



# Regolamento Assiscout



Edizione 2019

# Regolamento

PARTE GENERALE	Articoli 1/13	Pag. 4
I CAPI	Articoli 14/18	Pag. 6
LE PATTUGLIE NAZIONALI	Articoli 19/26	Pag. 8
LE UNIFORMI	Articoli 27/29	Pag. 10
MOTTO - EMBLEMI INSEGNE - DISTINTIVI	Articoli 30/41	Pag.14

DIRITTI RISERVATI ASSICURATI

## ***Parte generale***

### **Art. 1**

Sono membri dell'Associazione Scautistica ASSISCOUT tutti coloro che, accettandone lo Statuto ed il Regolamento, sono censiti annualmente attraverso il pagamento di una quota stabilita dall'Assemblea Generale.

### **Art. 2**

Il censimento annuale inizia con il 1° ottobre e termina alla data del 21 febbraio successivo; dopo tale data verranno accettate iscrizioni da inserire in censimenti integrativi fino al 21 aprile.

### **Art. 3**

Il censimento viene predisposto su moduli appositi, a cura di ogni gruppo che ne provvede l'inoltro, con i relativi versamenti, alla Commissione Centrale; a cura della stessa, verrà predisposto un censimento, a livello nazionale, di soci isolati o appartenenti a Delegazioni (Gruppi in formazione).

### **Art. 4**

Sono definite UNITÀ:

- a) una COLONIA di almeno due capanne di CASTORINI (5 - 7 anni);
- b) un BRANCO di almeno due Sestiglie di LUPETTI (8 - 11 anni);
- c) un RIPARTO di almeno due Squadriglie di ESPLORATORI (12 - 16 anni);
- d) un Squadriglia libera;
- e) un CLAN di ROVER (17 - 21 anni);
- f) una COMPAGNIA di SENIOR (adulti scout), che svolgano attività con la guida di un Capo e di un Vicecapo coadiuvati eventualmente da Rover, (con l'eccezione delle Colonie di Castorini che prevedono una diversa struttura delle figure educative), designati dalla Comunità Capi del

Gruppo tra quanti siano in possesso di una comprovata esperienza e conoscenza del Metodo scout.

#### Art. 5

L'ASSISCOUT si articola in Gruppi, ognuno dei quali viene definito da un numero progressivo in ordine di fondazione e dal nome del Comune in cui nasce; le singole unità sono identificate con un nome specifico:

es. Branco "DEI NUOVI ORIZZONTI" del Gruppo 1 ABANO TERME; Clan "PEGASUS" del Gruppo 3 ALBIGNASEGO.

#### Art. 6

L'esistenza di un Gruppo viene autorizzata dalla Commissione Centrale, quando esista almeno un'Unità ed una Comunità Capi che ne curi l'impostazione metodologica.

Soltanto nel caso in cui l'Unità sia una Compagnia di Senior, l'esistenza della Comunità Capi non è richiesta.

Il Gruppo si costituisce in maniera autonoma, con atto costitutivo, chiedendo l'adesione all'ASSISCOUT ed accettandone lo Statuto ed il Regolamento.

#### Art. 7

Il Gruppo viene guidato da una Comunità Capi, la quale svolge un'azione educativa anche verso i propri componenti. La Comunità Capi di Gruppo è costituita da tutti i Capi in servizio, è presieduta dal Capo Gruppo ed integrata da Senior per quanto riguarda gli aspetti amministrativi; si riunisce con regolarità, tenendo un verbale delle riunioni.

Essa definisce annualmente il programma delle attività, definendone le finalità educative, e ne cura lo svolgimento alla luce della metodologia, verificando il raggiungimento degli obiettivi pedagogici prestabiliti.

#### Art. 8

Il Capogruppo viene designato dalla Comunità Capi tra i

suoi membri o tra i senior che, per formazione o esperienza, siano in possesso di una profonda conoscenza del metodo.

Art. 9

Nel caso in cui un singolo capo desideri iniziare la formazione di un nuovo gruppo in una località, egli può essere nominato Delegato ASSISCOUT per quella località, assumendone la rappresentanza associativa a tutti gli effetti.

Art.10

Quando un gruppo, per motivi giustificati dalle circostanze, deve cessare le attività, viene sospeso per un tempo determinato, trascorso il quale esso viene definitivamente cancellato o ridotto a livello di Delegazione.

Art.11

Nel caso di estinzione di un gruppo, il suo materiale ed il suo archivio devono essere consegnati alla Commissione Centrale, che ne curerà la custodia, la conservazione e l'eventuale distribuzione ad altri gruppi.

Art.12

Ogni gruppo deve dotarsi di un regolamento che ne regoli le attività, di un archivio che ne conservi la testimonianza e di un bilancio che ne regoli gli aspetti finanziari.

Art.13

Ove ritenuto opportuno, più gruppi possono riunirsi in zone, nominando una pattuglia di coordinamento rappresentativa di tutti i gruppi della zona.

### ***I Capi***

Art.14

In ASSISCOUT esistono:

- a) CAPI DESIGNATI;
- b) CAPI EFFETTIVI.
- c) CAPI BREVETTATI.

#### Art.15

Il Capo Designato è una persona alla quale viene affidata la conduzione di un'Unità in base ad una comprovata esperienza e conoscenza del Metodo, anche se non in possesso del brevetto; il Capo Designato porta sull'uniforme la Promessa di colore azzurro.

#### Art.16

Il Capo Effettivo è una persona che ha completato un itinerario di formazione in ASSISCOUT o in altra associazione scoutistica; il Capo Effettivo, in uniforme, porta il fazzolettone azzurro come la promessa.

#### Art. 17

Il Capo Brevettato è una persona che ha completato l'iter di formazione in ASSISCOUT o in altra associazione scoutistica, e ha conseguito il brevetto di capo; il Capo Brevettato porta il fazzolettone salmone e le insegne Gilwell

#### Art.18

L'itinerario di formazione capi in ASSISCOUT consta di quattro momenti:

- a) TIROCINIO della durata di almeno un anno in un'Unità comprensivo del campo estivo;
- b) CORSO DI FORMAZIONE ASSOCIATIVA avente lo scopo di approfondire la conoscenza sul movimento scout e viene organizzato a livello di gruppo;
- c) CORSO DI FORMAZIONE METODOLOGICA avente lo scopo di approfondire la metodologia scout con particolare riferimento alle sue implicazioni pedagogiche;
- d) TESI un lavoro originale ed individuale che deve dimostrare il possesso di una competenza specifica nella Branchia in cui il Capo vorrà operare.

Al termine della formazione verrà rilasciato dal Capo Scout il brevetto di Capo Effettivo per una determinata Branchia.

## ***Le Pattuglie Nazionali***

### **Art.19**

La formazione Capi, per quanto riguarda le fasi c) e d) è di competenza della Commissione Centrale.

### **Art.20**

Allo scopo di raggiungere alcuni fini associativi, vengono nominate dalla Commissione Centrale le PATTUGLIE NAZIONALI, composte da Capi effettivi ed integrate di volta in volta da esperti.

### **Art.21**

Le Pattuglie Nazionali sono le seguenti:

- a) PATTUGLIA NAZIONALE METODOLOGICA;
- b) PATTUGLIA NAZIONALE FORMAZIONE;
- c) PATTUGLIA NAZIONALE INFORMATICA;
- d) PATTUGLIA NAZIONALE INTERSCOUT.

Ogni pattuglia elegge al suo interno:

- a) un Coordinatore con il compito di dirigere i lavori, mantenere i contatti con la Commissione Centrale e predisporre una relazione sul lavoro svolto;
- b) uno staff che espliciti tutti i lavori di gestione della pattuglia stessa, mantenga i rapporti tra i suoi membri, e svolga il lavoro di elaborazione finale del materiale prodotto.

### **Art.22**

Delle Pattuglie Nazionali fanno parte il Capo Scout e tutti i capi effettivi che presentino richiesta scritta, autorizzata dal Capo Gruppo.

### **Art.23**

La Pattuglia Nazionale Metodologica ha il compito di elaborare i supporti tecnici e metodologici della Associazione in base alle direttive emerse nelle Assemblee Generali ed elaborate dalla Commissione Centrale, curandone la stampa e la diffusione.

#### Art.24

La Pattuglia Nazionale Formazione ha i seguenti compiti:

- a) predisporre l'iter formativo per il raggiungimento del brevetto di capo effettivo, organizzandone i corsi ed i campi relativi, a scadenza regolare e acquisendo le tesi redatte dagli aspiranti capi;
- b) organizzare altri eventi formativi, quali corsi o campi per esterni, campi scuola per capisquadriglia, convegni di formazione permanente per capi già in possesso di brevetto;
- c) divulgare il materiale utile alla formazione.

#### Art.25

La Pattuglia Nazionale Informatica ha il compito di studiare i problemi relativi all'introduzione dell'informatica nello scautismo curando in modo particolare l'elaborazione del sito Internet associativo e mantenendo tutti i contatti extra associativi che ne conseguono.

#### Art: 26

La Pattuglia Nazionale INTERSCOUT ha il compito di organizzare, con cadenza regolare, la manifestazione associativa a carattere internazionale denominata "INTERSCOUT" e mantenere i rapporti con tutte le Associazioni scout italiane o straniere.

DIRITTI



## ***Le Uniformi***

Art. 27

Le uniformi adottate in ASSISCOUT sono così costituite:

a) CASTORINI:

- cappellino di tela verde
- con emblema associativo;



- maglietta polo rossa;



- felpa grigia;



- pantaloni jeans blu scuro;



- fazzolettone di branca di cm 40x40. Le bande laterali richiamano i colori del fazzolettone di gruppo.



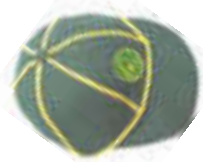
b)

LUPETTI:

- cappellino verde invernale a spicchi con testa di lupo



- Cappellino verde estivo a spicchi con testa di lupo;



- maglietta polo verde chiaro;



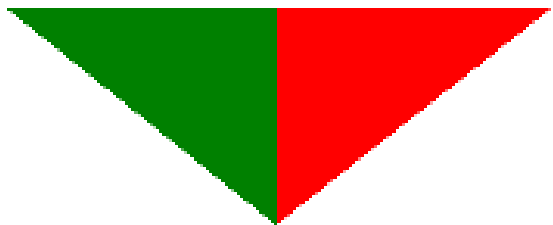
- maglione invernale di lana verde;



- pantalone jeans blu scuro;



- fazzolettone di gruppo di cm 40x40.



c) ESPLORATORI:

- cappellone alla “Boera”;



- camiciotto color kaki di foggia militare;



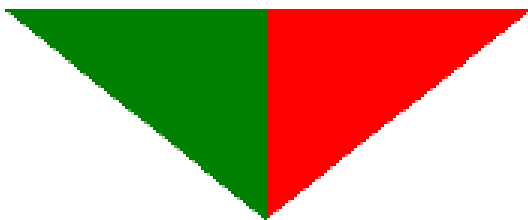
- maglione invernale di lana verde;



- pantaloni blu scuro lunghi e corti, di velluto con cinturone a tre pezzi e fibbia scout;



- fazzolettone di gruppo di cm 40x40.



d) ROVER:

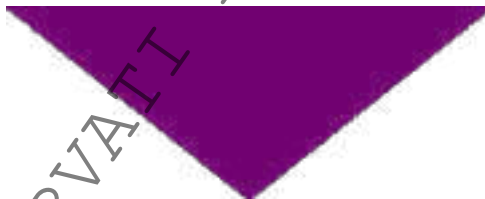
- basco di panno azzurro;
- stessa uniforme degli esploratori.



e) CAPI:

- cappellone, camiciotto, maglione, pantaloni e cinturone, come gli esploratori;
- Il fazzolettone:

1. per capi designati,  
fazzolettone viola di  
m 40x40



2. per capi effettivi  
fazzolettone azzurro  
di cm 40x40



3. per capi brevettati  
• fazzolettone salmone  
e insegne Gilwell per  
i Capi Brevettati.



## Art. 28

In particolari occasioni o attività, si potrà sostituire in parte od in tutto l'uniforme associativa con tenute più consone alle attività stesse; non sono ammesse comunque contaminazioni o tenute individualizzate.

## Art. 29

L'ordine dell'uniforme e la sua conformità al regolamento devono costituire un impegno particolare per i capi in servizio, quali modelli viventi per tutti gli altri scout.

### ***Motto, Emblemi, Insegne, Distintivi***

## Art. 30

Il motto associativo è "SEMPRE PRONTI" e viene riportato sull'emblema della bandiera, sulla fibbia del cinturone e sui distintivi (inserito in cartiglio) di progressione degli esploratori.

## Art. 31

Gli emblemi associativi sono due secondo i modelli riportati nella tabella allegata al regolamento:

- il tipo "A" viene riportato sulla tessera, sulla carta intestata e sui distintivi dell'avvenuta promessa da portare sull'uniforme;
- il tipo "B" viene riportato sulla bandiera e sulla fibbia del cinturone.



B



### Art. 32

La bandiera associativa è verde di dimensioni in cm 100 x 150 e porta al centro l'emblema in giallo di tipo "B"; quando viene esibita la bandiera associativa è sempre accompagnata dalla bandiera nazionale.



### Art. 33

L'insegna del Gruppo è una fiamma di forma triangolare di cm 25X40. dei colori scelti dai fondatori; gli stessi colori vengono usati per la confezione dei fazzolettoni, anch'essi di dimensioni stabilite. La fiamma viene affidata al reparto degli esploratori, che ne cura la custodia, la conservazione e l'esibizione, quando necessaria.



### Art. 34

Le altre insegne usate in ASSISCOUT sono:

- a) per il Branco: TESTA DI LUPO sul bastone scout;



b) per le squadriglie: GUIDONCINO cm 25x40 bianco con ANIMALE ROSSO su bastone scout di cm 150;



c) per il Clan: FORCELLA di legno.



Art. 35

I distintivi ufficiali da portare sull'uniforme devono essere posizionati correttamente e si distinguono:

a) distintivi omerali di Gruppo;



b) distintivo di appartenenza;



c) distintivi di progressione;



d) distintivi di competenza;



1. sfondo giallo per Lupetti  
Sfondo verde per Esploratori



e) distintivi di partecipazione;



Non devono essere portati sull'uniforme distintivi di altre associazioni tranne quelli di partecipazione.

Art. 36

Il distintivo omerale si porta all'attaccatura della manica destra della camicia o della maglietta polo; è scelto dal Gruppo e richiama, nel disegno e nei colori, lo stemma del comune.

Art. 37

Il distintivo di appartenenza associativa rappresenta:

1. il castoro per i Castorini,



2. la testa di lupo per i Lupetti e testa di lupo argento per Lupetti anziani,



3. il giglio associativo, per Esploratori,



4. Per Rover,



5. Per Capi,



Si porta sul cuore e si ottiene con la pronuncia rispettivamente del Patto o della Promessa.



Il segno distintivo di appartenenza al Gruppo è costituito dal fazzolettone. In occasione di incontri internazionali si porta il distintivo di appartenenza nazionale collocato all'attaccatura della spalla sinistra.

Le squadriglie possono portare un distintivo recante colori relativi e/o la raffigurazione dell'animale totem.

#### Art. 38

I distintivi di progressione sono rappresentati rispettivamente:

- a) per i Castorini, da code di diverso colore;
- b) per i Lupetti, da stelle e dalla testa di lupo argento;
- c) per gli Esploratori, dal motto associativo su fondo di diverso colore, da portarsi sulla manica sinistra della camicia.

#### Art. 39

I distintivi di competenza (specialità o altro) si portano sulla manica sinistra della maglietta o della camicia.

#### Art. 40

I distintivi di partecipazione, che possono essere anche di altre Associazioni, vengono portati, sulla maglietta o sulla camicia, dal lato opposto a quello della promessa.

#### Art. 41

Tra i Lupetti, il Caposestiglia e il Vicecaposestiglia portano, sopra la Promessa, un distintivo particolare costituito rispettivamente, da due o da una barretta di colore giallo su fondo verde; lo stesso distintivo si usa per distinguere il Caposquadriglia e il Vicecaposquadriglia negli Esploratori.