



GRUPO SCOUT ORIÓN

REGLAMENTO DE RÉGIMEN INTERNO

Última modificación: 4 de enero de 2023

Capítulo 1 – Miembros del Grupo Scout Orión

Artículo 1. Serán miembros del Grupo Scout Orión (G. S. Orión) todos aquellos niños y jóvenes que, con la documentación debidamente cumplimentada, asistan a las actividades del Grupo de forma regular, encontrándose dados de alta en el censo.

Artículo 2. Serán también miembros del G. S. Orión los scouters, scouters en formación y colaboradores que se encuentren dados de alta en el censo.

Artículo 3. Asimismo, también serán miembros del G. S. Orión los miembros del Consejo de Grupo, también dados de alta en el censo.

Capítulo 2 – Cuotas de Grupo

Artículo 1. Los niños y jóvenes miembros del G. S. Orión tendrán una cuota mensual establecida a principios de Ronda Solar por el Consejo de Kraal, la cual será obligatoria y condicionante para poder ser miembro del Grupo.

Artículo 2. Los scouters y colaboradores serán informados del coste de las cuotas asociativas y podrán hacer una aportación voluntaria al Grupo, con el fin de abonar dicha cuota asociativa.

Capítulo 3 – Órganos de gobierno del Grupo

Artículo 1. Los órganos de gobierno del Grupo son: el Consejo de Grupo y el Consejo de Kraal.

Capítulo 4 – Consejo de Grupo

Artículo 1. El Consejo de Grupo es el órgano de gobierno del Grupo.

Artículo 2. El Consejo de Grupo está formado por:

- Jefe de Grupo y subjefe de Grupo
- Coordinador y subcoordinador de Kraal
- Coordinadores de Rama
- Representante de las familias
- Representante de los jóvenes
- Consiliario
- Representante de la Asociación La Frontera

La membresía al Consejo de Grupo es nominal en el caso del Jefe y Subjefe de Grupo; Coordinador y Subcoordinador de Kraal; los coordinadores de rama y el consiliario, no siendo una representación de cada rama, por lo que solamente podrá asistir la persona que

ostente cada cargo. En el caso de los representantes de familias, jóvenes, y de la Asociación La Frontera, no será nominal, sino una representación.

Artículo 3. El Consejo de Grupo se reunirá al menos dos veces al año, al inicio y al final de cada Ronda Solar.

Artículo 4. Son competencias del Consejo de Grupo:

- Analizar la situación de Grupo y establecer sus objetivos de carácter estratégico
- Seguimiento del grado de cumplimiento de los objetivos estratégicos del Grupo
- Aprobación del calendario general del Grupo
- Aprobación del presupuesto y su liquidación anual
- La elección del Jefe de Grupo junto con el Kraal
- Aprobación del Proyecto Educativo de Grupo elaborado por el Kraal
- Resolver aquellos conflictos que pudieran generarse entre agentes educativos
- Establecer las normas de funcionamiento del Consejo de Grupo necesarias para cumplir su misión

Capítulo 5 – Jefe de Grupo

Artículo 1. El Jefe de Grupo es el máximo dirigente y representante del Grupo, que junto al Subjefe de Grupo tienen la función principal de velar por la buena marcha del Grupo, teniendo para ello total capacidad de decisión y derecho de veto. Junto con el Subjefe de Grupo forman la Jefatura.

Artículo 2. El Jefe de Grupo será propuesto por el Consejo de Kraal y ratificado por el Consejo de Grupo al inicio de cada Ronda Solar.

Artículo 3. Los requisitos para poder ser Jefe de Grupo son: tener la Promesa Scout del Grupo al menos tres años, tener la formación de Director o Coordinador y tener una experiencia de al menos tres Rondas Solares y tres campamentos de verano como Coordinador de una Rama.

Capítulo 6 – Subjefe de Grupo

Artículo 1. El Subjefe de Grupo es la persona de máxima confianza del Jefe de Grupo, con el fin de trabajar en equipo para la buena marcha del Grupo. Tendrá las mismas funciones que el Jefe de Grupo en su ausencia. El Subjefe de Grupo es designado directamente por el Jefe de Grupo.

Capítulo 7 – El Kraal

Artículo 1. El Kraal es la unidad formada por todos los Scouters y los Scouters en formación.

Artículo 2. Los Scouters son los agentes que planifican, ejecutan y evalúan las actividades con los niños y jóvenes de forma directa. Como educadores, son figura de referencia y autoridad para con los educandos, y por tanto debe de existir una distancia tanto generacional como de relación educador-educando. Están organizados en las distintas Unidades y Ramas, designadas por el Consejo de Kraal.

Artículo 3. El tiempo recomendado de permanencia de un scouter en una misma rama será por ciclos de tres rondas. Se considera cambio de ciclo también el pasar a ser Jefe de Unidad y viceversa dentro de una misma rama.

Artículo 4. Los Scouters en formación son los que llevan poco tiempo en el Grupo y aún no han terminado el período de formación.

Artículo 5. Los pasos de incorporación de un Scouter al Kraal son los siguientes:

1. Entrevista con el Jefe de Grupo o persona en quien delegue.
2. Entrevista con el Coordinador de Kraal o persona en quien delegue.
3. Entrevista con el Jefe de la unidad a la que se le asigne.
4. En el siguiente Consejo de Kraal se aprobará o no la entrada al Kraal como Scouter en formación.
5. En los siguientes Consejos de Kraal se evaluará la marcha de los Scouters en formación, para aprobar su continuidad o no.
6. Una vez superado un tiempo mínimo de un ciclo de una Ronda Solar y un campamento de verano completo, si tiene la Promesa Scout del Grupo, se evaluará en el siguiente Consejo de Kraal la idoneidad de pasar a ser Scouter con derecho a voto, aprobando el cambio de estatus o manteniendo el mismo como Scouter en formación, hasta el siguiente Consejo de Kraal, en el que se repetirá el procedimiento.

Artículo 6. El Kraal tendrá un Coordinador. El Coordinador de Kraal tendrá derecho a veto dentro de las atribuciones que le competen.

Artículo 7. El Coordinador de Kraal puede proponer a un Subcoordinador para ayudar en sus funciones y sustituirlo en su ausencia.

Artículo 8. Cada Unidad tendrá un Jefe de la misma, elegido en el Consejo de Kraal.

Artículo 9. Cada Rama tendrá un Coordinador de la misma, elegido en el Consejo de Kraal.

Artículo 10. Los colaboradores son aquellas personas, que no siendo scouters, y por tanto no siendo de la unidad de Kraal, colaboran en la buena marcha del Grupo, bien mediante un cargo o comisión de servicio o bien puntualmente ayudando en lo que se le requiera.

Capítulo 8 – El Coordinador de Kraal

Artículo 1. El Coordinador de Kraal tendrá las siguientes atribuciones:

- Coordinar los aspectos que conlleven la realización de las actividades de las Unidades y de Grupo
- Apoyar en lo necesario a la Jefatura y a las Unidades
- Velar por el buen funcionamiento de las actividades de Unidades y de Grupo
- Apoyar a las Unidades en logística y recursos humanos
- Todas aquellas tareas que le sean encomendadas por Jefatura

Artículo 2. El Coordinador de Kraal será propuesto y aprobado por el Consejo de Kraal al inicio de cada Ronda Solar.

Artículo 3. Los requisitos para poder ser Coordinador de Kraal son: tener la Promesa Scout del Grupo al menos dos años, tener la formación de Director o Coordinador y tener una

experiencia de al menos una Ronda Solar y un campamento de verano como Coordinador de una Rama.

Capítulo 9 – El Consejo de Kraal

Artículo 1. El Consejo de Kraal es el órgano de gobierno del Kraal y está formado por todos los scouters, scouters en formación y colaboradores con cargo o en alguna comisión de servicio.

Artículo 2. El Consejo de Kraal se convocará al menos una semana antes de su celebración, acompañado del Orden del Día, con la fecha, hora y lugar de celebración del mismo. La convocatoria la realizará el Secretario de Grupo, o en su defecto el Coordinador o Subcoordinador de Kraal. Las fechas del Consejo de Kraal se establecerán al inicio de Ronda Solar y se revisarán en los distintos Consejos de Kraal.

Artículo 3. El Consejo de Kraal dará comienzo en primera convocatoria siempre que se encuentren presentes el 75 por ciento de los miembros con derecho a voto, y en segunda convocatoria siempre que los asistentes sean la mitad más uno de los miembros con derecho a voto. Entre ambas convocatorias no podrá haber un tiempo menor a 15 minutos.

Artículo 4. Las votaciones serán por mayoría absoluta de los miembros presentes con derecho a voto, excepto para la modificación o eliminación de decisiones anteriores, de documentos de Grupo o la expulsión o castigo de miembros del Grupo, en cuyo caso será de mayoría ponderada, es decir, dos tercios de los votos de los miembros presentes con derecho a voto.

Artículo 5. La votación para la aceptación y entrada de un Scouter será por mayoría ponderada (dos tercios), de los miembros presentes con derecho a voto.

Artículo 6. Con el fin de motivar la participación de todos los miembros con derecho a voto, las abstenciones serán consideradas como votos en blanco, contando como voto emitido.

Artículo 7. La votación será en secreto si uno solo de los miembros del Consejo lo pide.

Artículo 8. Tendrán derecho a voto los scouters que no estén en formación y los colaboradores que desempeñen un cargo y lleven al menos una Ronda Solar en el Grupo.

Artículo 9. Los Rutas o Pioneros que pasen a Kraal se les considerará como Scouters en formación.

Artículo 10. Cada miembro con derecho a voto tendrá derecho a un voto, aunque ostente dos cargos diferentes.

Artículo 11. En caso de empate, el voto del Jefe de Grupo será de calidad, y en su ausencia el del Subjefe de Grupo, y en ausencia de ambos el del Coordinador de Kraal

Capítulo 10 – Cargos y comisiones de servicio

Artículo 1. Se establece como cargos aquellas funciones a desempeñar por una persona con una duración mínima de una Ronda Solar, que sean sustancialmente necesarios para el funcionamiento del Grupo. Los cargos se establecerán al inicio de cada Ronda Solar en el Consejo de Kraal.

Artículo 2. Se establece como comisiones de servicio aquellas tareas a desempeñar por una o varias personas que, sin ser necesarias para el funcionamiento del Grupo, ayudan al mismo a la consecución de sus objetivos y permiten organizar y distribuir el trabajo y las tareas convenientes. Las comisiones de servicio se extinguirán una vez terminadas las tareas para las que fueron creadas. Las comisiones de servicio se establecerán al inicio de cada Ronda Solar en el Consejo de Kraal.

Artículo 3. Los cargos y comisiones de servicio podrán ser desempeñados tanto por scouters como por scouters en formación y colaboradores.

Capítulo 11 – La Promesa Scout

Artículo 4. La Promesa es un compromiso personal del joven consigo mismo y con el Grupo, que puede ser apoyada con una Carta de Compromiso inicial y realizar revisiones acompañado de sus compañeros y responsables.

Artículo 5. La fórmula de la Promesa Scout es la siguiente: *“Prometo por mi honor y con la ayuda de Dios hacer cuanto de mí dependa para amar a Dios y ser un buen ciudadano, ayudar al prójimo en toda circunstancia y vivir de acuerdo con la Ley Scout”*.

Artículo 6. La Corte de Honor es el Órgano que autoriza a formular su Promesa Scout a cualquier miembro del grupo.

Artículo 7. Cada Unidad tiene su propia Corte de Honor, formada por los scouters y Jóvenes de la Unidad con Promesa.

Artículo 8. Las Ramas cuyas Unidades pueden tener Corte de Honor son: Tropa de Rangers, Red de Pioneros, Clan de Rutas y Kraal de Scouters.

Artículo 9. La persona que considere que está preparada para formular su Promesa Scout debe seguir el siguiente proceso:

1. Escribir la Carta de Promesa, explicando los motivos por los que está preparado y las motivaciones que le llevan a ello.
2. Entregar la Carta de Promesa a su Jefe de Unidad.
3. Autorizar en Corte de Honor
4. Ratificarlo en el Kraal
5. Celebrar la Vela de Armas
6. Formular la Promesa

Artículo 10. La Ceremonia de Formulación de Promesa se realizará únicamente en Campamentos de Navidad, Semana Santa, Verano o Salidas y Acampadas de Grupo.

Capítulo 12– El Uniforme

Artículo 1. El uniforme está compuesto por las prendas que en los siguientes artículos se detallan. El uniforme de gala deberá llevarse íntegro en eucaristías, ceremonias, salidas, marchas, acampadas y siempre que se estime oportuno. El uniforme de faena se llevará en las actividades habituales en los locales del Grupo y cuando se estime conveniente.

Artículo 2. Rama Castores:

Uniforme de gala:

- Camisa azul oscuro con insignias
- Pañoleta de juego celeste o de Promesa de Castor de Grupo
- Gorra de Grupo
- Pantalón azul oscuro
- Forro rojo de Grupo
- Botas y medias de montaña

Uniforme de faena:

- Polo azul oscuro
- Pañoleta de juego celeste o de Promesa de Castor de Grupo
- Gorra de Grupo
- Pantalón vaquero azul
- Forro rojo de Grupo
- Calzado cómodo cerrado

Artículo 3. Rama Lobatos:

Uniforme de gala:

- Camisa azul oscuro con insignias
- Pañoleta de juego amarilla o de Promesa de Lobato de Grupo
- Casquete con insignias
- Pantalón azul oscuro
- Forro rojo de Grupo
- Botas y medias de montaña

Uniforme de faena:

- Polo azul oscuro
- Pañoleta de juego amarilla o de Promesa de Lobato de Grupo
- Gorra de Grupo
- Pantalón vaquero azul
- Forro rojo de Grupo
- Calzado cómodo cerrado

Artículo 4. Rama Scouts:

Uniforme de gala:

- Camisa marrón con insignias
- Pañoleta de Promesa de Grupo
- Boina Scout azul oscuro
- Pantalón azul oscuro
- Cinturón Scout (con Promesa)
- Bordón (con Promesa)
- Silbato scout (con Promesa)
- Forro rojo
- Botas y medias de montaña

Uniforme de faena:

- Polo marrón
- Pañoleta de Promesa de Grupo
- Gorra de Grupo
- Pantalón vaquero azul
- Forro rojo
- Calzado cómodo cerrado

Artículo 5. Rama Pioneros:

Uniforme de gala:

- Camisa marrón con insignias
- Pañoleta de Promesa de Grupo
- Boina Scout azul oscuro
- Pantalón azul oscuro
- Cinturón Scout (con Promesa)
- Silbato scout (con Promesa)
- Forro rojo
- Botas y medias de montaña

Uniforme de faena:

- Polo marrón
- Pañoleta de Promesa de Grupo
- Gorra de Grupo
- Pantalón vaquero azul
- Forro rojo
- Calzado cómodo cerrado

Artículo 6. Rama Rovers:

Uniforme de gala:

- Camisa marrón con insignias
- Pañoleta de Promesa de Grupo
- Boina Scout azul oscuro
- Pantalón azul oscuro
- Cinturón Scout (con Promesa)
- Silbato scout (con Promesa)
- Forro rojo
- Botas y medias de montaña

Uniforme de faena:

- Polo marrón
- Pañoleta de Promesa de Grupo
- Gorra de Grupo
- Pantalón vaquero azul
- Forro rojo
- Calzado cómodo cerrado

Artículo 7. Kraal de Scouters:

Uniforme de gala:

- Camisa marrón con insignias
- Pañoleta de Promesa de Grupo
- Sombrero Scout
- Pantalón azul oscuro
- Cinturón Scout (con Promesa)
- Silbato scout (con Promesa)
- Forro blanco
- Botas y medias de montaña

Uniforme de faena:

- Polo marrón
- Pañoleta de Promesa de Grupo
- Gorra de Grupo
- Pantalón vaquero azul
- Forro blanco
- Calzado cómodo cerrado

Artículo 8. La pañoleta, ya sea la de juego o la de Promesa, se llevará de la manera más limpia posible y sin más distintivos que el tocho (en el caso de Promesa Scout) o el nudo (en el caso de Promesa de Castor o Lobato).

Capítulo 13 – Becas para miembros

Artículo 1. Los miembros del Grupo podrán beneficiarse de becas, según establezca el Consejo de Kraal, tanto para niños, jóvenes, scouters y colaboradores.

Artículo 2. Todos los miembros beneficiarios de becas del Grupo, lo serán en función de la economía del mismo y según el grado establecido a cada beneficiario.

Artículo 3. Podrán existir becas para scouters, scouters en formación y colaboradores, según establezca el Consejo de Kraal, dependiendo de la economía del Grupo, en la forma, grado y cuantía que estime el Consejo. Las becas podrán ser referidas a gastos de transporte, manutención y por cargos ostentados y ejecutados correctamente en el Grupo. La cuantía total de las becas nunca podrá superar la mitad del valor neto de la Ronda y/o campamento de verano.

Capítulo 14 – La Patrulla Lobos

Artículo 1. La Patrulla Lobos está formada por el Jefe y Subjefe de Grupo, el Coordinador y Subcoordinador de Kraal, los Coordinadores de Rama y los Jefes de Unidad. Podrá invitarse a otra persona que ostente un cargo o comisión de servicio, en función de las cuestiones a tratar.

Artículo 2. La Patrulla Lobos se convocará al menos una semana antes de su celebración, acompañado del Orden del Día, con la fecha, hora y lugar de celebración del mismo. La convocatoria la realizará el Coordinador de Kraal o Subcoordinador, o el Jefe o Subjefe de Grupo, en su defecto. Las reuniones se harán de manera mensual.

Artículo 3. La Patrulla Lobos dará comienzo en primera convocatoria siempre que se encuentren presentes el 75 por ciento de los miembros con derecho a voto, y en segunda convocatoria siempre que los asistentes sean la mitad más uno de los miembros con derecho a voto. Entre ambas convocatorias no podrá haber un tiempo menor a 15 minutos.

Grupo Scout Orión

Plaza Tubilla, 7-8 posterior 28034 Madrid

Artículo 4. Las decisiones serán aprobadas por los dos tercios de los votos de los presentes, aunque se tenderá a aprobar por unanimidad. Las decisiones serán vinculantes hasta ser ratificadas por el Consejo de Kraal.

Artículo 5. La función de la Patrulla Lobos es la de acordar aquellas decisiones que no puedan esperar a la celebración del Consejo de Kraal y coordinar las actividades relevantes a lo largo de la Ronda.

Capítulo 15 – Las formaciones

Artículo 1. Las formaciones serán dirigidas por el Jefe de Grupo si es de Grupo, por el Coordinador de Rama si es de Rama y por el Jefe de Unidad si es de Unidad. Las formaciones en el campamento de verano que no sean de Ceremonias o Pases, podrán ser dirigidas por el Coordinador de Kraal. La persona que dirija la formación se situará en el centro de la línea de Kraal.

Artículo 2. Todos los miembros de la misma unidad llevarán las mismas prendas de uniforme en su totalidad, incluidos sus scouters.

Capítulo 16 – Los abanderados

Artículo 1. Habrá abanderados de cada Unidad y un abanderado de Grupo, nombrados en Consejo de Kraal.

Artículo 2. El abanderado de Grupo será aquel scout con Promesa más antigua perteneciente a la Rama de más edad.

Artículo 3. El abanderado de Unidad será aquel ruta, pionero, ranger, lobato o castor con la Promesa más antigua dentro de la propia Unidad.

Artículo 4. En caso de coincidir en el tiempo de Promesa, el abanderado será el niño o joven de mayor cargo, y en el caso de coincidir, será el de mayor edad.

Capítulo 17 – Asistencia y realización de actividades

Artículo 1. De cara a favorecer la asistencia a las actividades, para asistir a los Campamentos de Navidad, San Jorge, Semana Santa, Fin de Ronda y Verano, será necesario asistir a un mínimo de actividades previas, contando las acampadas de Unidad como dos actividades. Se contará el porcentaje de asistencia por trimestres.

- Rovers y Raiders: 70 % de asistencia a las actividades previas a cada Campamento o San Jorge. Al menos asistir a dos campamentos o San Jorge para poder ir al de verano.
- Scouts: 60 % de asistencia a las actividades previas a cada Campamento o San Jorge. Al menos asistir a un campamento o San Jorge para poder ir al de verano.
- Castores y Lobatos: 50 % de asistencia a las actividades previas a cada Campamento o San Jorge. Al menos asistir a un campamento o San Jorge para poder ir al de verano.

Artículo 2. Asimismo, de cara a favorecer la calidad de las actividades, se establece un mínimo de asistentes por unidades en todas las actividades, En caso de no llegar al mínimo de asistentes, la unidad en cuestión no realizará la actividad, ya sea de unidad, rama, grupo o asociativa. Esta falta de asistencia contará para los que no iban a asistir a la actividad. En caso de que el número miembros de la unidad inhabilitados para asistir a un Campamento o San Jorge debido a su falta de asistencia a actividades previas, provocara que la unidad no cumpliera el mínimo de asistencia, no contarán para el porcentaje de asistencia de la unidad, permitiendo así la asistencia de la unidad sin ellos.

- Rovers y Raiders 50 % de asistencia de miembros de la unidad.

- Scouts: 40 % de asistencia de miembros de la unidad.
- Castores y Lobatos: 25 % de asistencia de miembros de la unidad.

Capítulo 18 – Permanencia en el Grupo

Artículo 1. Para mantener los fines del Grupo y su método educativo, se establecen unos mínimos de asistencia a actividades para permanecer en el mismo. Si un miembro del Grupo no llega a estos mínimos, al final del trimestre, la Jefatura de su Unidad tramitará la baja definitiva del Grupo al final del trimestre en curso, no pudiendo volver a inscribirse hasta haber transcurrido un año natural desde la baja. La revisión de asistencia a actividades se renovará trimestralmente.

- Rovers y Raiders: 50 %
- Scouts: 40 %
- Castores y Lobatos: 25 %

Artículo 2. En cuanto a acampadas y campamentos, incluido el de verano, una vez confirmada la asistencia, será de obligado cumplimiento la permanencia en el mismo desde el primero hasta el último día, en todas las ramas, incluida el Kraal.

Se podrá ausentar del mismo o incorporarse tarde, siempre con el permiso del Jefe de Unidad, excepto en el campamento de verano que será con permiso del Jefe de Grupo o persona que ejerza sus funciones, previa solicitud con la debida anterioridad del inicio de la acampada o campamento, y con una justificación razonada.

Nadie podrá incorporarse a una acampada o campamento, incluido el de verano, una vez iniciados, sin la autorización previa pertinente, y por tanto se denegará la entrada al mismo. Dada esta situación, en ningún caso se reembolsará el coste de la cuota mensual o campamento de verano. Asimismo, de incorporarse más tarde con autorización, no se reducirá el coste de la cuota mensual o campamento de verano.

En caso de abandonar antes de la finalización de la acampada o campamento, sin la autorización pertinente, se dará por finalizada la relación con el Grupo en ese instante. Esta situación se ratificará en el Consejo de Kraal siguiente a la fecha, valorando cada caso por separado y de manera personalizada.

Todas las comunicaciones que se describen en este artículo han de hacerse por escrito.

Capítulo 19 – Pases de Rama

Artículo 1. En la rama Scouts y Raiders, será imprescindible para pasar a la siguiente rama, haber asistido al menos a un campamento de verano en Scouts y dos en Raiders y tener una actitud positiva en el Grupo, dentro de los tres años anteriores al pase de rama.

Capítulo 19 – Modificación del presente Reglamento

Artículo 1. La modificación del presente Reglamento será aprobada por el Consejo de Kraal a propuesta de cualquiera de sus miembros con derecho a voto, enviando previamente la enmienda a modificar a todos los miembros del Consejo de Kraal, con una antelación de al menos cinco días previos a su celebración e incluyendo el punto en el Orden del Día.

Artículo 2. El presente Reglamento será revisado anualmente por el Consejo de Grupo, que ratificará o anulará los cambios producidos con anterioridad.