



# Regolamento di Branca Assiscout



Edizione 2019

# Regolamenti di Branca

LA BRANCA CASTORINI	Articoli 42/52	Pag. 4
LA BRANCA LUPETTI	Articoli 53/65	Pag. 6
LA BRANCA ESPLORATORI	Articoli 66/80	Pag. 10
LA BRANCA ROVER	Articoli 81/97	Pag. 14
LA BRANCA SENIOR	Articoli 98/105	Pag. 17

DIRITTI RISERVATI ASSOCIATO

## ***La Brancha Castorini***

### **Art. 42**

È costituita la Brancha Castorini allo scopo di raggruppare in un progetto educativo organico i bambini e le bambine di età compresa tra i 5 e 7 anni, chiamati castorini, avente le seguenti finalità:

- a) educare il bambino a vivere in un gruppo aiutandolo a superare la fase egocentrica tipica di questa età e aiutandolo a scoprire l'importanza della presenza delle regole nel gioco, in un clima sereno e gioioso;
- b) aiutare il bambino a sviluppare le proprie abilità manuali ed espressive;
- c) stimolare la curiosità nella scoperta della natura;
- d) preparare il bambino all'entrata nel branco dei Lupetti.

### **Art. 43**

La Brancha Castorini è costituita da unità denominate "Colonie" integrate territorialmente nei Gruppi. Una colonia non può comprendere più di 25 castorini.

Ogni colonia assume un nome di fantasia legato alla vita o alle caratteristiche dei castori. Ogni colonia è guidata da un Capo Colonia designato dalla Comunità Capi del Gruppo di appartenenza; ad esso si affiancano con funzioni di aiutocapo, altre persone, Capi o Rover in servizio, oppure dei genitori, adeguatamente preparati allo scopo e che abbiano ottenuto parere favorevole alla presenza in colonia da parte della Comunità Capi su proposta del Capo Colonia.

### **Art. 44**

All'interno della Colonia i bambini sono raggruppati in gruppi di età eterogenea chiamati "Capanne" e denominate con il nome di un frutto. Ogni Capanna può comprendere un massimo di 5 o 6 bambini ed è

raccomandata la presenza di un adulto ogni 5 bambini oltre al Capo Colonia.

#### Art. 45

Gli adulti presenti in colonia che non hanno pronunciato la Promessa Scout, indossano la stessa uniforme dei Castorini. I capi ed i Rover in servizio indossano l'uniforme associativa. L'uniforme dei castorini è definita dal Regolamento Generale ASSISCOUT.

#### Art. 46

Il distintivo di Branca è riportato nella tabella dei distintivi e si porta all'altezza del cuore.

#### Art. 47

Il distintivo di Capanna è costituito da un quadrato di stoffa di lato 4.5 cm sul quale è disegnato il frutto che rappresenta la Capanna e va cucito sulla spalla sinistra.

#### Art. 48

La Progressione personale si basa esclusivamente sull'età anagrafica ed è rappresentata dal colore della coda di castorino in panno secondo la seguente tabella:

- a) CODA GIALLA: fino a 6 anni;
- b) CODA ROSSA: dai 6 anni ai 7 anni;
- c) CODA NERA: dai 7 anni all'entrata in Branco.

I colori sono associati ai 5 verbi che contraddistinguono le tappe nella crescita del Castorino.

- a) Coda Gialla: SCOPRIRE e IMPARARE;
- b) Coda Rossa: COSTRUIRE ed ESPLORARE;
- c) Coda Nera: FARE e AIUTARE.

I cambi di coda saranno effettuati un'unica volta all'anno, alla ripresa delle attività dopo la pausa estiva.

#### Art. 49

All'ingresso in Colonia i bambini assumono il nome di "CUCCIOLI".

Dopo un breve periodo di prova i cuccioli sono invitati a pronunciare, davanti al Capo Colonia, il PATTO, col quale essi comunicano a tutta la colonia il desiderio di farne parte. Il Patto è così codificato:

*“Desidero essere un buon castorino e rispettare le regole della Colonia”.*

Il Castorino che ha pronunciato il Patto, riceve il cappellino, il distintivo di Branca, la coda corrispondente all'età ed il fazzolettone dei castorini. Prima del Patto, i castorini indossano l'uniforme con il distintivo di Capanna, ma priva del fazzolettone, della coda e del distintivo di Branca.

Art. 50

Le “Regole della Colonia” sono così codificate:

- 1) Il Castorino è felice assieme agli altri;
- 2) Il Castorino gioca, canta, lavora e rispetta la natura.

Art. 51

Il Saluto dei Castorini va fatto con la mano destra, mettendo il pollice sopra l'anulare e mignolo ad indicare l'unità della Colonia e l'impegno del castorino più grande ad aiutare il castorino più piccolo, mentre indice e medio assumono la forma dei denti del castoro. Il saluto va accompagnato dalle parole: *“Buona nuotata !”*

Art. 52

Il motto dei castorini è: *“INSIEME”.*

### ***La Branca Lupetti***

Art. 53

Il Branco è l'Unità scout dedicata ai bambini e alle bambine tra gli otto e gli undici anni, in cui si applica il metodo educativo del Lupettismo, così come delineato da B.P. nel suo “MANUALE DEI LUPETTI” e con i dovuti aggiornamenti proposti dallo scautismo mondiale.

L'attività del Branco ASSISCOOUT è ambientata in un mondo fantastico ispirato all'ambiente ed ai personaggi dei “LIBRI DELLA JUNGLA” di R. Kipling, così come previsto dal metodo nella sua forma originale.

Art. 54

Il Branco è composto da Sestiglie. Le Sestiglie sono gruppi di almeno 6 bambini (che vengono chiamati Lupetti o Cuccioli a seconda della loro posizione all'interno del Branco) e sono dotate di un Capo ed un vice capo sestiglia

scelti, in base alla loro esperienza ed impegno nel Branco, dai Vecchi Lupi. Ogni Sestiglia è contrassegnata da un colore: lupi neri, grigi, bianchi, rossi, fulvi, pezzati, bruni, ed ha un proprio urlo che la contraddistingue; all'interno della tana, luogo in cui si riunisce il Branco, sono previsti degli angoli di Sestiglia. Non è previsto un guidone di sestiglia.

#### Art. 55

L'emblema del Branco è il TOTEM, costituito da un bastone scout, portante una fiamma con i colori del gruppo con al centro una testa di lupo, simbolo dei lupetti ASSISCOUT e, alla sommità, una sagoma di legno rappresentante la testa del lupo e adornato in varie foggie secondo le tradizioni del branco. Il Totem può essere portato solo da lupetti con la Promessa.

#### Art. 56

Il Branco vive nello spirito espresso dalla Legge, dalla Promessa e dal Motto dei Lupetti

La Legge del Lupetto è la seguente:

- 1) Il Lupetto non ascolta se stesso;
- 2) Il Lupetto ascolta il Vecchio lupo.

La Promessa è quel momento solenne in cui il bambino esprime la propria adesione alla vita del Branco ed è la seguente:

*“Prometto di fare del mio meglio per essere un buon cittadino del mondo, per rispettare la Legge del Branco e per fare almeno una buona azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno”.*

Il motto dei Lupetti è: *“Del nostro meglio”*, e riassume la Promessa e lo stile di vita di un Lupetto, non solo all'interno del Branco, ma anche nella vita di ogni giorno.

#### Art. 57

Il Branco è guidato dai Vecchi Lupi: Capi, Adulti Scout e Rover in servizio che per denominarsi usano i nomi degli animali protagonisti del “Libro della Giungla”, che incarnano i valori positivi; il CAPOBRANCO, una persona maggiorenne, assume il nome di AKELA ed è coadiuvato dagli aiuto-capi che dovrebbero identificarsi nei personaggi

di: Bagheera, Baloo, Raksha, Kaa ecc. È indifferente che Akela sia un uomo od una donna, mentre è importante che un'Unità mista sia condotta da Vecchi Lupi di entrambi i sessi. I Vecchi Lupi, affiancandosi alla famiglia ed alla istituzione scolastica, si occupano dell'educazione morale, civica e fisica dei bambini, utilizzando il metodo del Lupettismo.

#### Art. 58

Quando un bambino fa il suo ingresso nel branco è chiamato Cucciolo e dopo un breve periodo di prova in cui decide spontaneamente di rimanere in Branco, egli riceve il fazzolettone giallo che indica la sua condizione.

Ai cuccioli provenienti dalla colonia, il fazzolettone viene consegnato al momento della grande Nuotata. Dopo una serie di prove contemplate dalle Piste del Lupetto e l'adesione spontanea alla legge del Branco, i cuccioli vengono ammessi a pronunciare la Promessa. In questa occasione riceveranno il fazzolettone con i colori del gruppo, il distintivo con la testa di lupo ed il cappellino verde. Il momento della Promessa segna anche l'ingresso del bambino nell'Associazione e nel movimento mondiale degli scout.

#### Art. 59

Il Grande Urlo è il saluto solenne che i Lupetti rivolgono al Capobranco e viene lanciato solo in sua presenza e al cospetto del totem. Solo i Lupetti con la promessa possono partecipare alla cerimonia del Grande Urlo, che viene effettuata all'inizio o alla fine di ogni riunione e quotidianamente durante le Vacanze di Branco.

#### Art. 60

Il Lupetto saluta con la mano destra, portando all'altezza della tempia l'indice ed il medio tesi e divaricati, l'anulare ed il mignolo ripiegati sotto il pollice. Il saluto richiama:

- a) i due punti della legge;
- b) le orecchie drizzate del lupo;
- c) il concetto dell'aiuto del più forte nei confronti del più debole.

#### Art. 61

L'attività dei lupetti si svolge con un incontro settimanale in sede, la Riunione di Branco e con un'uscita mensile di una giornata, la Caccia. Solo eccezionalmente si può prevedere il pernottamento in tenda e ciò deve interessare il Consiglio di Akela ed eventualmente i Lupi anziani nell'imminenza del passaggio in Riparto. I Capi ed i vicecapi delle Sestiglie formano, assieme ad Akela ed ai Vecchi Lupi, il Consiglio d'Akela, del quale possono fare parte anche Lupi anziani.

Il Consiglio d'Akela si riunisce ogni due settimane.

#### Art. 62

A coronamento delle attività annuali vengono organizzate le Vacanze di Branco, in accantonamento della durata di cinque sette giorni al massimo. Essendo questa un'attività molto impegnativa, essa deve essere autorizzata dal Capogruppo ed organizzata nei minimi particolari dal Capobranco e dai Vecchi Lupi; particolare cura dovrà essere posta nella stesura del programma, nella scelta della località di svolgimento e nell'ispezione dell'edificio previsto per l'accantonamento: questo dovrà essere ritenuto idoneo per lo svolgimento delle attività programmate e rispondente alle esigenze di salvaguardia e di sicurezza igienico-sanitaria.

#### Art. 63

Il Branco deve tenere:

- a) le schede personali dei Lupetti.
- b) il registro di cassa;
- c) il registro di magazzino con l'inventario del materiale del Branco;
- d) il "Giornale di Bordo" contenente anche i documenti sui programmi e sulle attività svolte.

#### Art. 64

Il simbolo dei Lupetti è una testa di lupo gialla su fondo verde entro un triangolo recante la scritta ASSISCOUT lungo uno dei lati.



## Art. 65

L'uniforme è uguale per tutti e fa sentire il bambino parte di un gruppo. Tenendo in ordine, il bambino impara ad essere ordinato nelle proprie cose e ad avere cura della propria persona. L'uniforme è quella prevista dal regolamento generale.

### ***La Branca Esploratori***

La Branca Esploratori riunisce ragazzi di ambo i sessi dagli undici ai sedici anni, con lo scopo di formare il carattere, sviluppare il fisico, e far loro acquisire il senso civico e la capacità di bastare a se stessi. La Branca Esploratori utilizza le proposte pedagogiche espresse da B.P. in "Scautismo per ragazzi" e successivi, mediante l'applicazione del metodo delle squadriglie.

## Art. 66

Gli Esploratori/trici sono riuniti in squadriglie, di norma omogenee per sesso; almeno due sq. costituiscono un'Unità denominata Riparto. Il Riparto è guidato da un Capo Riparto, coadiuvato da un aiuto capo ogni due sq. e da Rover in servizio e/o in tirocinio.

## Art. 67

Il C.R. riunisce almeno una volta al mese il Consiglio di Riparto composto dal C.R. dagli aiuti, dai Rover in servizio, dai Csq. e dai Vcsq., con scopo consultivo riguardo le attività da svolgere e di verifica delle attività svolte.

## Art. 68

Almeno una volta ogni tre mesi, e comunque ogni volta se ne presenti la necessità, il C.R. riunisce la Corte d'Onore, allo scopo di verificare il comportamento degli Esploratori, sia singolarmente che collettivamente, alla luce della Legge e della Promessa. La C.d'O. è composta dal C.R. e dai Csq. e tiene un verbale riservato delle decisioni prese.

## Art. 69

A scopo addestrativo e dimostrativo sul modo di condurre una sq., viene costituita, nell'ambito di ogni Riparto, l'Alta

Squadriglia. Essa è formata da tutti i csq e vcsq, integrata secondo le necessità da altri Esploratori in possesso almeno della 2ª classe ed è guidata dal C.R.

Art. 70

L'emblema del Riparto è la fiamma con i colori del Gruppo, che viene affidata alla sq. più meritevole che la custodisce con cura e la conserva, portandola in marcia in testa al Riparto

Art. 71

Il Riparto conserva memoria della sua attività e sono prescritti:

- raccolta delle cartelle personali degli Esploratori;
- registro di cassa;
- inventario del materiale di Riparto;
- verbali delle C.d'O.;
- libro d'Oro del Riparto con memorie e documenti delle attività svolte.

Art. 72

Il Campo estivo rappresenta la conclusione di un anno di attività scout del Riparto e il coronamento del Metodo; deve essere preparato accuratamente. Il campo dura almeno due settimane e viene diretto dal C.R. coadiuvato dai suoi aiuti e Rover di servizio ed interessa di norma un solo Riparto. Solo in casi di comprovata utilità pedagogica o necessità contingente il campo estivo può interessare più riparti. Al campo estivo ogni sq. dispone di un sottocampo organizzato autonomamente. Il campo deve essere autorizzato dal Capogruppo e deve essere organizzato senza dispendiosità, né dovizie di mezzi, rispettando lo spirito scout basato sulla vita semplice dei pionieri, secondo le raccomandazioni di B.P.

Art. 73

La Squadriglia è l'Unità base della Branca Esploratori ed è composta da un numero variabile di ragazzi da un minimo di 4/5 ad un massimo di 10, guidati da un Caposquadriglia, nominato dal C.R. tra gli Esploratori in possesso almeno

della 2<sup>a</sup> classe e che possieda le necessarie doti a farne un leader dei suoi squadriglieri. La designazione del Csq. avviene dopo una discussione in C.d'O.. Il compito di Csq. può anche essere svolto anche a rotazione almeno annuale, tra i membri della sq.. Il csq. sceglierà poi il suo vcsq.

Art. 74

La formazione dei csq. avviene per opera del C.R. in Alta Sq.. Sarà compito della Commissione Centrale organizzare, nell'ambito del programma di formazione capi, anche specifici corsi associativi per Csq..

Art. 75

Ogni sq. assume come denominazione il nome di un animale che viene rappresentato sul guidone di sq., che ne costituisce l'emblema. Ogni sq. Ha un suo "grido" che ne sottolinea le caratteristiche.

Ogni sq. gestisce un piccolo spazio nella sede di Riparto denominato "angolo di squadriglia" del quale è responsabile sotto tutti gli aspetti.

Art. 76

Ogni componente della squadriglia secondo le proprie capacità e a rotazione, svolge una mansione: incarico e posto d'azione. Gli incarichi (segretario, magazziniere, tesoriere...) garantiscono la vita della piccola comunità che è la squadriglia, mentre i posti d'azione (cuciniere, topografo, pioniere...) garantiscono la funzionalità della squadriglia durante le attività, specialmente in uscita e al campo. La rotazione delle mansioni deve essere messa in relazione con il trapasso delle nozioni e con la progressione personale.

Art. 77

I compiti del csq. sono:

- a) collaborare con il C.R. nello svolgimento delle attività;
- b) dirigere la sq. in ogni suo momento;
- c) curare il comportamento e lo stile della sq. nel suo insieme e di ogni Esploratore in particolare;
- d) curare la progressione degli Esploratori ed affidare la preparazione alla Promessa di un novizio ad un

Esploratore di 2<sup>a</sup> classe;

- e) sorvegliare il corretto svolgimento delle mansioni da parte dei rispettivi incaricati, in modo particolare la cura del materiale, la Cassa e la tenuta del Libro di Bordo.

Art. 78

Ogni Squadriglia tiene:

- un Libro di bordo contenente tutte le cronache e le documentazioni relative sulle attività svolte dalla sq. curato dal Segretario, di solito il Vcsq.;
- un libro cassa contenente la documentazione dei movimenti di denaro della Sq. a cura del Tesoriere;
- un registro dei materiali posseduti dalla Sq. tenuto dal Magazziniere.

Art. 79

Le fasi della progressione degli Esploratori sono le seguenti:

- Novizio;
- Piede Tenero;
- Esploratore di 2<sup>a</sup> Classe;
- Esploratore di 1<sup>a</sup> Classe;
  - Esploratore Scelto.

Art. 80

La scansione è la seguente:

- a) Un periodo di noviziato di quattro mesi durante il quale, il novizio si prepara alla Promessa sotto la guida di un Esploratore almeno di 2<sup>a</sup> classe il quale lo instruirà sotto il profilo tecnico. Durante tale periodo l'Esploratore non può portare distintivi oltre l'omerale, né la fibbia alla cintura, né il cappellone; solo con la Promessa infatti, si diventa scout effettivo.
- b) Lo scout, che ha pronunciato la Promessa, e che assume la definizione di piede tenero, dopo aver superato le corrispondenti prove, e non prima di sei mesi può diventare Esploratore di 2<sup>a</sup> Classe e fregiarsi del corrispondente distintivo. A questo punto della progressione l'Esploratore può conquistare varie specialità, fregiandosi dei rispettivi distintivi.

c) L'Esploratore di 2<sup>a</sup> Classe, dopo aver superato le prove prescritte e non prima di sei mesi, può diventare Esploratore di 1<sup>a</sup> Classe fregiarsi del distintivo e prepararsi così a diventare Esploratore scelto.

d) L'Esploratore di 1<sup>a</sup> classe dopo aver superato le prove prescritte ed aver conquistato almeno quattro specialità, può diventare Esploratore Scelto. In questo caso tra le quattro specialità sono tassative quella di Primo Soccorso e quella di Campeggiatore.

Il passaggio a esploratore scelto avviene per nomina del Capo Scout su proposta del C.R..

### ***La Branca Rover***

#### **Art. 81**

*“Il Roverismo è una fraternità dell'aria aperta e del Servizio”.* La Branca Rover è la quarta delle branche in cui si articola il metodo educativo scout. Essa riunisce i giovani di ambo i sessi dal sedicesimo anno di età fino alla Partenza. Il suo motto è “Servire”.

#### **Art. 82**

Lo scopo del Roverismo nell'ASSISCOUT è quello di concorrere a formare uomini positivi, capaci e responsabili che si inseriscano attivamente nella società, attuando il servizio nello spirito della Promessa e della Legge Scout.

#### **Art. 83**

Tutta l'attività della branca Rover va ispirata ai seguenti tre mezzi educativi:

- Strada
- Comunità
- Servizio

Nello svolgimento delle attività l'importanza concretamente attribuita a ciascun mezzo, rispetto agli altri, dipende dalle condizioni di età, maturità e sensibilità di ciascun singolo Rover e del Clan nella sua complessità.

#### **Art. 84**

Il servizio costituisce parte essenziale della vita di un Rover, sia esso associativo che extrassociativo.

Obiettivo principale dell'attività di servizio è educare il Rover alla gratuità ed alla scelta consapevole che per costruire un futuro migliore è necessario "lasciare il mondo un po' migliore di come l'abbiamo trovato". Il tempo dedicato da ciascun Rover all'attività di servizio va graduata in base all'anzianità di presenza in Clan e all'età. È auspicabile che ciascun Rover, nel corso degli anni, faccia sia esperienze di servizio in associazione (possibilmente in branche diverse) sia esperienze di servizio al di fuori dell'associazione.

#### Art. 85

I Rover sono riuniti in una unità denominata "Clan". In questa si attua la quarta fase del ciclo educativo scout. Nell'ambito della vita di Clan gli esploratori/trici appena passati dal Reparto costituiscono il Noviziato, coordinato un Maestro dei Novizi, che può svolgere anche attività autonome per un periodo di un anno.

#### Art. 86

Il Capo Clan ed il Maestro dei Novizi sono nominati dalla Comunità Capi, su proposta del Capo Gruppo e devono avere preferibilmente un'esperienza diretta di vita Rover.

Il Capo Clan ed il Maestro dei Novizi, coadiuvati da eventuali aiuti capi e Rover anziani, hanno le funzioni di:

- Assicurare l'osservanza dei principi dello scoutismo e delle norme dell'Associazione nell'ambito del Clan.
- Seguire la crescita, la formazione e la progressione di ciascun Rover e novizio.
- Promuovere il progresso degli obiettivi del Clan con l'esempio e la guida responsabile.
- Curare la realizzazione dei programmi fissati.
- Convocare l'Assemblea di Clan e ratificare le decisioni presentate, ai novizi il metodo Rover.

#### Art. 87

Di norma a sedici anni compiuti l'esploratore/trice passa al Clan e diviene novizio. Durante il noviziato, con l'aiuto dei capi, il novizio conosce e valuta il Roverismo, impara a praticarlo e si prepara ad entrare in modo definitivo nel

Clan. Concluso il Noviziato l'aspirante Rover chiede di sottoscrivere la Carta di Clan e con questo atto, denominato Ogni Clan può dotarsi di un distintivo particolare, caratteristico, che si richiama al suo nome; il distintivo va cucito sulla parte posteriore del fazzolettone.

Art. 93

L'assemblea di Clan è composta da tutti i Rover e novizi.

Almeno una volta all'anno questa si riunisce per:

- fissare i programmi del Clan;
- stabilire gli obiettivi di Clan e verificarne la progressione;
- rivedere, quando necessario, la Carta di Clan;
- fissare la ripartizione degli incarichi all'interno del Clan (segretario, tesoriere, magazziniere, ecc.).

Art. 94

Per una corretta gestione delle attività di Clan vanno tenuti i seguenti documenti:

- a) Libro di Clan.
- b) Libro degli Obiettivi.
- c) Registro di Cassa.
- d) Inventario.

Art. 95

Sul libro di Clan viene trascritta la Carta di Clan, che ogni Rover sottoscriverà all'atto dell'Impegno, e riportate le imprese di maggior spicco del Clan.

Art. 96

Ogni Clan tiene aggiornato il Libro degli Obiettivi in cui vengono riportati i temi sui quali il Clan intende confrontarsi; tali temi vanno fissati alla luce della Carta di Clan e nell'ambito delle aree di attività riconducibili ai tre mezzi del metodo Rover (strada, comunità, servizio)

Sul Libro vengono annotati per ogni obiettivo:

- ◆ la situazione iniziale;
- ◆ gli obiettivi prefissati;
- ◆ i risultati raggiunti.

Art. 97

Il giovane, ammesso nell'Assiscout in età Rover, dopo aver frequentato il Clan e condividendo i principi esposti nella

Legge, nella Promessa Scout e nella Carta di Clan, può chiedere al Capo Clan di prestare la Promessa.

### ***La Branca Senior***

Art. 98

La Branca SENIOR raggruppa quegli scout adulti che, una volta presa la partenza per un servizio extra associativo, intendono mantenere un rapporto organico e continuativo con il movimento scout in generale ed in particolare con altri senior, in un processo di autoeducazione permanente, costituendo una comunità denominata *COMPAGNIA SENIOR*.

Art. 99

Possono entrare a fare parte di una Compagnia Senior anche adulti che, pur non provenendo da un clan o comunque da una esperienza scout, intendono partecipare al movimento scout. In questo caso, dopo un periodo di prova, essi dovranno pronunciare la Promessa.

Art. 100

La Promessa di un Senior dovrà esprimere:

- a) la volontà di essere un buon cittadino democratico;
- b) la disponibilità a vivere con spirito di servizio e di ascolto;
- c) l'impegno ad osservare i principi della Legge Scout con entusiasmo, tolleranza ed amore,
- d) l'adesione al Movimento Scout e all'Associazione.

Art. 101

Una Compagnia senior costituisce una unità a tutti gli effetti e quindi può:

- a) essere inserita in un Gruppo già costituito ed in questo caso il responsabile entra a far parte a pieno titolo della Comunità Capi;
- b) costituire essa stessa un Gruppo.

Art.102

La persona che si assume la responsabilità di organizzare le attività della Compagnia prende il nome di Capocompagnia.

Art. 103

La Compagnia si riunisce con regolarità, tenendo un verbale delle riunioni a futura memoria.



Art.104

I senior portano un fazzoletto di branca, analogamente ai Castorini, di colore violetto e, sulla camicia scout o sul maglione, la Promessa dello stesso colore.

Art.105

Il motto dei Senior è “SCOUT PER SEMPRE”.

Promessa senior scout:

*SUL MIO ONORE*

(a conclusione del mio cammino formativo nell'Associazione)

*DINANZI A VOI, MI IMPEGNO:*

- ◆ *AD ESSERE UN RESPONSABILE E CONSAPEVOLE CITTADINO DEL MIO PAESE E DEL MONDO, FIDUCIOSO NELLE ISTITUZIONI DEMOCRATICHE E PRONTO AD AIUTARE E AD ASCOLTARE CHI SI TROVA IN DIFFICOLTÀ;*
- ◆ *AD ACQUISIRE ED A CONSOLIDARE ABILITÀ E COMPETENZE CHE MI PERMETTANO DI ESSERE UNA PERSONA UTILE ALLO SVILUPPO DELLA SOCIETÀ E ALLA PROMOZIONE UMANA;*
- ◆ *A TESTIMONIARE LA VALIDITÀ DELLO SCOUTISMO ED I SUOI VALORI, MEDIANTE L'APPROFONDIMENTO DEL METODO E L'ACQUISIZIONE DI UNO STILE DI VITA BASATO SULLA SOBRIETÀ, SULLO SPIRITO DI SERVIZIO, E SULLA LEALTÀ, LA FRATERNITÀ, LA CONDIVISIONE E LA TOLLERANZA NEL RAPPORTO CON GLI ALTRI SCOUT;*
- ◆ *A CONTRIBUIRE ALLA VITA DELL'ASSOCIAZIONE, APPROGGIANDONE LE INIZIATIVE E LA SUA ESPANSIONE; CHIEDO, QUINDI, DI ENTRARE A FAR PARTE DELLA COMPAGNIA DEI SENIOR SCOUT*

*DI: .....*