Nudo y un Sub Jefe.

La acción de los Pioneros se estructura normalmente en “Empresas” gestionadas entre estos y los Scouters adultos y que canalizan e impulsan su necesidad de actuar y autoformarse.

La empresa se estructura de la siguiente manera: Análisis de Realidad, Necesidades, Objetivos, Actividades y Evaluación que convierten el período de estancia en la unidad en una auténtica historia común de afanes, esfuerzos en torno al cual, mediante la reflexión orquestada en diferentes niveles y tiempo, se desvela la acción de sus ambigüedades, se revisa el compromiso adquirido en la Promesa, se iluminan las propias vivencias a la luz de las creencias personales y se conciencia la integración de los valores propuestos en nuestra pedagogía.

El lema de la Unidad de Pioneros es “**UNIDAD**”.

La Progresión de un Pionero es:

- Integración.
- Compromiso.
- Animación.
- Pionero de San Jorge. (máxima distinción)

Se especifica con mayor detalle y se incluirá todo aquello que se describe en el manual de Red y el Cuaderno de Metodología. Recordando y teniendo presente que la base de la metodología de Red es la descrita en “Escultismo para Muchacho” de Baden Powell y el “Sistema de Patrullas” de Roland Philips.

Órganos de la unidad:

- Consejo de Red.

1.3.5. CLAN DE ROVERS.

El Clan de Rovers es la Unidad formada por jóvenes de edades a partir de los 18 años, en el que para obtener la última distinción el Rover no puede ser mayor a 21 años.

El Método está basado en el libro de “Roverismo Hacia El Éxito”, escrito por B.P.

El objetivo del Método Rover es, proporcionando al joven los medios adecuados para satisfacer sus intereses culturales, de formación física y profesional, asegurar la maduración espiritual y social. Estos intereses se encuentran basados en: a) el descubrimiento de los aspectos de la vida por el contacto humano y el estudio de las concepciones modernas, b) la toma de postura frente a las necesidades de la comunidad que llevan al Rover a su actividad de servicio, c) la maduración afectiva y la concepción integral de las relaciones entre las personas.

Los medios principales que el Método ofrecen son: La Ley y Promesa Scout, el Lema, la Hermandad Rover, la Carta de Compromiso Personal, la Carta de Comunidad, la Empresa Rover, las actividades y el sistema de progresión.

El Lema es “SERVIR”. Expresa el espíritu de exigencia y sacrificio en el que el Rover vive la Promesa.

El sistema de Progresión del Rover cuenta con cuatro Etapas:

- Escudero Rover.
- Rover Scout.
- Ruta de especialidades:
 - Estrella Técnica.
 - Estrella de Servicio.
 - Insignia de Proyectos.
 - Insignia de Expediciones.
 - Rover Instructor.
- Rover B.P. (máxima distinción)

La unidad de actuación y convivencia del Rover es el Clan, que normalmente constituye parte de un Grupo Scout, aunque puede ser independiente, como queda expresado en otra Regla de P.O.R. Tiene vida autónoma, con sus propias actividades, ceremonias, distintivos, locales y Scouters. Dicha autonomía debe ser coordinada con el espíritu, tradiciones y actividades del Grupo Scout.

El Clan puede componerse de Equipos, que son la unidad de trabajo de sus Rovers. Estos Equipos pueden estar constituidos por cualquier número de miembros, siempre en función de sus necesidades.

Se especifica con mayor detalle y se incluirá todo aquello que se describe en el manual de Clan y la Guía Rover de ASIM. Recordando y teniendo presente que la base de la metodología del clan es la descrita en “Roverismo hacia el Éxito” de Baden Powell.

Organismos de la unidad:

- Consejo de Comunidad.
- Consejo de Honor.
- Consejo de Clan.

1.3.6. KRAAL DE JEFES/SCOUTER.

Se detallan a continuación las condiciones y obligaciones de los Jefes en el Grupo.

Las condiciones mínimas y requisitos que deberán reunir los Scouters son:

- a) Ser Scout.
- b) Ser Mayor de edad.
- c) Aceptación y cumplimiento del P.O.R. y los anexos correspondientes.

Las obligaciones del Scouter son:

- a) Formación personal continuada.
- b) Procurar su participación activa en el Programa de Formación de Scouters.
- c) Dar respuesta activa a la Asociación en cuantas colaboraciones se le soliciten.
- d) Aplicar correctamente el Método de la Rama.
- e) Asistir y colaborar en el Consejo de Grupo.
- f) Conocer personalmente a los padres de los miembros de su Unidad y mantener con ellos frecuentes contactos.

En el caso de que no se cumpliesen los requisitos deseados en los cargos anteriormente señalados es necesario comunicar esta situación al Equipo Directivo para que el mismo esté al tanto de ello.

1.4. INGRESO DE MIEMBROS EN EL GRUPO SCOUT.

Todos aquellos menores de edad que soliciten la admisión en una Unidad de cualquier Grupo Scout, deberán acompañar a la misma la autorización escrita del padre, madre o tutor legal.

Los impresos de solicitud serán estipulados en su contenido y formato en el Reglamento Interno de los Grupos o en su defecto, por el Consejo de Grupo, teniendo como mínimo la siguiente información:

- Datos personales del joven y el representante.
- Información médica (alergias, dolencias, etc.).
- **Apartado sobre la protección de datos según la Ley Orgánica de Protección de Datos que haya vigente en el momento del ingreso.**

1.5. GRUPO EN FORMACIÓN.

Se considera “Grupo en Formación” aquel que aún no reúne las condiciones que exige la Asociación para ser registrado como Grupo de pleno derecho en la Asociación.

La calidad de “Grupo en Formación” se dará a los Grupos de nuevo ingreso. El período de adecuación a las normas del P.O.R. no deberá ser, en ningún caso, mayor a un año y medio, pasado el cual, si no hubiera sido registrado, perderá automáticamente la condición de “Grupo en Formación”, no pudiendo participar en la vida de la Asociación, ni utilizar su Uniforme ni simbología.

1.6. CAMBIO DE GRUPO.

El cambio de Grupo de un miembro activo o antiguo Scout, se permitirá debiendo estar informado el Jefe de Grupo receptor, el Jefe de Grupo de origen y el Presidente Asociativo.

1.7. CLAUSURA DE UNIDADES.

Si las condiciones de cualquier Unidad Scout no permitieran la correcta aplicación del Método, bien sea debido a los Scouters que la dirigen, al número o condición de los miembros que la componen o por cualquier otro motivo, el Consejo de Grupo dará de baja a la Unidad en el registro de la Asociación.

Si el Consejo de Grupo no resolviese con las funciones anteriormente expuestas, el Presidente Asociativo asumirá dicha competencia. En caso de que el Presidente no lograse encontrar una solución, se procederá al cierre temporal de la unidad.

1.8. FINANCIACIÓN DEL GRUPO SCOUT.

El Grupo Scout se financiará por medio de:

- Las cuotas de sus miembros, fijadas por el Consejo de Grupo conjuntamente con el Reglamento Interno de Grupo.
- Herencias, legados, donaciones y subvenciones de personas físicas o jurídicas.
- Las campañas financieras organizadas por el Grupo y autorizadas por la Asociación.
- Los fondos conseguidos en los trabajos realizados expresamente por los miembros del Grupo.
- Todo aquello fijado por el Reglamento Interno de Grupo.

El Tesorero del Grupo en conjunto con el Tesorero del Comité de Padres, si existiese, son los encargados de recaudar los fondos del Grupo y llevar el estado de cuentas. Anualmente se confeccionará el Balance de Ingresos y Gastos e Inventory de Bienes del Grupo, especificando en calidad de que se es poseedor de los mismos y sus propietarios: Rama, Grupo, Asociación, Entidad Patrocinadora.

Estos informes deberán estar disponibles para la Asamblea de Padres y una vez aprobados por ésta, se comunicarán a la Asociación.

En caso de disolución del Grupo, se actuará de acuerdo con los estatutos del grupo como asociación y en caso de tratarse de un grupo no constituido como asociación se regirá por los estatutos de la Asociación de Scouts Independientes de Madrid.

Los bienes y valores propios del Grupo serán destinados a aquellos fines que determine su Reglamento Interno de Grupo, o aquellos estipulados en el P.O.R.

Las obligaciones económicas de los Grupos Scouts con la Asociación podrán ser aplazadas por el Equipo Directivo Asociativo, cuando así lo solicite el Grupo por escrito y previo informe del Jefe de Grupo, cuando las condiciones así lo aconsejen.

Las prestaciones económicas que asigne la Asociación, podrán limitarse e incluso suprimirse a aquellos Grupos que incumplan sus deberes con el Organismo.

1.9. ESCULTISMO DE INTEGRACIÓN.

Aquellos educandos que precisen de una adaptación a las actividades corrientes del Escultismo, podrán integrarse a los Grupos Scout, siempre y cuando éstos actualicen su seguro y tengan los conocimientos necesarios para poder trabajar de acuerdo con las necesidades de los niños.

La Asociación favorecerá la integración de dichos asociados facilitando herramientas adaptadas, formación, etc.

1.10. UNIDADES INDEPENDIENTES.

Unidades independientes son aquellas unidades de **personas** que funcionan al margen de la estructura de un grupo scout.

Se entienden como Unidades que pueden ser independientes, las unidades de Colonia, Manada, Tropa, Red y Clan.

Se considera Unidad Independiente aquella que reúna los siguientes requisitos:

- Tener un nombre, colores de pañoleta y bandera de Unidad que le diferencie de los demás.
- Contar con tres Scouters de unidad.
- Contar, al menos, con un Jefe de Rama titulado y que reúna los requisitos establecido en el P.O.R. para los Scouters.
- Adjuntar a la solicitud de registro la relación de sus miembros.
- Funcionar de acuerdo con el Método propio de la Rama.
- El Unidad se registrará anualmente en la Asociación para poder gozar de todos los derechos que confiere el P.O.R.

La Unidad se regirá y seguirá el mismo procedimiento que el establecido para el registro de los Grupos Scouts, así como para su financiamiento.

Sobre la disolución de una Unidad Independiente, se seguirá con todo lo establecido para un Grupo Scout asociado o no asociado.

2. CAPÍTULO 2: UNIFORME, INSIGNIAS Y DISTINTIVOS.

- Flor de lis de WFIS, medidas según P.O.R. de WFIS.



- Banda asociativa. 8,50cm x 2,50cm de alto.



- Flor de Lis de ASIM d5cmxD7cm



- Cinta de grupo, 2cm de ancho, longitud de parte superior 10cm y parte inferior 8cm.



- Escudo de localidad 3,50cm x 5,50cm de alto. Según la ubicación de cada grupo.

A.S.I.M. Asociación de Scouts Independientes de Madrid
Principios, Organización y Reglamento. P.O.R



2.4 UNIFORMIDAD ESPECÍFICA DE CADA RAMAS:

2.4.1 CASTORES.

Para Castores en la prenda superior existen 2 posibilidades:

- 1) Polo color gris manga larga, preferentemente se utilice el polo.
- 2) Camisa manga larga color gris, con dos bolsillos pectorales sin tabla, con tapa y botón, con hombreras, con cuello de solapa.

Pañoleta: de color azul celeste. Tras realizar la promesa, se portará la pañoleta con nudo.

Gorra verano: es obligatorio el uso de gorra. Existe una gorra asociativa de color azul que los grupos podrán adquirir.

Las siguientes insignias irán en la camisa o polo.

- Insignia de Unidad, en el lado derecho.
- Insignia de Evento, en el lado derecho.
- Insignias de Progresión en la parte izquierda del polo o camisa.

Al pasar a Lobatos, el castor perderá todas sus insignias y distintivos, excepto la máxima distinción (Insignia Keeo) que la mantendrá hasta lograr la máxima distinción en las siguientes unidades donde tendrá que retirarla del uniforme.

DISEÑOS DE INSIGNIAS ESPECÍFICAS DE LA UNIDAD.

- Promesa de Castor -> diámetro 4cm



- Primera Paleta -> diámetro 4cm



Segunda Paleta -> diámetro 4cm



Castor Keeo -> dimensiones 5cmx6'5cm



Colas de Castores



2.4.2 LOBATOS .

Gorra: Casquete de color azul marino, con seis cascós y visera con filas amarillas en la unión de los cascós.

Pañoleta: cada grupo elige si la pañoleta de lobato se mantiene en el paso a Tropa, o si se quita al realizar el paso. La promesa de manada es un nudo en la pañoleta.

Se podrá utilizar la Pañoleta de color amarillo para juegos y como el paso previo a la promesa de lobato en la progresión.

- **Insignia de Promesa de Lobato**, una vez realizada se colocará la insignia en la parte frontal del casquete.
- **Estrellas**, tras superar las pruebas correspondientes, el lobato lleva una estrella (1era Estrella) de cinco puntas a la izquierda de la Insignia de Promesa (lobo del casquete), y otra (2da Estrella) a la derecha.

- **Especialidades**, triángulo equilátero, del color del grupo que pertenezca la Especialidad, llevando en su centro el diseño correspondiente. Se colocan en la manga izquierda.
- **Distintivo de Seisena**, consiste en un círculo de color de la Seisena a la que se pertenezca con la silueta del lobo. Se lleva en la manga izquierda de 4 cm de la costura del hombro. Posibles colores de Seisena, Blanca, Negra, Pardo, Teja y Gris.
- **Lobo Rampante**, es una silueta de lobo en actitud rampante, de color teja sobre fondo amarillo fuerte. Se lleva sobre el bolsillo izquierdo de la camisa a 1,5cm.

DISEÑOS DE INSIGNIAS ESPECÍFICAS DE LA UNIDAD.

- Promesa de Lobato -> diámetro 5cm



- Insignia de Seisena 4cm de diámetro.



- Especialidad, triángulo equilátero de 3,5cm de lado y 3cm de altura



- Lobo Rampante



Al pasar a Scout, el lobato perderá todas sus insignias y distintivos, excepto el de Lobo Rampante, con la salvedad antedicha.

2.4.3 TROPA.

Prenda de la cabeza: gorra de grupo o sombrero cuatro bollos de color marrón. Su uso es opcional, buscando la unificación dentro del Grupo.

Pañoleta: La de Grupo una vez realizada la Promesa. Se llevará por encima del cuello de la Camisa con tocho.

Insignias:

- **Distintivo de Patrulla.** Consiste en cintas de 12 cm de largo por 2cm de ancho, con los colores correspondientes al animal de tótem de la Patrulla. Se llevan unidas en la parte superior y pendientes de la camisa mediante una trabilla del mismo material que aquella, enganchadas a la hombrera.
- **Segunda Clase.** Insignia ovalada, se llevará en la manga izquierda de la camisa scout a 6 cm de la costura del hombro.
- **Primera Clase.** Insignia ovalada, se llevará en el mismo lugar de la 2da Clase, sustituyendo ésta.
- **Especialidades.** Consisten en unos pequeños hexágonos de 1,5cm de lado y 4cm de altura, en el que aparece el diseño de cada especialidad. Se llevan en la manga izquierda.
- **Caballero Scout.** (Máxima distinción tanto en tropa como en tropa vertical como en tropa) Insignia con forma de escudo zulú, se llevará a 1,5 cm por encima del bolsillo izquierdo de la camisa, desapareciendo la 1era Clase. El Scout que se haga merecedor de esta distinción, podrá llevarla también en sus Etapas en las Unidades de Red y de Rovers.
- **Scout Impeesa.** (Tropa vertical), Insignia con forma de escudo zulú se llevará en el mismo lugar de la 1ra Clase, sustituyendo ésta.
- **Scout Dini Zulú.** (Tropa Vertical), Insignia con forma de escudo zulú se llevará en el mismo lugar del Scout Impeesa, sustituyendo ésta.
- **Guía y Sub-guía de Patrulla.** Llevarán el bolsillo izquierdo, en el caso de los guías, dos bandas verdes, en caso del subguía, una.

DISEÑOS DE INSIGNIAS ESPECÍFICAS DE LA UNIDAD.

- Segunda Clase ovalada, 6cmX4cm.



- Primera Clase ovalada 6cmX4cm.



- Caballero Scout, 7cmX5cm.



- Scout Dini Zulú, Tropa Vertical 7cmX5cm.



- Scout Impeesa, Tropa Vertical 7cmX5cm.



Al pasar a la Unidad de Red, el Scout perderá todas sus insignias y distintivos, excepto la de Caballero Scout, con la salvedad antedicha.

2.4.4 PIONEROS.

Prenda de la cabeza: gorro de grupo o sombrero cuatro bollos de color marrón. Su uso es opcional, Si buscando la unificación dentro del Grupo.

Pañoleta: La de Grupo con un tocho y realizada la Promesa. Se llevará por encima del cuello de la camisa.

Insignias: PENDIENTE DE REVISIÓN METODOLÓGICA.

- **Distintivo de nudo.** Insignia cuadrada de 4 cm de lado, con un ribete negro y los colores elegidos por el nudo que es investida rellenando los triángulos en los que se divide el cuadrado por su diagonal. Esta insignia se coloca cosida sobre la hombrera izquierda de la camisa.
- **Insignia de Progresión.** Están divididas en tres Etapas: **1era Integración; 2da Compromiso, 3era Animación.** Estas insignias se llevan a 0,5 cm por en la manga

izquierda. Se llevarán acumulativamente y dispuestas en pirámide una vez conseguidas a lo largo de la vida en la Red.

- **Competencias.** Consisten en unos pequeños hexágonos de 1,5cm de lado y 4cm de altura, en el que aparece el diseño de cada especialidad. Se llevan en la manga izquierda. El diseño es el mismo que las especialidades de la Tropa Scout.
- **Divisa Kim.** Insignia cuadrada con una estrella de cuatro puntas oro sobre fondo del color correspondiente a una competencia: intervención (negro), socorro (naranja), guía (castaño), observación (azul), naturaleza (verde), deporte (morado). Se lleva cosida en la hombrera derecha de la camisa del pionero.
- **Pionero de San Jorge.** Insignia cuadrada, se llevará a 1,5 cm por encima del bolsillo izquierdo de la camisa. El Scout que se haga merecedor de esta distinción, podrá llevarla también en su Etapa de Rover.
- **Jefe de Nudo y Sub-jefe de Nudo.** Llevará los mismos distintivos que los indicados para los Seiseneros y Subseiseneros de Manada, salvo que el color será marrón y el Subjefe de Nudo entonces será la bajo la insignia de Asociación.
- **El Primer Jefe de Nudo.** Llevará una tercera cinta, del color indicado anteriormente, centrada en el mismo bolsillo y que pasará por debajo de la Flor de Lis de la Asociación.

Al pasar a la Rama Rover, perderá todas sus insignias y distintivos, excepto la de "Pionero de San Jorge" si la consiguió en la Etapa de Pionero, en el caso que no, como se indicó anteriormente, puede usar cualquier otra máxima distinción que lograse en las unidades anteriores.

DISEÑOS DE INSIGNIAS ESPECÍFICAS DE LA UNIDAD.

- Integración, cuadrado de 4cm de lado.



- Compromiso, cuadrado de 4cm de lado.



- Animación, cuadrado de 4cm de lado.



- Pionero de San Jorge cuadrado de 6cm de lado.



- Competencia, hexágonos de 1,5cm de lado y 4cm de altura.



- Divisa Kim, cuadrado de 4cm de lado.



2.4.5 ROVERS.

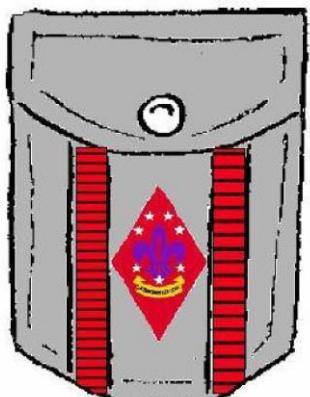
Prenda de la cabeza: gorra de grupo o sombrero cuatro bollos de color marrón. Su uso es opcional, Si buscando la unificación dentro de la unidad.

Pañoleta: igual que en el resto de unidades. La pañoleta de color Rojo, para los Escuderos Rover y en adelante. La pañoleta roja será obligatoria a excepción de aquellos eventos para los que Consejo de Clan, Consejo de Grupo y/o Equipo Directivo considere excluyente en este orden.

- En el hombro izquierdo se llevará en la parte superior y pendientes de la camisa **cintas** de 12 cm de largo por 2cm de ancho, con los colores que corresponda: amarillo y verde los **Escuderos Rover**, y amarillos, verde y rojo los **Rover Scouts**.
- **Insignia metálica RS**, para ser portada en las cintas por los Rover Scouts.
- **Hombreras**, de tela verde con la flor de lis de WFIS para los Rovers que han sido investidos como Rover Scout (RS), colocadas en cada una de las hombreras de la camisa.
- **Especialidad de Expediciones:** usada en la hombrera izquierda.
- **Especialidad de Proyectos:** usada en la hombrera derecha.

- **Especialidad Técnica:** estrella de metal usada en la hombrera izquierda por encima de la insignia de expediciones.
- **Especialidad de Servicio:** estrella de metal usada en la hombrera derecha por encima de la insignia de Proyectos.
- **Especialidad de Rover Instructor:** usada centrada sobre el bolsillo izquierdo.
- **Rover B.P.** Máxima distinción del Clan se usa en la hombrera izquierda sustituyendo las especialidades.
- **Piloto Rover.** se es nombrado, se llevará dos cintas verticales color rojo de 1,5cm de ancho, una a cada lado de la Flor de Lis de ASIM en el bolsillo izquierdo de la camisa.

Aquellos Rovers con máximas distinciones anteriores podrán portarlas si así es su deseo.



CINTAS DE PILOTO ROVER

DISEÑOS DE INSIGNIAS ESPECÍFICAS DE LA UNIDAD.

- Pin RS. 3cmx1cm.



- Especialidad de Expediciones, cuadrado de 3,5cm..



- Especialidad de Proyectos, cuadrado de 3,5cm.



- Especialidad Técnica, estrella de metal.



- Especialidad de Servicios, estrella de metal.



- Especialidad de Rover Instructor, cuadrado de 3,5cm.



- Insignia de B.P.3,5 x4,5cm.



2.4.6 JEFES SCOUTS.

Prenda de la cabeza: Gorra de grupo o sombrero cuatro bollos de color marrón. Su uso es opcional.

Pañoleta: Los Scouters de los Grupos Scouts llevará, una vez realizada la Promesa, la del Grupo. Si el Scouter estuviese reconocido oficialmente, podrá utilizar la de Insignia de Madera si se tiene derecho a ella. Normalmente en actividades de Grupo se utiliza la de Grupo al que se pertenece. **en caso de actividades internacionales y cuando la Asociación lo requiera, se deberá portar la pañoleta Asociativa.**

Insignias:

- **Cordón de Silbato.** El color será en función de la unidad a la que se pertenezca. Los Sub Jefes de Unidad deben llevar el color de la Unidad junto con el color negro, entrelazadas entre sí. El Silbato debe llevarse colgado del cuello. (Según tabla1.1.)

- **Insignias de Madera:** según las entregadas en los cursos de Insignia de Madera organizados por WFIS. La insignia de **Primera Tropa Brownsea** se colocará a la misma altura que la cinta de Grupo en la manga Izquierda. La insignia de “**Woodbeads**” se ubicará en ángulo recto de la pañoleta salmón mirando hacia el exterior.

TABLA 1.1.		Color 1	Color 2
CORDONES DE CARGO PARA SILBATO (dentro del Grupo Scout)			
*Cordón trenzado.			
Jefe de la Colonia (Malak)	Cordón doble azul celeste		
Ayudantes de Jefes de colonia	Cordón azul celeste y negro		
Jefe de la Manada (Akela)	Cordón doble amarillo		
Ayudante de jefe de Manada	Cordón amarillo y negro		
Jefe de la Tropa	Cordón doble verde		
Ayudante de jefe de Tropa	Cordón verde y negro		
Jefe de la Red	Cordón doble marrón		
Ayudante de jefe de Red	Cordón marrón y negro		
Jefe del Clan (coordi.)	Cordón doble rojo		
Ayudante de jefe de Clan (Subcoordi.)	Cordón rojo y negro		
Jefe de Grupo	Cordón doble naranja		
Subjefe de Grupo	Cordón naranja y negro		

2.4.6.1 EQUIPO DIRECTIVO.

Prenda de la cabeza: gorra de Asociación o sombrero cuatro bollos de color marrón. Su uso es opcional.

Pañoleta: El Equipo Directivo Asociativo utilizará la **pañuela Asociativa**. Podrán usar la **pañuela de Insgnia de Madera** quienes lo hayan realizado.

Insignias:

- **Distintivo regional de la Comunidad de Madrid**, en la manga derecha.
- **Cordón de Silbato.** El color será en función del cargo. El Silbato debe llevarse colgado del cuello. (Según tabla1.3.)

- **Insignias de Madera:** según las entregadas en los cursos de Insignia de Madera organizados por WFIS. La insignia de **Primera Tropa Brownsea** se colocará a la misma altura que la cinta de Grupo en la manga Izquierda. La insignia de “**Woodbeads**” se ubicará en ángulo recto de la pañoleta salmón mirando hacia el exterior.
- Distintivo regional del E.D. 3,50cm x 5,50cm.



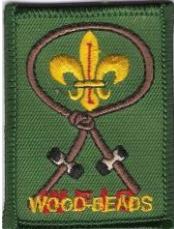
TABLA I.M.		
INSIGNIA DE MADERA DE WFIS		
POSICION	INSIGNIA	SIGNIFICADO
Manga izquierda, a 6cm del hombro.		Distintivo de IM de WFIS. Insignia de miembro de 1º Tropa de Browsea
Manga izquierda, a 8cm del hombro.		Disintintivo de formado de WFIS
Pico de la pañoleta salmon "Woodbeads"		Distintivo de IM de WFIS para la pañoleta salmon.

TABLA 1.2.			
CORDONES DE CARGO PARA DENTRO DE ASIM		Color 1	Color2
Equipo Técnico	Cordón doble blanco.		
Coordinador de rama de Colonia	Cordón azul celeste y blanco.		
Coordinador de rama de Manada	Cordón amarillo y blanco.		
Coordinador de rama de Tropa	Cordón verde y blanco.		
Coordinador de rama de Red	Cordón marrón y blanco.		
Coordinador de rama de Clan	Cordón rojo y blanco.		
Miembro de Equipo Directivo	Cordón morado y blanco.		
Vicepresidente	Cordón morado y blanco.		
Presidente	Cordón doble morado.		

2.5 EMBLEMA DE LA ASOCIACIÓN.

El emblema de la Asociación es un rombo de color rojo con borde morado. En el centro lleva una Flor de Lis morada y las letras SIEMPRE LISTO en la parte inferior de la Flor de Lis, sobre un fondo amarillo. La Flor de Lis está rodeada por 7 estrellas blancas repartidas 4 arriba y 3 debajo de ésta.

- Flor de Lis de ASIM d5cmxD7cm



2.6 INSIGNIA DE LA WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS (W.F.I.S.)

La Insignia de W.F.I.S. es de color verde, llevando en el centro una Flor de Lis y las letras W.F.I.S. en la parte baja de la Flor de Lis, todo ello en color amarillo Oro y letras Rojas.

- Flor de lis de WFIS, medidas según P.O.R. de WFIS.



2.7 PAÑOLETA.

La pañoleta de los grupos: nunca podrá repetirse el mismo diseño dentro de la Asociación, y en todo caso la combinación de colores nunca coincidirá con aquellos asignados por el P.O.R.
Sin embargo, si un grupo ya creado entrase en A.S.I.M., y se repitieran los colores, se permitiría.

La pañoleta Asociativa será utilizada en los eventos Nacionales e Internacionales acordados por el Equipo Directivo. El color es morado con un ribete blanco de un centímetro de ancho llevando este ribete una distancia de 1 cm del borde de la pañoleta.

- **Equipo Directivo** llevará esta pañoleta en toda actividad que acuda como ED de ASIM o en calidad de ASIM.
- **Equipo Técnico** llevará esta pañoleta en las actividades asociativas
- Cualquier miembro de ASIM que acuda a un evento o actividad en representación de ASIM.

Pañoleta I.M. Color marrón, la insignia de “**Woodbeads**” se ubicará en ángulo recto de la pañoleta. Esta pañoleta va acompañada de un collar de cuero con dos cuentas de madera. Las cuentas del collar pueden aumentarse hasta un total de 4, según se estipule en WFIS y por concesión del Equipo de formación de WFIS. Podrán portarla indistintamente, en sustitución de la asociativa o grupo.

Pañoleta de Castores. Color azul celeste.

Pañoleta Rover. Color Rojo liso a partir de Escudero Rover.

Pañoleta de juegos Manada. Aquellas manadas que lo deseen podrán utilizar una pañoleta lisa de color amarillo.

PAÑOLETAS ASOCIATIVAS		
ASOCIATIVA	INSIGNIA DE MADERA	EQUIPO DIRECTIVO
ROVER	PROMESA CASTORES	JUEGOS MANADA

2.8 ESCUDO DE GRUPO O UNIDAD.

Los escudos de grupo o de unidad deben llevar algo representativo Scout, del grupo o de la unidad, para así mantener el espíritu scout. La forma y color de esta será a elección de cada grupo, pero no puede superar un área comprendida en un cuadrado de 7cmX7cm.

*El Equipo Directivo debe dar el visto bueno a dichas insignias.

2.9 DISTINTIVOS DE A.S.I.M.

Según la tabla 1.1 y la tabla 1.2. Se establecen los colores de los cargos de para el Equipo Directivo y el Equipo Técnico.

Forman parte del Equipo Técnico los encargados Asociativos de las Ramas. Estos llevarán además del color de la Rama y el color Blanco.

Cualquier otro cargo que se estipule dentro de la asociación, ejemplo: encargado de formación, encargado de web...

2.10 COLORES DE LAS UNIDADES.

Los colores identificativos de cada Rama son los siguientes:

- Colonia Azul celeste.
- Manada Amarillo.
- Tropa Verde.
- Red Marrón.
- Clan Rojo.
- Kraal Naranja.

3. CAPÍTULO 3: BANDERAS Y BANDERINES.

3.1. BANDERA DE ESPAÑA.

La bandera de España es rectangular. Deberá llevar impreso o bordado el Escudo Nacional. Su posesión se reserva a la Asociación, a la de los Grupos Scouts y a la de Clanes Independientes. Su uso se regirá en función de lo que diga la Ley al uso del Pabellón Nacional.

El uso de esta Bandera es opcional.

3.2. BANDERA AUTONÓMICA.

Las banderas autonómicas se ajustarán a la Normativa Legal en cada caso.

El uso de esta Bandera es opcional.

3.3. BANDERA W.F.I.S.

La Bandera de la *World Federation of Independent Scouts*- W.F.I.S. es rectangular, de color verde, llevando en el centro una Flor de Lis y las letras W.F.I.S. en la parte baja de la Flor de Lis, todo ello en color amarillo Oro y letras Rojas. Las medidas son las estándares fijadas por la Organización Mundial.

Su posesión se reserva a la Asociación, a la de los Grupos Scouts y a la de Clanes Independientes.

Se podrá utilizar en actividades de la Asociación y/o Grupo y Clan Independiente.

Todos los Grupos Scouts y Clanes Independientes no utilizarán, en ningún caso ni circunstancia, el Pabellón de la O.M.M.S. (Organización Mundial del Movimiento Scout), por recomendación expresa de la Presidencia de la Asociación, para evitar problemas de identidad entre ambas Organizaciones.

3.4. BANDERA ASOCIATIVA.

La bandera de la Asociación es rectangular de medidas fijadas por la Organización Mundial. En el centro lleva una Flor de Lis morada y las letras SIEMPRE LISTOS en la parte inferior de la Flor de Lis, sobre un fondo amarillo. La Flor de Lis está rodeada por 7 estrellas blancas repartidas 4 arriba y 3 debajo de ésta.

Su posesión se reserva a la Asociación, a la de los Grupos Scouts y a la de Unidades Independientes.

3.5. BANDERA DE GRUPOS SCOUTS Y UNIDADES INDEPENDIENTES.

El Pabellón de los Grupos Scouts y Clanes Independientes, será rectangular de 1,20m por 0,9m. La bandera deberá llevar los colores del grupo, el nombre de grupo y el escudo. El diseño de las banderas será competencia de cada grupo, respetando siempre la simbología del Escultismo. Deberá pasar el visto bueno del Equipo Directivo.

3.6. COLOCACIÓN DE BANDERAS.

Las Banderas y Pabellones se exhibirán y se utilizarán siempre con el máximo respeto.

Las Banderas se custodiarán en sus respectivos locales.

El Pabellón deberá usarse cumpliendo con el protocolo establecido.

- a) La Bandera de España se regirá según diga la Ley de España.
- b) Cuando el número de Banderas o Pabellones que se utilicen sea impar, la posición central será para la de España.
- c) Si el número de Banderas es par, la de España ocupará, de las dos del centro la derecha de la Asociación, o la izquierda del observador.
- d) Como regla general, el centro siempre es señal de preeminencia, colocándose a derecha e izquierda de la Asociación, alternativamente el resto de banderas o enseñas.
- e) En el supuesto de utilizarse banderas de países extranjeros, su bandera o pabellón, se colocará en el mástil de idéntica altura a la española.

3.7. BANDERINES DE UNIDADES:

El diseño de los banderines deberá regirse lo que diga este P.O.R. y el Reglamento Interno de Grupo.

Todas las medidas que a continuación aparecen serán aproximadas, habiendo un margen dentro de las mismas para que cada grupo las adapte a sus necesidades.

3.7.1. CASTORES.

Los banderines de las Madrigueras que componen la Colonia de Castores de un Grupo Scout, consisten en un triángulo isósceles redondeado de color azul turquesa, de 20cm. De alto junto al asta por 35cm. De largo, que va montado en un bordón de 1m de longitud.

Llevará la silueta o nombre del objeto del bosque que le da nombre a la madriguera. El resto del diseño es opcional a cada grupo.

3.7.2. LOBATOS.

Los banderines de Seisena consisten en un triángulo isósceles de color de 10 cm aprox. De alto junto al asta por 35cm aprox. De largo, que va montado en un bordón de 1,25m de largo aprox.

En el anverso del triángulo, sobre el fondo del color de la seisena, figurará la cabeza o silueta del lobo del color de la seisena, aparecerá el color amarillo en algún lado del banderín.

3.7.3. SCOUTS.

Las Patrullas usan un banderín de la forma y modelo aprobados por la unidad, a propuesta de la Patrulla interesada.

El Banderín de Patrulla debe tener el nombre de la patrulla y la silueta del animal. El tamaño del banderín es de 25cm por 40cm aprox.

El banderín medirá aproximadamente 1,40 cm aprox.

3.7.4. PIONEROS.

La unidad de pioneros usa un banderín de la forma y modelo aprobados por el Consejo de la Unidad. **Su uso será opcional.**

3.7.5. ROVERS.

Los Rovers usan un estandarte de la forma y modelo aprobados por el Consejo de la Unidad. Debe de tener en la parte reversa el nombre del Grupo Scout y la insignia de Grupo.

3.7.6. BANDERAS DE UNIDAD.

De forma opcional, cada unidad puede portar una bandera o estandarte, diseñados a su elección. No podrá exceder el tamaño de la Bandera de Grupo.

4. CAPÍTULO 4: RECOMPENSAS Y CONDECORACIONES.

Las recompensas y condecoraciones tienen dos misiones diferenciadas:

- a) Integradas en el Método Scout, suponen una ayuda más en la autoformación.
- b) Para los Scouters y **demás colaboradores**, suponen un reconocimiento y agradecimiento de la Asociación.

Su forma estará de acuerdo con el Uniforme Scout, en su carácter y con el Escultismo.

Ningún miembro de la Asociación de Scouts Independientes de Madrid, podrá llevar sobre el Uniforme Scout insignias o condecoraciones, excepto:

- a) Los descritos y autorizados por este P.O.R.
- b) Condecoraciones o recompensas oficiales españolas o extranjeras, cuando su beneficiario esté debidamente autorizado para hacer uso de las mismas.
- c) Condecoraciones o insignias conferidas por la Asociación o por Asociaciones extranjeras, cuyo uso sea autorizado expresamente por escrito por el Consejo Scout Asociativo.
- d) Las concedidos por los grupos scout, previa notificación al Presidente Asociativo.

4.1. RECOMPENSAS:

4.1.1 INSIGNIA DE FORMACIÓN.

Se conceden de forma individual a la persona tras la participación en de los cursos de formación internos de ASIM, reconociendo que se han adquirido conocimientos básicos según el curso.

Para los educandos que participen en cursos de formación, se les otorgará una insignia de dicho evento que se colocará en la camisa en la parte destinada a las insignias de estas características.

4.1.2 INSIGNIA DE AGRADECIMIENTO.

Consiste en la Flor de Lis de la Asociación, metálica con la inscripción de gratitud. Como el diseño de abajo. Se concede a entidades, grupos scout, unidades o personas por haber prestado un gran servicio o ayuda a Grupos, Unidades Independientes y/o Asociación. Se propone por medio de una carta escrita por el Consejo de Grupo o Consejo de Unidad al Presidente de la



Asociación y éste, si así lo estima oportuno determinará su concesión.

4.1.3 INSIGNIA DE LARGO SERVICIO.

Estas insignias son de uso opcional y quedará a criterio de cada grupo el solicitarlas.

a) NUDO CARRICK DE 10 AÑOS.

Consiste en un emblema rectangular, de 2cm por 4cm, que enmarca en blanco un nudo carrick sobre fondo verde. Se lleva sobre el Uniforme Scout a 1 cm. por encima del bolsillo derecho de la camisa.

Se concede a todo Scouter y Jefe que haya prestado servicio durante diez años de forma clara y eficiente. Si este servicio hubiese sido prestado en otras Asociaciones Scouts y se comprobará su eficacia, se le tendrá en cuenta esos años de servicio. No es necesario que los diez años sean consecutivos.

Se propone por medio de una carta escrita por el Jefe de Grupo o Clan Independiente interesado a la Asamblea Scout Asociativa y, una vez aprobado por ésta, se hace entrega de la misma.

b) NUDO CARRICK DE 20 AÑOS.

Consiste en un emblema rectangular, de 2cm por 4cm, que enmarca en rojo y un nudo carrick rojo, sobre fondo verde. Se lleva sobre el Uniforme Scout a 1 cm. por encima del bolsillo derecho de la camisa. Se sustituye por el Nudo Carrick.

Se concede a todo Scouter y Jefe que haya prestado servicio durante veinte años de forma clara y eficiente. Si este servicio hubiese sido prestado en otras Asociaciones Scouts y se comprobará su eficacia, se le tendrá en cuenta esos años de servicio. No es necesario que los diez años sean consecutivos.

Se propone por medio de una carta escrita por el Jefe de Grupo o Clan Independiente interesado a la Asamblea Scout Asociativa y, una vez aprobado por ésta, se hace entrega de la misma.

c) NUDO CARRICK DE 30 AÑOS.

Consiste en un emblema rectangular, de 2cm por 4cm, que enmarca en morado y un nudo carrick morado sobre fondo verde. Se lleva sobre el Uniforme Scout a 1 cm. por encima del bolsillo derecho de la camisa. Se sustituye por el Nudo Carrick de plata.

Se concede a todo Scouter y Jefe que haya prestado servicio durante treinta años de forma clara y eficiente. Si este servicio hubiese sido prestado en otras Asociaciones Scouts y se comprobará su eficacia, se le tendrá en cuenta esos años de servicio. No es necesario que los diez años sean consecutivos.

Se propone por medio de una carta escrita por el Jefe de Grupo o Clan Independiente interesado a la Asamblea Scout Asociativa y, una vez aprobado por ésta, se entrega.

4.2. CONDECORACIONES:

4.2.1. INSIGNIA, OSA DE PLATA.

Es la máxima recompensa de la Asociación, y se concede a personas por servicios prestados de carácter excepcional, unido a un sobresaliente historial scout.

Podrá concederse a miembros de otras Asociaciones, tanto nacionales como extranjeras.

Consiste en una pequeña figura de una osa, en plata, pendiente de una cinta con la bandera de la Comunidad de Madrid y color morado. Se lleva pendiente, a su vez, del cuello, en forma de collar.

La solicitud para la concesión de la “Osa de Plata”, partirá del Consejo Scout Asociativo y será aprobada por la Asamblea Scout Asociativa.

Reconocimiento		
POSICIÓN	INSIGNIA	SIGNIFICADO
Se lleva a 1 cm. por encima del bolsillo derecho de la camisa.	 Carrick Blanco 1	Nudo carrick 10 años de Servicio
Se lleva a 1 cm. por encima del bolsillo derecho de la camisa.	 Carrick Rojo 1	Nudo Carrick 20 años de Servicio, sustituye a la 10 años
Se lleva a 1 cm. por encima del bolsillo derecho de la camisa.	 Carrick Morado 1	Nudo Carrick 30 años de Servicio, sustituye a las 20 años
Al cuello con una cinta		Máximo reconocimiento de ASIM

Estas insignias se podrán coser en la camisa o no, dependiendo de la elección personal de cada uno.

5. CAPÍTULO 5: SALUDOS.

Otro de los elementos tradicionales del Escultismo lo constituyen los saludos. El valor de éstos, además de su propio valor por la tradición, se une al de otros símbolos que facilitan al scout en un mundo simbólico lleno de aventura, fantasía y hermandad, que responde a la necesidad que tiene el muchacho/a durante su etapa de formación.

El gran uso que el Escultismo hace de éstos, representa también una crítica y reactualización de costumbres sociales desgastadas, basadas en la expresión de respeto y servicio que intercambian las personas libres al encontrarse.

5.1. SALUDO DEL CASTOR.

Consiste en levantar la mano derecha a la altura de la ceja o gorro, llevando el dedo índice y el corazón de la mano derecho en forma de que figuren las dos paletas (dientes) del castor, y los otros doblados sujetos por el dedo pulgar.

Se hace el saludo: Cuando el castor realiza su Promesa, en ceremonias de izada o arriada de banderas, cuando encuentra un scout y entre ellos. Los Jefes de esta Unidad utilizan este saludo en actividades y ceremonias de Colonia, y el “saludo scout” en las demás ocasiones.

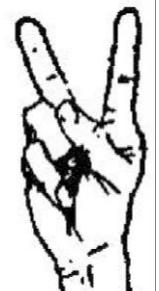


5.2. SALUDO DEL LOBATO.

Se hace levantando la mano derecha a la altura de la ceja o de la visera del casquete, llevando los dedos índice y corazón, extendidos y separados en forma de “V”, y los otros doblados sujetos por el pulgar.

Se hace el saludo: Cuando el lobato realiza la Promesa, en ceremonias de izada o arriada de banderas, cuando encuentra un scout y entre ellos. Los “Viejos Lobos” utilizan este saludo en actividades y ceremonias de Manada, y el “saludo scout” en las demás ocasiones.

Al realizar el saludo el Lobato expresa su pertenencia a la Manada y su respeto a la persona o cosa saludada. Los dedos extendidos expresan, estar atentos a captar los mensajes de la



selva.

5.3. SALUDO SCOUT.

Se hace levantando la mano derecha a la altura de la ceja, se vaya o no cubierto, la palma de la mano hacia adelante, el pulgar sobre el meñique y los otros tres dedos extendidos y juntos.

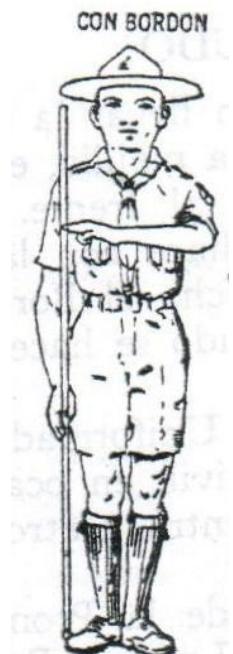
Si se ha sido Castor, Lobato, saluda como éstos hasta que haga su Promesa Scout.

Al hacer el saludo scout o la “seña”, el scout expresa permanencia a la Hermandad Scout y su respeto hacia la persona o cosa saludada.

Con los tres dedos extendidos indica los Principios del Escultismo. Con la posición del pulgar sobre el meñique indica su disposición para servir a los demás, especialmente a los más necesitados o pequeños, en donde el fuerte protege al débil.

5.4. SALUDO PORTANDO BORDÓN O ASTA DE BANDERA O BANDERÍN.

Si se lleva bordón o se portan los Banderines de Seisena, Patrulla o Nudo, éste se sitúa a lo largo del cuerpo en su lado derecho, y con la mano izquierda, con el antebrazo horizontal a la altura del pecho, la palma de la mano hacia el suelo y los dedos haciendo el saludo que le corresponda, según Unidad, tocando levemente el bordón o asta.



5.5. ESTRECHAR LA MANO.

Los scouts de todo el mundo, como signo de hermandad, se estrechan la mano izquierda porque es la que más cerca está del corazón, intercalando los dedos meñiques, e intercambia la señal o el saludo scout, según el momento.

Cuando se saluden dos lobatos lo harán con la mano derecha indicando el saludo del lobato que se cruza con la otra mano haciendo el mismo gesto del otro lobato.



6. CAPÍTULO 6: FORMACIONES.

Aunque se reconoce la libertad de cada Grupo Scout o Unidad Independiente, para mantener sus propias tradiciones, las reglas siguientes pretenden una normalización que habrá de tenerse en cuenta en actividades de ámbito Asociativo o de WFIS.

6.1. LLAMADA A FORMACIÓN.

LAS LLAMADAS A FORMACIÓN se realizan por indicaciones dadas con la voz, gestos y/o silbatos.

El saludo scout se podrá utilizar como forma de captar la atención al grupo.

6.1.1 ATENCIÓN.

- Con gestos. El Scouter que esté dirigiendo la formación, levantará el brazo derecho haciendo la Seña Scout, cuando éste vea que todos los formados están pendientes de él, irá bajando muy despacio el brazo.

- Con la voz. El Scouter que esté dirigiendo la formación, cuando vea que todos los formados están atentos, dirá con voz fuerte y enérgica la llamada de atención donde toda la formación estará atenta con una postura corporal adecuada y en silencio.

- Con silbato. En todos los supuestos el Scouter hará sonar con el silbato la llamada de ATENCIÓN (una raya larga), donde toda la formación estará atenta con una postura corporal adecuada y en silencio.

6.1.2 SALUDO.

Cuando se reciba la orden del Scouter de: "SCOUT SALUDAD", todos los formados harán el saludo, según corresponda a cada uno e indicando en las Reglas anteriormente descritas para cada Unidad.

6.1.3 ROMPER FORMACIÓN.

- Con gesto: El Scouter que esté dirigiendo la formación cruzará los brazos extendidos hacia abajo.

- Con voz.

- Con silbato.

6.2. LLAMADAS DE LAS UNIDADES.

Lo que a continuación se detalla se usará únicamente en actividades Asociativas.

Se usan señales de morse para las llamadas con silbato, cuerno o cualquier otro medio, según el código siguiente, comenzando con un toque largo de atención:

Llamada General	Uno llamada larga y varios cortos
Jefe de Colonia	--.--.
Jefe de Manada	L de lobato
Jefe de Tropa	S de Scouts
Jefe de Red	P de pioneros
Jefe de Clan	R de Rover
Jefes	J de Jefes
S.O.S.	.../ -- -- / ...

6.3. FORMACIONES Y LLAMADAS DE LAS UNIDADES:

Las Formaciones de las Unidades estarán regidas según las metodologías aprobadas por esta asociación.

7. CAPÍTULO 7: CEREMONIAS.

El ceremonial scout es parte integrante del estilo de nuestra Organización. En él se encierra una simbología de especial trascendencia en la vida del scout; por lo tanto, se han de tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- a) Las ceremonias se han de cuidar en su preparación y ejecución, como símbolo que son de nuestro Espíritu Scout.
- b) Toda ceremonia conlleva un contenido educativo y de formación, que debe ser comprendido por el actor de la misma, como por los asistentes. El contenido educativo dependerá de la Rama donde se desenvuelva la actividad.
- c) Cada Grupo Scout, Clan Independiente o Unidad Scout, podrá mantener y potenciar sus propias tradiciones con respecto al ceremonial scout, teniendo en cuenta que, las reglas siguientes contienen mínimos exigibles, en todo caso, en el espíritu que encierran.

7.1 COLONIA.

Las ceremonias de los castores, siempre que sea posible, se celebrarán en entornos como el bosque, el río... adaptándose así a su marco simbólico. Deberán estar ajustadas al nivel de madurez de los castores, invitándoles a participar todo lo posible.

7.2 MANADA.

Los lobatos precisan de fantasía. Todas sus ceremonias deben hacerles vivir un episodio del "Libro de las Tierras Vírgenes". Cada Manada puede crear sus propias tradiciones dentro de nuestro Espíritu Scout. A las ceremonias sólo asisten los lobatos, Viejos Lobos propios de la Manada e invitados por el Consejo de Viejos Lobos.

7.3 TROPA.

Todos los ceremoniales deben ser muy cuidados en su ejecución y resaltar la importancia que éstos tienen.

Bien sea en la Vela de Armas, Promesa Scout, Renovación de Promesa o entregas de Especialidades, Insignias y pases no se debe perder el Espíritu Scout.

7.4 RED.

Todos los ceremoniales deben ser muy cuidados en su ejecución y resaltar la importancia que éstos tienen.

Bien sea en la Vela de Armas, Promesa Scout, Renovación de Promesa o entregas de Especialidades, Insignias y pases no se debe perder el Espíritu Scout.

7.5 CLAN.

Todos los ceremoniales deben ser muy cuidados en su ejecución y resaltar la importancia que éstos tienen.

Bien sea en la Vela de Armas, Promesa Scout, Renovación de Promesa, Investidura Rover o entregas de Especialidades, Insignias y pases no se debe perder el Espíritu Scout.

7.6 KRAAL.

A la Promesa de un Scouter deberá asistir todo el Grupo. Todos los ceremoniales deben ser muy cuidados en su ejecución y resaltar la importancia que éstos tienen.

Bien sea en la Vela de Armas, Promesa Scout, Renovación de Promesa no se debe perder el Espíritu Scout.

7.7 TRIBU-TOTEMNIZACIÓN.

La Totemnización es una ceremonia propia de la tradición scout. Responde a la idea existente en antiguas civilizaciones concretada en determinados ritos, según el cual, el niño tenía que superar determinadas pruebas para demostrar a los demás que ya había alcanzado la madurez.

En ningún caso ni circunstancia, se someterá al/la aspirante a pruebas vejatorias, extenuantes o que, de alguna manera, dañen su dignidad o integración física y psicológica.

El/la aspirante elegirá el nombre del totémico por el cual desea ser reconocido, con anterioridad a la celebración de la ceremonia. Este nombre deberá ser tomado de la naturaleza.

La “Tribu” de totemizados, teniendo en cuenta las aptitudes del/la aspirante completará, a la finalización de las pruebas, el nombre, añadiendo al elegido por el/la aspirante el consiguiente adjetivo, que, en ningún caso, será vejatorio. A partir de este momento, el totemizado tendrá derecho a utilizar y ser conocido por el nombre del tótem.

Los totemizados forman la “Tribu”, cuyo nombre, tradiciones y costumbres serán determinados por sus miembros, señalándose que suelen ajustarse a las tradiciones de los indios norteamericanos.

**A.S.I.M. Asociación de Scouts Independientes de Madrid
Principios, Organización y Reglamento. P.O.R**

La “Tribu” es independiente, en su configuración y organización, de la que mantenga el Grupo Scout o Unidad, pero deberá respetar en todo momento la Ley Scout y los Principios Scouts.

No se admitirán a las pruebas de totemnización a aquellos muchachos/as, que no hayan obtenido la Promesa Scout.

Se respetarán los símbolos y secretos que se atribuyen a las Tribus de los diferentes grupos, siempre que la situación lo permita.

8. CAPÍTULO 8: OBLIGACIONES Y SANCIONES.

Cualquier miembro de la Asociación podrá solicitar la aplicación de una sanción elevándola al órgano correspondiente, acompañada de su pertinente fundamentación escrita.

De las sanciones se deberá dejar constancia escrita; se incorporará a su expediente personal a nivel de Asociación, una vez notificado el sancionado y esté firme la sanción.

8.1. SANCIONES.

Las sanciones aplicables a los Miembros de la Asociación, conforme a [este P.O.R.](#):

- Apercibimiento: llamada de atención.
- Amonestación: llamada de atención más grave acompañado de un informe por escrito.
- Suspensión: la pérdida temporal de los derechos asociativos y la imposibilidad de ejercer cargos y/o funciones por el plazo de duración de aquella.
- Expulsión: la pérdida definitiva de la calidad de miembro de la Asociación.

Todas las sanciones, exceptuando los apercibimientos, irán acompañados de un informe escrito firmado por el Equipo Directivo.

8.1.1. DE APLICACIÓN.

Conforme a los Estatutos el protocolo de aplicación es:

- Apercibimiento y amonestación son aplicables por el Consejo de Grupo y Consejo Asociativo.
- Suspensión es aplicable por el Consejo Asociativo en Asamblea Asociativa si compete a la Asociación. En caso de que competa al grupo, es aplicable por el Consejo de Grupo.
- Expulsión: es aplicable por el Consejo de Grupo si compete al grupo. Es aplicable por la Asamblea de la Asociación si compete a la Asociación.

El Equipo Directivo deberá estar informado de cualquier caso en el cual se produzca una suspensión o expulsión, aunque la decisión haya sido tomada por un Consejo de Grupo.

El Equipo Directivo se reserva el derecho de inhabilitación temporal, hasta que dicha expulsión sea ratificada en Asamblea.

8.2. OBLIGACIONES:

- Cumplir el P.O.R. y Estatutos Asociativos.
- Pago de cuotas asociativas dentro del plazo establecido.
- Entrega de listados de miembros.
- Entrega de la documentación vigente y establecida en el marco legal.

- Entrega de los partes de salida.
- Asistencia a Consejos y Asambleas.
- Participación en actividades asociativas.
- Cumplimiento de las normas específicas de un evento asociativo.

8.3. SANCIIONES.

Todas las sanciones aquí detalladas, serán aplicables tras un apercibimiento.

- CUMPLIMIENTO DEL P.O.R Y LOS ESTATUTOS: se pasaría a formar parte de la Asociación como grupo en formación, si pasado el tiempo estipulado, se incurre, se pasará a la expulsión de la Asociación.
- PAGO DE CUOTAS EN EL PERIODO ESTABLECIDO: la primera vez que se incumplan los plazos de pagos, no se podrá optar a beca durante esa Ronda Solar. En años posteriores a esa sanción, si se vuelve a dar la misma situación, se incrementará la cuota por asociado, un euro por mes y asociado. En el posible caso de una deuda continuada en el tiempo, se emprenderán las acciones legales correspondientes.

Hasta que no se obtenga el pago de las cuotas, se cancelarán las actividades de los grupos, puesto que no estás amparado por el seguro asociativo (salvo casos excepcionales, debidamente justificados).

- ENTREGA DE LISTADOS DE MIEMBROS: hasta que no se obtengan los listados de grupos, no se disfrutará del seguro, por lo tanto, las actividades del grupo quedarán canceladas.
- ENTREGA DE LA DOCUMENTACIÓN VIGENTE Y ESTABLECIDA EN EL MARCO LEGAL: todos los scouters de la Asociación deberán mandar la documentación que la Asociación requiera (delitos sexuales, títulos,...). Los miembros que no lo envíen podrán ser suspendidos e incluso expulsados si esta situación se excediera en el tiempo.
- ENTREGA DE LOS PARTES DE SALIDA: si la actividad es una salida de día, se deberá mandar con una semana de antelación. Si se trata de campamento de menos de cinco días, se deberá mandar con quince días de antelación. En el caso de campamentos de verano, se mandarán con un mes.

Si no se envían los partes, la Asociación no se hará responsable de estas actividades.

Si durante la Ronda Solar, se repite el no enviar los partes, se procederá a la suspensión o expulsión del Grupo.

- ASISTENCIA A CONSEJOS Y ASAMBLEAS: la falta de asistencia reiterada a Consejos y Asambleas tendrá como sanción final el retiro del derecho a voto en las mismas.
- PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES ASOCIATIVAS: si en un año no se ha participado en ninguna actividad asociativa como grupo, se valorará la vuelta a grupo en formación.

- CUMPLIMIENTO DE LAS NORMAS ESPECÍFICAS DE UN EVENTO ASOCIATIVO DETERMINADO: El incumplimiento de las normas establecidas, pueden dar lugar a la expulsión del evento.
- CONSUMO DE ALCOHOL: El consumo de alcohol queda totalmente prohibido en actividades en las cuales haya menores. Si se incumple esta norma se expulsará inmediatamente de la actividad. Si esto se repite en numerosas ocasiones se podrá expulsar de la Asociación.
- CONSUMO DE TABACO: se permitirá fuera del recinto de donde se esté produciendo la actividad y en ningún caso delante de los educandos. Si se incumple esta norma se expulsará inmediatamente de la actividad. Si esto se repite en numerosas ocasiones se podrá expulsar de la Asociación.
- DROGAS ILEGALES: el consumo de drogas ilegales en cualquier actividad scout, será motivo de expulsión inmediata de la Asociación.
- ACTITUDES DENIGRANTES (machismo, faltas de respeto, insultos, agresiones...): dependiendo de la gravedad se valorará la sanción aplicable. Se encargará de aplicar las sanciones el Equipo Directivo.

8.3.1. APELACIONES.

Las sanciones son apelables conforme a los Estatutos.