

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

REGULAMENTO TÉCNICO ESCOTEIRO



Ay. Rio Branco, 108-3.º andar
RIO DE JANEIRO
1952

REGULAMENTO
TÉCNICO
ESCOTEIRO



EDITORA ESCOTEIRA

N.º 10

LEGISLAÇÃO FEDERAL SÔBRE O ESCOTISMO

Decreto N.º 5.497, de 23 de Julho de 1928

Assegura à União dos Escoteiros do Brasil, o direito ao uso de uniformes, emblemas, distintivos, insígnias e lemas que forem adotados pelos seus regulamentos e reconhece como de utilidade pública.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA DOS ESTADOS UNIDOS DO BRASIL:

Faço saber que o CONGRESSO NACIONAL decretou e eu sanciono a resolução seguinte:

Art. 1.º — À UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, associação considerada de utilidade pública e a quem cabe a orientação e fiscalização do Movimento Escoteiro no Brasil, fica assegurado o direito de porte e uso de todos os uniformes, emblemas, distintivos, insígnias e lemas que forem adotados pelos seus regulamentos, aprovados pelo Govêrno da República, como é necessário para a realização de seus fins.

Art. 2.º — O Govêrno promoverá a adoção da instrução e educação escoteiras nos colégios e institutos de ensino técnico e profissinal mantidos pela União.

Art. 3.º — Revogam-se as disposições em contrário.

RIO DE JANEIRO, 23 de Julho de mil novecentos e vinte e oito, 107.º da Independência e 40.º da República.

(as.) **Washington Luis P. de Souza**
Augusto de Viana do Castelo.

Decreto-Lei N.º 8.828, de 24 de Janeiro de 1946

Dispõe sobre o reconhecimento da União dos Escoteiros do Brasil como instituição destinada a educação extra-escolar.

O Presidente da República, usando da atribuição que lhe confere o artigo 180 da Constituição, decreta:

Art. 1.º — Fica reconhecida a União dos Escoteiros do Brasil no seu caráter de instituição destinada a educação extra-escolar, como órgão máximo do escotismo brasileiro.

Art. 2.º — A União dos Escoteiros do Brasil manterá sua organização própria com direito exclusivo ao porte e uso dos uniformes, emblemas, distintivos, insígnias e terminologia adotados nos seus regimentos e necessários a metodologia escoteira.

Art. 3.º — A União dos Escoteiros do Brasil realizará, mediante acôrdo, suas finalidades em cooperação com o Ministério da Educação e Saúde.

Art. 4.º — A União dos Escoteiros do Brasil será anualmente concedida no orçamento geral da República, a subvenção necessária para a realização de seus fins.

Art. 5.º — Este Decreto-Lei entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

RIO DE JANEIRO, 24 de Janeiro de 1946, 125.º da Independência e 58.º da República.

(as.) **José Linhares**
Raul Leitão da Cunha

CAPÍTULO I

ESCOTISMO — FINS E ORIENTAÇÃO

SEÇÃO 1 — DEFINIÇÕES

1-1 — Escotismo é um movimento educativo creado por Baden Powell, cujos métodos se baseam na existência de um mundo próprio, no ardor da imaginação e no espírito combativo dos meninos e rapazes, constituindo um divertimento proveitoso, destinado a preencher as suas horas de folga.

1-2 — O Escotismo é uma Escola de Carácter. Visa o aperfeiçoamento do jovem sob o aspecto físico, intelectual, moral e cívico.

a) — O aperfeiçoamento físico é conseguido por um regimem de vida ao ar livre, que torna o menino robusto, sadio e resistente às intempéries, através de acampamentos, excursões, marchas, navegação e montanhismo, ministra-lhe uma educação viril e ensina-lhe a ser cuidadoso e prudente, sem ser medroso. Dando-lhe conhecimentos práticos de higiene individual e coletiva, inspira-lhe uma viva aversão pelos hábitos prejudiciais ao organismo, como o alcool, o fumo e todos os excessos físicos.

b) — O aperfeiçoamento intelectual é obtido pelo enriquecimento da inteligência com conhecimentos

úteis e práticos que não fazem parte dos programas escolares e constituem importante sector da técnica escoteira.

c) — O aperfeiçoamento moral é adquirido pela prática habitual das virtudes sintetizadas na LEI DO ESCOTEIRO.

d) — O aperfeiçoamento cívico é alcançado pelo cumprimento dos deveres para com a Pátria, pelo culto de seus heróis e pelo amor à terra, às tradições e aos símbolos da nacionalidade.

1-3 — O Escotismo visa preparar cada indivíduo para que seja um cidadão eficiente e feliz, integrado no trabalho da coletividade.

1-4 — O Escotismo, como método de educação ativa, é um grande jôgo cujas regras, uniformes, símbolos, cerimônias, gestos, atividades, terminologias e organização próprias são de uso exclusivo da União dos Escoteiros do Brasil, de acôrdo com o Decreto n.º 5.497, de 23 de Julho de 1928 e Decreto-lei n.º 8.828, de 24 de Janeiro de 1946, só podendo ser praticado, em todo o território nacional, por pessoas físicas e jurídicas devidamente autorizadas.

1-5 — Este Regulamento contém as regras desse grande jôgo, que é o ESCOTISMO.

SECÇÃO 2 — ORIENTAÇÃO GERAL

2-1 — O Escotismo mantém-se alheio a partidatismo político. Seus membros quando estejam uniformizados ou atuando como representantes do Movimento Escoteiro, deverão abster-se de tomar parte em reuniões ou atividades político-partidárias.

2-2 — O Escotismo não poderá prestar ajuda a nenhuma das partes empenhadas em conflitos sociais, mas, se uma autoridade competente solicitar a coope-

ração voluntária para evitar uma calamidade pública, poderá esta ser prestada por qualquer Tropa Escoteira, desde que o Chefe obtenha, o consentimento do respectivo Comissário Distrital ou na sua falta, do Comissário Regional. Não poderá, contudo, exercer qualquer pressão individualmente sobre seus escoteiros, nem aplicar penalidades aos que se negarem a cooperar.

2-3 — No Escotismo não cabem distinções nem privilégios de raças, crédos ou castas sociais.

2-4 — O Escotismo auxilia todos os movimentos de cooperação nacional, bem como os mundiais que se coadunem com os interesses e sentimentos nacionais.

2-5 — O Escotismo Brasileiro fazendo parte da Grande Fraternidade Escoteira Mundial, concorre para a paz e mútua compreensão entre os homens, e integra o Conselho Interamericano de Escotismo e o Bureau Internacional Escoteiro (The Boy Scouts International Bureau), pelo qual é reconhecida a União dos Escoteiros do Brasil, juntamente com as demais entidades escoteiras das outras nações.

SECÇÃO 3 — ORIENTAÇÃO RELIGIOSA

3-1 — O Escotismo é um movimento franqueado a todos os que crêem em Deus. Respeita as confissões religiosas, facilitando o seu culto e prática nas reuniões gerais. Acampamentos e Ajuris.

3-2 — A orientação religiosa nas Tropas Escoteiras deve ser a seguinte:

a) — Todo o escoteiro deve ter uma religião e seguir fielmente os seus preceitos;

b) — Quando uma Associação ou Tropa fôr composta de escoteiros de uma mesma religião, seu Chefe Escoteiro tem como obrigação indeclinável zelar pelas práticas e instrução religiosa da mesma, de acôrdo com o Assistente Religioso;

c) — Quando uma Associação ou Tropa fôr composta, por escoteiros pertencentes a diversas religiões, seu Chefe deverá respeitar a religião de seus escoteiros, verificando que cada um observe seus deveres religiosos. Nos Acampamentos tôdas as preces comuns deverão ser de carater simples e de assistência voluntária;

d) — Os escoteiros têm o dever de assistir às cerimônias religiosas do seu próprio culto e o direito de isolar-se no próprio acampamento para orações coletivas ou individuais, bem como para estudo de sua religião.

3-3 — E' vedado aos Chefes tornar obrigatório o comparecimento dos escoteiros e cerimônias religiosas que não as de seu próprio crêdo.

3-4 — Quando a religião de um escoteiro proibir-lhe assistir as cerimônias ou práticas de outra religião, o Chefe deve zelar pelo estrito cumprimento dêste preceito.

3-5 — As Associações e Tropas Escoteiras, precisam ter um Assistente Religioso, desde que possível.

3-6 — A assistência religiosa compreende o exercício do ministério sacerdotal relativo a cada religião ou culto em favor dos seus adeptos, realizado num ambiente de absoluto respeito pelas crenças alheias, de modo a que possa cada um desobrigar-se de seus deveres religiosos e satisfazer aos ditâmes de sua consciência e aos imperativos de sua fé.

3-7 — A União dos Escoteiros do Brasil reconhece oficialmente os Assistentes Religiosos, nomeados pela autoridade religiosa competente mediante solicitação da Associação ou Tropa interessada, e apoia suas atividades com o objetivo da formação moral e religiosa dos membros do movimento escoteiro, pertencentes às respectivas religiões, cujo cuidado nêsse setor lhes é confiado plenamente.

3-8 — Para coordenar a assistência religiosa haverá junto a U.E.B. bem como junto às Regiões, um Assistente Geral Religioso e Assistentes Regionais Religiosos dos vários credos, encarregados de fazerem a ligação oficial entre estas entidades e as religiões interessadas no movimento, designados cada um deles pela maior autoridade nacional ou regional da sua religião.

3-9 — O Assistente Geral Religioso e os Assistentes Regionais Religiosos exercem individualmente suas funções, coordenando os trabalhos dos Assistentes Religiosos de seu credo, organizando atividades religiosas de conjunto e zelando pela prática dos deveres da religião que representam pelos membros do movimento escoteiro a ela pertencentes.

3-10 — O Assistente Geral Religioso e os Assistentes Regionais Religiosos poderão assistir as reuniões das diretorias, tendo voz ativa em todos os assuntos relacionados com sua religião e transmitir comunicações, pedidos e sugestões das organizações religiosas que representem.

3-11 — Os Assistentes Religiosos regionais e locais apresentarão, à tempo, as indicações das datas de festividades religiosas a que devem comparecer os escoteiros de sua religião, para inclusão no Calendário.

3-12 — O Comissário Nacional ou o Comissário Regional, conforme o caso, poderá convocar os Assistentes Gerais Religiosos ou os Assistentes Regionais Religiosos, respectivamente dos vários credos a se reunirem em Conselho de Assistência Religiosa, sob sua presidência, para estudo e solução de questões de caráter geral, com exclusão das questões religiosas.

CAPÍTULO II

ORGANIZAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO

SECÇÃO 4 — ORGANIZAÇÃO GERAL

4-1 — A União dos Escoteiros do Brasil (U. E. B.) é uma sociedade civil de âmbito nacional que congrega todos quantos praticam o Escotismo no Brasil, segundo os princípios formulados por Baden Powell e adaptados ao nosso país.

4-2 — Para fim de administração, o território nacional é dividido em Regiões Escoteiras, que correspondem aos limites dos respectivos Estados, Territórios e o Distrito Federal.

4-3 — A Região Escoteira é sub-dividida em Distritos Escoteiros, que compreendem áreas determinadas, abrangendo grupo de municípios, municípios isolados ou distritos.

§ 1.º — A área abrangida por um Distrito está na dependência, das condições geográficas ou de comunicações da Região, devendo, tanto quanto possível, incluir em sua jurisdição não menos de quatro nem mais de oito Associações Escoteiras ou Tropas isoladas

§ 2.º — Quando o número de Associações ou Tropas isoladas exceder o limite máximo de oito, a zona deverá ser sub-dividida em dois Distritos.

4-4 — A U.E.B. é integrada por:

a) — Órgãos nacionais de direção e coordenação geral do movimento;

b) — Órgãos regionais em cada Estado, Território e no Distrito Federal, de direção e coordenação do movimento escoteiro na respectiva Região;

c) — Comissários Distritais, encarregados da coordenação e fiscalização do movimento escoteiro nos respectivos Distritos;

d) — Conselhos Locais, criados facultativamente para coordenação do movimento escoteiro em grupo de municípios, municípios isolados ou distritos, onde se tornar necessário;

e) — Associações e Tropas Escoteiras existentes em todo o território nacional.

4-5 — As Regiões Escoteiras, embora constituindo sub-divisões da U.E.B., têm personalidade jurídica própria e regem-se por um estatuto padrão único para tôdas. Os Conselhos Locais, Associações e Tropas Escoteiras poderão, si o quizerem, adquirir personalidade jurídica, porém seus estatutos serão os estatutos padrão, respectivamente, de Conselho Local, Associação ou Tropa, organizados e aprovados pela Diretoria Regional de sua jurisdição.

SECÇÃO 5 — CORPOS HONORÍFICOS E ESPECIAIS

5-1 — A U.E.B. possui, no plano nacional, um corpo honorífico de alta distinção, denominado "Grande Conselho da U.E.B.", instituído para distinguir pessoas que tenham prestado relevantes serviços ao Movimento Escoteiro em geral e cuja principal finalidade é o apôio, prestígio e colaboração para o desenvolvimento do Escotismo no Brasil.

§ 1.º — A concessão do título de “Membro do Grande Conselho” confere, automaticamente, a outorga da “Cruz de São Jorge”.

5-2 — As Regiões têm seus “Grandes Conselhos de Região”, nos mesmos moldes do Grande Conselho da U.E.B., para distinguir pessoas que lhe tenham prestado relevantes serviços.

5-3 — A “Ordem do Tapir de Prata”, constituída pelos membros agraciados pelo Conselho Nacional com essa condecoração, é um elevado e especial conselho encarregado de velar pela intangibilidade da doutrina escoteira, podendo se transformar em “Côrte de Honra”, quando necessário.

SECÇÃO 6 — ÓRGÃOS NACIONAIS

6-1 — São órgãos nacionais da U.E.B.:

— a Assembléa Nacional Escoteira;

— o Conselho Nacional;

— a Diretoria Nacional;

— o Comissariado Técnico Nacional.

6-2 — A Assembléa Nacional Escoteira (A.N.E.), poder eletivo e legislativo soberano, é constituída de dois Representantes delegados de cada uma das Regiões que possuam pelo menos cinco tropas em atividade, dos membros da Ordem do Tapir de Prata, do Conselho Nacional, Diretoria Nacional e Comissariado Técnico Nacional. Reune-se, normalmente, de dois em dois anos.

6-3 — O Conselho Nacional (Cs. N.), que constitue uma delegação da Assembléa Nacional Escoteira destinada a preencher algumas de suas funções no intervalo das reuniões da mesma Assembléa, é composto do mínimo de seis, ao máximo de doze membros, eleitos, por dois anos pela A.N.E., devendo ser constituído por pessoas de várias Regiões.

6-4 — A Diretoria Nacional (D.N.), eleita por dois anos pela A.N.E., dirige e administra o movimento escoteiro nacional, e é constituída dos seguintes elementos, todos brasileiros:

Presidente.

Vice-Presidente.

Secretário Geral.

Secretário de Publicidade.

Tesoureiro.

Comissário Internacional.

Parágrafo único — O Comissário Nacional é membro nato da Diretoria Nacional.

6-5 — O Comissariado Técnico Nacional (Cm. T. N.), encarregado de orientar tecnicamente o movimento escoteiro nacional e deliberar sobre assuntos técnicos, é composto dos seguintes membros:

— o Comissário Nacional (C. N.).

— o Comissário Geral de Lobinhos (C. G. L.).

— o Comissário Geral de Escoteiros (C. G. E.).

— o Comissário Geral de Pioneiros (C. G. Pi.).

— o Comissário Geral de Escoteiros do Mar (C. G. E. Mar).

— o Comissário Geral de Escoteiros do Ar (C. G. E. Ar).

— o Comissário de Adestramento (C. A.).

§ 1.º — O Comissário Nacional, é eleito por dois anos pela A. N. E., devendo ser brasileiro nato, ter pelo menos dez anos de efetiva chefia de Tropa Escoteira e possuir Certificado de Curso Nacional ou Insignia de Madeira.

§ 2.º — Os demais membros do Cm. T. N., são nomeados e exonerados pelo C. N., com aprovação da D. N., devendo possuir pelo menos cinco anos de efetiva chefia de Tropa Escoteira do respectivo ramo ou modalidade.

SECÇÃO 7 — ÓRGÃOS REGIONAIS

7-1 — São órgãos regionais da U.E.B.:

- o Conselho Regional.
- a Diretoria Regional.
- o Commissariado Técnico Regional.

7-2 — O Conselho Regional (Cs. R.), poder eletivo e legislativo regional, é constituído de um Representante de cada uma das Associações Escoteiras ou Tropas isoladas, dos membros da Diretoria Regional e do Commissariado Técnico Regional.

7-3 — A Diretoria Regional (D. R.), eleita por dois anos pelo Cs. R., dirige e administra o movimento escoteiro regional, e é constituída dos seguintes elementos, todos brasileiros:

- Presidente.
- Secretário Regional.
- Secretário de Propaganda.
- Tesoureiro.

Parágrafo único — O Comissário Regional é membro nato da Diretoria Regional.

7-4 — O Commissariado Técnico Regional (Cm. T. R.), encarregado de orientar tecnicamente o movimento escoteiro regional e deliberar sobre assuntos técnicos relativos, é composto dos seguintes membros:

- o Comissário Regional (C. R.).
- o Comissário de Lobinhos (C. L.).
- o Comissário de Escoteiros (C. E.).
- o Comissário de Pioneiros (C. Pi.).
- o Comissário de Escoteiros do Mar (C. E. Mar.).
- o Comissário de Escoteiros do Ar (C. E. Ar.).

§ 1.º — Os cargos de Comissários de Lobinhos, de Escoteiros, de Pioneiros, de Escoteiros do Mar e de Escoteiros do Ar, somente serão preenchidos quando houver necessidade.

§ 2.º — O Comissário Regional é nomeado pelo C. N., de comum acôrdo com a D. R. e aprovação da D. N., devendo ser brasileiro nato, ter pelo menos cinco anos de efetiva chefia de Tropa Escoteira e possuir Certificado de Curso de Chefe reconhecido.

§ 3.º — Os demais membros do Cm. T. R. são indicados pelo C. R. de comum acôrdo com a D. R. sendo nomeados pelo C. N. com aprovação da D. N., devendo possuir pelo menos um ano de efetiva chefia de tropa escoteira do respectivo ramo ou modalidade.

SECÇÃO 8 — ÓRGÃOS DISTRITAIS E LOCAIS

8-1 — O Distrito Escoteiro é dirigido por um Comissário Distrital, encarregado de orientar e fiscalizar as organizações escoteiras, prestando-lhes assistência técnica.

§ 1.º — O Comissário Distrital poderá propor a nomeação de Assistentes para o auxiliarem no desempenho de suas funções.

§ 2.º — Tanto o Comissário Distrital, como os Assistentes, são indicados pelo C. R. de comum acôrdo com a D. R., sendo nomeados pelo C. N., com aprovação da D. N.

8-2 — O Conselho Local é um órgão facultativo destinado à coordenação, propaganda, desenvolvimento e organização do trabalho escoteiro, em cooperação com os órgãos regionais e o Comissário Distrital, e tendo ação sôbre uma área determinada.

8-3 — O Conselho Local é formado por número variavel de membros, de acôrdo com seu Regimento Interno, recrutados nos vários campos de atividades industriais, agrícolas, comerciais, intelectuais, etc., que caracterizam a região, e um Representante de cada uma

das Associações ou Tropas isoladas existentes, de qualquer modalidade.

8-4 — Mesmo não existindo tropa escoteira na respectiva zona, o Conselho Local pode ser creado com membros representativos dos vários campos de actividade e tendo como finalidade iniciar o trabalho escotista.

SECÇÃO 9 — ASSOCIAÇÕES E TROPAS

9-1 — Associação é uma organização escoteira local destinada a proporcionar a prática do Escotismo aos seus membros, sendo constituída por duas ou mais tropas, do mesmo ramo e modalidade ou de ramos e modalidades diferentes.

9-2 — Sómente constituem Associações e Tropas Escoteiras as organizações que obtiverem o Reconhecimento da U. E. B., por intermédio das respectivas Diretorias Regionais, na forma deste Regulamento Técnico, e como tal ficam autorizadas a praticar o escotismo, de conformidade com o art. 2.º dos Estatutos da U. E. B.

9-3 — Quando necessário, nas cidades ou distritos em que haja mais de uma associação, estas terão limites demarcados pela Diretoria Regional para a localização das sedes de suas Tropas, não podendo fundar Tropas, Matilhas, Patrulhas ou Equipas, fóra dos perímetros que lhes forem atribuídos.

9-4 — Tropa Escoteira é uma designação genérica que indica um agrupamento escoteiro sem discriminação do ramo a que pertença.

9-5 — Alcatéia é uma tropa de Lobinhos.

9-6 — Grupo é uma tropa de Escoteiros.

9-7 — Clã é uma tropa de Pioneiros.

Fundação

9-8 — Para a fundação de Associações ou Tropas Escoteiras e para as atividades iniciais até a obtenção do Certificado de Reconhecimento, as Diretorias Regionais concederão Autorização Provisória, válida por quatro meses improrrogáveis.

9-9 — A fundação de uma Tropa de qualquer dos ramos do movimento, deve obedecer às seguintes normas:

a) — A Instituição mantenedora (sociedade, escola, igreja, fábrica, etc.), ou grupo de pessoas interessados na fundação de uma Tropa Escoteira, deve em primeiro lugar, procurar um entendimento, pessoal ou por escrito, com o Comissário Distrital, o qual encaminhará êsse assunto, devidamente informado, ao Comissário Regional. Se na localidade ainda não existir Movimento Escoteiro, devem os interessados dirigir-se ao Comissário Regional, e, em sua falta, ao Comissário Nacional;

b) — cabe à Diretoria Regional em face das condições existentes para a fundação da Tropa, inclusive as exigências da regra 9-13, conceder a Autorização Provisória que permitirá a realização do seguinte:

I — Escolha de três ou mais membros da Diretoria da Associação (Regra 9-28), ou do Diretor de Escotismo, (Regra 9-29), quando for o caso, num reunião da instituição ou do grupo de cidadãos interessados;

II — Indicação, pelo Diretor de Escotismo ou Diretores da Associação, de um Chefe Escoteiro diplomado ou pessoa idônea que possa ser comissionada para a chefia da Tropa;

III — Habilitação e nomeação do Chefe, feita pelo Comissário Regional.

IV — Entendimento entre a autoridade escoteira, o Chefe da Tropa e os diretores responsáveis, sobre as diretivas a serem seguidas até o Reconhecimento;

V — Escolha do nome da Associação ou Tropa, sendo vedados os nomes de pessoas vivas e as designações em língua estrangeira;

VI — Reunião inicial para a fundação da Tropa;

VII — Reuniões subsequentes da Tropa, sob a direção do Chefe Escoteiro, para treinamento dos aspirantes, organização das patrulhas e tomada das Provas de classe;

VIII — Preenchimento do Pedido de Reconhecimento, e Boletins de Registro Anual, em impressos oficiais, que serão entregues ao Comissário Regional;

IX — Instalação oficial da Tropa com a entrega do Certificado de Reconhecimento.

c) — Sem prévia autorização provisória, nenhum passo poderá ser dado para a efetiva instalação de uma Tropa;

d) — o prazo máximo de vigência da Autorização Provisória será de quatro meses, findos os quais já deve estar requerido o Reconhecimento; caso contrário, a Tropa em fundação será declarada inexistente.

9-10 — A U.E.B. e suas Regiões responsabilizarão, na forma da lei, as instituições ou pessoas implicadas na fundação ou manutenção ilegal de Tropas Escoteiras.

Reconhecimento

9-11 — Reconhecimento é o ato pelo qual a União dos Escoteiros do Brasil autoriza a prática do Escotismo por pessoas físicas ou jurídicas, na forma do art. 2.º dos seus Estatutos e de conformidade com o Decreto Federal n.º 5.497, de 23 de Julho de 1928 e Decreto-Lei n.º 8.828, de 24 de Janeiro de 1946.

9-12 — A U.E.B., na forma do artigo anterior, poderá conceder Reconhecimento, indistintamente, a Associações Escoteiras constituídas de duas ou mais Tropas, a Tropas Escoteiras isoladas, a Tropas novas fundadas dentro de Associações Escoteiras já Reconhecidas, e, em casos especiais, a Patrulhas ou Equipes isoladas, nos locais em que não haja Associações ou Tropas organizadas, e como núcleos de futuras Associações.

9-13 — São condições essenciais para o Reconhecimento de uma Tropa:

a) — possuir um Chefe Escoteiro devidamente diplomado, ou pessoa idônea comissionada nêsse pôsto;

b) — dispôr de uma séde para suas reuniões;

c) — ter possibilidade de assegurar recursos materiais e financeiros para a realização de seus fins (Regras 9-36 a 9-40);

d) — assumir o compromisso de orientar suas atividades de acôrdo com o presente Regulamento Técnico.

9-14 — O pedido de Reconhecimento de uma nova Associação Escoteira ou Tropa é efetuado mediante o preenchimento do impresso Pedido de Reconhecimento (modelo 1), juntamente com o Boletim de Registro Anual de Diretores (modelo 6), e Boletim de Registro Anual de Tropa, dos ramos que tiver (modelos, 2, 3, 4 e 5).

9-15 — O Pedido de Reconhecimento e os Boletins de Registro Anual são preenchidos em três vias, sendo:

1.^a via — para a U.E.B.;

2.^a via — para a Região;

3.^a via — para o arquivo da Associação ou Tropa.

9-16 — Tôdas as vias do Pedido de Reconhecimento e Boletins de Registro Anual devem ser entre-

gues ao Comissário Regional, que informará o pedido e o submeterá a apreciação da Diretoria Regional.

9-17 — O Pedido de Reconhecimento que obtiver informação favorável do Comissário Regional e aprovação da Diretoria Regional, será por esta transmitido à Diretoria Nacional, juntamente com os respectivos Boletins de Registro Anual e a quantia correspondente a anuidade dos respectivos membros.

9-18 — A Diretoria Nacional concederá o Reconhecimento à vista da Informação da Diretoria Regional e o Parecer do Comissário Nacional, arquivando as 1as. vias de cada documento e restituindo as 2as. e 3as. vias para os órgãos a que se destinam, juntamente com o Certificado de Reconhecimento (modelo 10), Certificados de Registro Anual das Tropas (modelos de ns. 11 a 14), e as Cadernetas individuais dos novos membros inscritos (modelos de ns. 30 a 35).

9-19 — O Pedido de Reconhecimento de Tropa nova fundada junto à Tropa Escoteira já Reconhecida, dando, conseqüentemente, origem à formação de uma nova Associação Escoteira, será feito por meio de um Boletim de Registro Anual de Tropa (modelos 2, 3, 4 e 5), escrevendo-se no alto do mesmo, à tinta vermelha, as palavras "Pedido de Reconhecimento de Tropa Nova — Registro da Associação Escoteira..." Os trâmites dêsse pedido serão os mesmos das regras anteriores, sendo expedidos os respectivos Certificados de Reconhecimento e de Registro Anual e as Cadernetas individuais dos seus membros.

9-20 — Proceder-se-á do mesmo modo quando se tratar de Tropa nova fundada dentro de Associação Escoteira já Reconhecida, escrevendo-se no Boletim de Registro Anual de Tropa apenas as palavras "Pedido de Reconhecimento de Tropa Nova".

9-12 — Os pedidos de Reconhecimento de Patrulhas isoladas ou Equipes isoladas também serão fei-

tos do mesmo modo por meio de um Boletim de Registro Anual de Tropa, escrevendo-se as palavras "Pedido de Reconhecimento de Patrulha (ou Equipe) isolada".

Registro Anual

9-22 — Anualmente, no mês de janeiro, a Associação, Tropa, Patrulha ou Equipe isolada, deve preencher e enviar ao respectivo Comissário Regional um Boletim de Registro Anual de Tropa (modelos 2, 3, 4 e 5), dos ramos que possuir, contendo a relação discriminada dos seus membros em 31 de Dezembro do ano anterior, enviando juntamente um Boletim de Registro Anual de Diretores (modelo 6), o que lhe assegurará por mais um ano a renovação do Reconhecimento.

9-23 — Os Boletins de Registro Anual de Tropa e o Boletim de Registro Anual de Diretores são preenchidos em três vias, cujos destinos são os mesmos da regra 9-15 e deverão ser acompanhados da quantia correspondente à anuidade de todos os membros.

9-24 — Todas as vias dos Boletins de Registro Anual devem ser entregues ao Comissário Regional, que as apresentará à Diretoria Regional e encaminhará ao Comissário Nacional. As 2.^a e 3.^a vias, serão restituídas aos órgãos a que se destinam por intermédio do Comissário Regional, acompanhadas dos selos de Registro Anual (modelo 15), e do Cartão de Atividade Anual válido para o ano corrente).

9-25 — O não cumprimento da regra 9-22 importa na suspensão automática de todos os direitos da Associação, Tropa, Patrulha ou Equipe isolada, sendo a mesma declarada extinta e cassado o seu Reconhecimento, depois de noventa dias.

9-26 — Por ocasião do pedido de Reconhecimento e, posteriormente, sempre que forem admitidos novos

Diretores, Chefes, Instrutores, ou novos Lobinhos, Escoteiros e Pioneiros, completarem suas provas iniciais, seus registros serão efetuados pelo Boletim de Novas Inscrições (modelo 7), cujos trâmites serão os mesmos da regra 9-24, sendo então expedidas as respectivas Cadernetas individuais.

Deveres

9-27 — São deveres da Associação ou Tropa:

a) — Cumprir o presente Regulamento e os estatutos, regulamentos e deliberações tomadas pelos Poderes competentes;

b) — Dar especial relevo em seus programas aos seguintes pontos básicos do Escotismo:

I — Lei e Promessa;

II — Sistema de Patrulhas;

III — Sistema de Classes e Especialidades;

IV — Campismo e Excursionismo (mínimo de 10 dias de atividades anuais);

V — Sistema de Associações com Tropas separadas de cada ramo, com chefia própria e número limitado de rapazes para cada chefe (Alcatéia, máximo, 24 lobinhos; Grupo ou Clã, 32 escoteiros ou pioneiros).

c) — Comparecer com seu efetivo a pelo menos duas das atividades ou solenidades previstas no Calendário Anual para às quais fôr convocada;

d) — Zelar e conservar o material ou navio que lhe fôr confiado;

e) — Manter em dia sua escrituração, devendo possuir:

I — Livro da Tropa;

II — Livro, quadro ou mapa de frequência às reuniões e comparecimento a acampamentos e excursões;

III — Arquivo de Pedidos de inscrição (modelo 20);

IV — Fichas individuais dos seus componentes (modelo 21);

V — Livro Caixa;

VI — Registro do Patrimônio;

VII — Outros livros, mapas ou fichas que forem julgados necessários por sua Diretoria ou Chefia.

Administração

9-28 — A Associação ou Tropa é administrada por uma Diretoria composta de, pelo menos, um Presidente, um Secretário, um Tesoureiro e todos os seus Chefes.

9-29 — Nas Associações ou Tropas pertencentes a entidades mantenedoras (Sociedades, Igrejas, Escolas, etc.), as funções da diretoria poderão ser exercidas por um Diretor de Escotismo, que fará a ligação entre a Tropa e a entidade mantenedora, reunindo-se normalmente com os Chefes.

9-30 — Os Diretores serão comissionados Chefes Escoteiros Honorários, enquanto exercerem os respectivos cargos.

9-31 — Na Associação deve haver um Chefe para cada ramo e um Chefe Geral a quem caberá a coordenação técnica e a aprovação dos programas a serem realizados.

9-32 — Além dos Chefes, a Associação ou Tropa poderá ter instrutores para o ensino de especialidades ou treinamentos especiais.

9-33 — A Diretoria terá a seu cargo os atos administrativos, ficando sob sua responsabilidade o seguinte:

1 — a indicação dos Chefes;

2 — as facilidades necessárias para as reuniões e atividades;

3 — a fiscalização, juntamente com os Chefes, do uso apropriado dos Uniformes, Insígnias e Distintivos pelos membros da Associação ou Tropa;

4 — as finanças e o patrimônio;

5 — as medidas necessárias para assegurar a continuidade e desenvolvimento da Associação ou Tropa.

9-34 — A parte técnica fica inteiramente a cargo dos Chefes.

9-35 — São membros da Associação ou Tropa:

a) — Os elementos efetivos:

Diretores.

Chefes.

Instrutores.

Pioneiros.

Escoteiros.

Lobinhos.

b) — Os membros do “Conselho de Pais”;

c) — Os sócios em geral.

Finanças

9-36 — A Associação ou Tropa deve ser financiada pelas contribuições de seus membros e pelas entidades mantenedoras.

9-37 — Os elementos efetivos concorrerão sempre com uma pequena quota mensal para a caixa da Associação ou Tropa.

9-38 — As pessoas e entidades que desejarem concorrer para a manutenção das Associações ou Tropas, poderão fazê-lo como Sócios, conforme categorias e mensalidades estabelecidas pelo Conselho Geral da Associação ou Tropa (Regra 9-41), ou por meio de doações.

9-39 — A Associação ou Tropa escoteira poderá criar fontes de renda com o trabalho dos seus componentes, organizados sob forma cooperativa.

9-40 — É permitido a obtenção de recursos financeiros por meio de festivais organizados ou patrocinados pela Associação ou Tropa, respeitada a Regra 31-56.

Conselho Geral da Associação ou Tropa

9-41 — Haverá um Conselho Geral da Associação ou Tropa dirigido pelo Presidente e acessoriado pelo Chefe Geral, constituído pela Diretoria, Chefes, Sub-Chefes e Graduados. O Conselho Geral da Associação ou Tropa tem por função eleger a Diretoria, organizar programas de atividades gerais, deliberar sobre interesses sociais, conceder ou promover recompensas, aprovar o Regulamento da Associação e Regimentos internos da Tropa.

Conselho de Chefes da Associação

9-42 — Quando uma Associação tiver três ou mais Chefes, por deliberação do Chefe Geral, ou a pedido de um dos Chefes, poderá ser convocado um Conselho de Chefes da Associação para tratar de assuntos cuja magnitude exijam essa medida.

9-43 — Este Conselho será dirigido pelo Chefe Geral e constituído por todos os Chefes e Sub-Chefes, um dos quais servirá de Escriba.

Conselho de Pais

9-44 — Afim de criar e manter uma maior articulação com os pais, estimulando-lhes o interesse pela Associação ou Tropa dos seus filhos, poderá haver um "Conselho de Pais".

9-45 — Os pais serão inscritos neste Conselho logo que seus filhos tenham prestado a Promessa e nêle permanecerão enquanto aqueles se mantiverem em atividade.

9-46 — O “Conselho de Pais” reunir-se-á normalmente uma vez por ano para ouvir o relatório sucinto da Associação ou Tropa, assistir a uma demonstração de aproveitamento da técnica escoteira por parte de seus filhos, e dar sugestões.

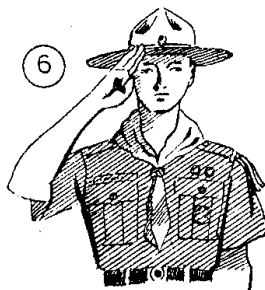
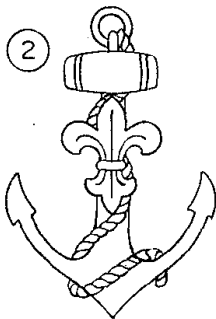
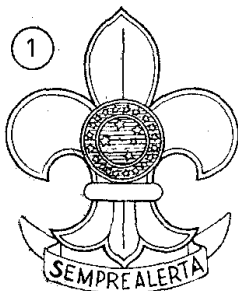
9-47 — O “Conselho de Pais” poderá ser convocado extraordinariamente para debater assuntos de relevante interesse para a vida da Associação ou Tropa ou estudo conjunto de problema de educação.

Extinção

9-48 — A dissolução de qualquer Associação ou Tropa pôde ser decidida pela Diretoria Nacional, por proposta da Diretoria Regional, pelos seguintes motivos:

- a) — Falta de eficiência técnica, comprovada após 6 meses de atividade;
- b) — Inatividade;
- c) — Resolução do seu Conselho Geral de Associação ou Tropa;
- d) — Inobservância deste Regulamento ou dos Estatutos da U.E.B.;
- e) — Conduta prejudicial ao bom nome do Escotismo.

9-49 — Antes de ser aplicada qualquer penalidade a uma Associação ou Tropa será ouvido o seu Presidente ou Chefe Geral, sendo-lhe concedido um prazo para apresentar defesa, por escrito.



- 1 — Distintivo geral do Movimento
- 2 — Distintivo dos Escoteiros do Mar
- 3 — Distintivo dos Escoteiros do Ar
- 4 — Saudação inteira do Lobinho
- 5 — Meia Saudação do Escoteiro
- 6 — Saudação inteira do Escoteiro
- 7 — Apêto de mão escoteiro

- 8 — Sinal Escoteiro
- 9 — Sinal de Lobinho
- 10 — Saudação com bastão, em marcha
- 11 — Saudação com bastão, parado
- 12 — Saudação funebre, em marcha
- 13 — Saudação funebre, parado

CAPITULO III

NORMAS SÔBRE PESSOAL

SECÇÃO 10 — RAMOS E MODALIDADES

10-1 — O Escotismo está psicologicamente dividido em Ramos, que se distinguem por programas e atividades diferentes, dentro da mesma metodologia escoteira:

Lobinhos, de 7 a 11 anos.

Escoteiros, de 11 a 15 anos.

Escoteiros Seniores, de 15 a 18 anos.

Pioneiros, de mais de 18 anos.

10-2 — Nessas idades limites, deve-se levar em conta mais o critério psicológico e fisiológico, que o cronológico.

10-3 — Por sua especialização predominante e campo de atividade, o Escotismo é praticado nas modalidades de Terra, Mar e Ar.

10-4 — O Escotismo de Mar procura desenvolver nos meninos e rapazes o gosto pela vida do mar, a prática marinheira, a navegação, os esportes náuticos e o culto das tradições navais de nossa Marinha.

10-5 — O Escotismo do Ar procura desenvolver nos mesmos o gosto pelas coisas de aeronáutica, o

aeromodelismo, a aeronavegação e problemas correlatos e o culto pelas tradições de nossa Aeronáutica.

SECÇÃO 11 — INSCRIÇÃO

11-1 — A admissão se faz, de acôrdo com a idade do candidato, em qualquer dos ramos do movimento escoteiro.

11-2 — O menino ou rapaz ingressa no movimento voluntariamente, desde que tenha autorização escrita de seus pais ou responsáveis e não sofra moléstia infecto-contagiosa.

11-3 — Os candidatos devem comparecer à Tropa, para inscrição, sempre que possível acompanhados por seus pais ou responsáveis.

11-4 — Na admissão será preenchido o impresso "Pedido de Inscrição" (modelo 20), no qual constará a qualificação do candidato, atestado médico, e, quando se tratar de menores, a autorização escrita de seus pais ou responsáveis.

11-5 — A inscrição na Tropa é concedida na qualidade de Aspirante, dando o direito de frequentar as reuniões e atividades, durante o prazo necessário para que o candidato complete as provas iniciais.

11-6 — Completadas as provas iniciais é solicitado pela Associação ou Tropa o Registro do candidato na U.E.B., na forma da regra 9-26, que lhe dará direito à caderneta individual, uso do uniforme e distintivos, efetivação da Promessa e demais regalias asseguradas por êste Regulamento.

11-7 — O Registro na U.E.B. é renovado anualmente, por intermédio da Tropa, de acôrdo com as regras 9-22 e 9-23.

11-8 — Só é permitida a aquisição e uso de uni-

formes, insígnias e distintivos escoteiros aos portadores de caderneta individual válida para o ano em curso, e todos os membros do Escotismo comprometem-se a devolvê-los ou não usá-los, quando estiverem desligados do Movimento.

SECÇÃO 12 — TRANSFERÊNCIA INDIVIDUAL

12-1 — Para se transferir de uma para outra Associação ou Tropa, é necessário que o interessado apresente o “Passe” (modelo 24), assinado pelo Chefe, com a declaração do que constar a seu respeito, no fichário respectivo.

12-2 — Sempre que um novo elemento for admitido, o Chefe deverá verificar se o mesmo em qualquer tempo pertenceu a outra Tropa, e neste caso solicitar dessa Tropa, ou da Região respectiva, o que constar de sua ficha.

12-3 — Fica à critério do Chefe receber ou não os elementos transferidos ou que já tenham pertencido a outra Tropa, à vista das informações que obtiver, sendo permitido recebê-los, em qualquer caso, sob sua responsabilidade.

12-4 — O elemento que estiver cumprindo “Suspensão” só poderá ingressar noutra Tropa depois de terminado o respectivo prazo.

12-5 — O elemento desligado de uma Associação ou Tropa de acôrdo com as letras “b”, “c”, “d” e “e” da regra 13-1, só poderá ingressar noutra Associação ou Tropa depois de decorridos noventa dias, observado o disposto na regra 12-3.

SECÇÃO 13 — DESLIGAMENTO

13-1 — O desligamento do Movimento Escoteiro dá-se nos seguintes casos:

- a) — a pedido;
- b) — por frequência insuficiente;
- c) — por pouca eficiência ou falta de espírito escoteiro;
- d) — por indisciplina;
- e) — por falta de exatidão no cumprimento dos deveres morais.

13-2 — Os casos constantes das alíneas “a” e “b” são resolvidos pelo Conselho de Tropa e os das alíneas “c”, “d” e “e” pela Côrte de Honra.

CAPÍTULO IV

LOBINHOS

SECÇÃO 14 — GENERALIDADES

Fundamentos

14-1 — O treino dos Lobinhos é inspirado no romance da selva e baseado no Livro da Jangal, de Rudyard Kipling. É organizado de maneira diferente do treino dos Escoteiros, de forma a atender às inclinações naturais dos meninos na idade psicológica de Lobinhos e destinado a prepará-los para que, ao atingirem a idade e as condições necessárias, ingressem no Grupo Escoteiro, onde encontrarão novo ambiente e novas atividades.

14-2 — Os detalhes da organização e do treino de Lobinhos encontram-se neste R.T.E., “Livro dos Lobinhos” “Como dirigir uma Alcateia” e outros livros oficiais da U. E. B. sobre o assunto. Em caso de divergência entre este Regulamento e aqueles livros devido à época das edições, deve-se obedecer às presentes Regras.

Promessa

14-3 — A Promessa do Lobinho, prestada quando o menino é reconhecido como Lobinho, é a seguinte:

PROMETO ESFORÇAR-ME O “MELHOR POSSÍVEL” PARA:

1.º — SER LEAL E CUMPRIR MEUS DEVERES PARA COM DEUS E MINHA PÁTRIA.

2.º — OBEDECER À LEI DO LOBINHO E PRESTAR TODOS OS DIAS UM PEQUENO SERVIÇO A ALGUÉM.

Lei do Lobinho

14-4 — A Lei do Lobinho é a seguinte:

1.º — O LOBINHO OUVE SEMPRE OS MAIS VELHOS.

2.º — O LOBINHO NUNCA OUVE SÓMENTE A SI PRÓPRIO.

Máximas da Jangal

14-5 — As máximas da Jangal são as seguintes:

O LOBINHO PENSA PRIMEIRO NOS OUTROS.

O LOBINHO ABRE OS OLHOS E OS OUVIDOS.

O LOBINHO ESTÁ SEMPRE LIMPO.

O LOBINHO ESTÁ SEMPRE ALEGRE.

O LOBINHO DIZ SEMPRE A VERDADE.

Lema

14-6 — O Lema do Lobinho é “O MELHOR POSSÍVEL”.

Alcatéia

14-7 — Alcatéia é uma Tropa de Lobinhos, constituindo ou não uma das secções da Associação.

14-8 — A Alcateia é dirigida por um chefe de Lobinhos chamado “Aquelá”, tendo como auxiliar um ou mais sub-chefes denominados “Balú”.

14-9 — E’ permitido e aconselhado que a chefia ou sub-chefia da Alcatéia sejam desempenhadas por pessoas do sexo feminino.

14-10 — Aquelá é a autoridade soberana em tôdas as questões relativas à instrução da Alcatéia, depois do Chefe Geral da Associação aprovar seus programas e atividades.

Matilha

14-11 — A Alcatéia é dividida em Matilhas, de quatro a seis Lobinhos, as quais constituem as unidades de trabalho e jogos.

14-12 — Cada Alcatéia não deve ter mais de quatro matilhas, ou vinte e quatro lobinhos.

Côres da Matilha

14-13 — O Lobo é o animal símbolo de tôdas as matilhas, que se distinguem numa mesma Alcatéia, pelas côres próprias dos lobos, escolhidas dentre as seguintes: Matilha dos lobos castanhos, Matilha dos lobos cinzentos, Matilha dos lobos pretos, Matilha dos lobos brancos, Matilha dos lobos vermelhos.

14-14 — As Matilhas não usam bandeirolas.

Primo e Segundo

14-15 — A Matilha é chefiada por um dos Lobinhos que é denominado Primo, auxiliado por um companheiro, o Segundo.

14-16 — Aquelá escolhe o Primo e êste escolhe o Segundo.

Mór

14-17 — Aquelá poderá escolher um dos Primos para ser o "Mór" da Alcatéia.

Gruta

14-18 — A séde da Alcatéia tem o nome de Gruta.

Totem

14-19 — Bastão-totem é um bastão encimado por uma Cabeça de Lobo simbólica, que constitue um distintivo de honra da Alcatéia.

14-20 — A Alcatéia só poderá conduzir o bastão-totem quando todos os seus Lobinhos com mais de um ano de atividade, possuírem já a primeira estrêla.

14-21 — Se em qualquer momento houver na Alcatéia um Lobinho que não satisfaça à regra anterior, o bastão-totem não poderá ser conduzido, nem apresentado em público, até que êle passe nas provas de primeira estrêla.

14-22 — Sempre que um Lobinho alcançar uma insígnia de capacidade, será cravada no bastão-totem uma taxa de cabeça da côr do fundo da insígnia respectiva.

Livro da Alcatéia

14-23 — A Alcatéia, além da escrituração julgada necessária, possui o "Livro da Alcatéia", no qual são registrados todos os fatos importantes de sua vida, excursões, acampamentos, etc.

14-24 — O Livro da Alcatéia fica a cargo do Aquelá, Balú ou do Mór, conforme fôr decidido.

SECÇÃO 15 — ADESTRAMENTO

Admissão

15-1 — Para ser Lobinho o menino deve ter de sete a onze anos, observadas as regras das Secções 10 e 11.

15-2 — Ao ser inscrito numa Alcatéia o menino é considerado Aspirante a Lobinho.

15-3 — Sòmente depois de satisfeitas as respectivas provas o Aspirante é considerado Pata-tenra e tem direito de prestar a Promessa e usar o uniforme e o distintivo de Lobinho.

15-4 — A permissão para usar o uniforme e o distintivo é concedida pelo Aquelá, observada a regra 11-6.

Classes

15-5 — Os Lobinhos podem alcançar sucessivamente as seguintes classes:

Pata-tenra.

Lobinho de uma estrêla.

Lobinho de duas estrêlas.

Lobinho do Cruzeiro do Sul.

Pata-tenra

15-6 — Para ser Pata-tenra o Lobinho deve satisfazer às seguintes “provas”:

- a) — **Promessa e Lei** — saber:
a Promessa e a Lei do Lobinho;
as Máximas da Jangal;
o Lema;
e compreender como deve proceder um menino que é Lobinho.
- b) — **Saudação** — Conhecer e saber fazer a saudação do Lobinho.
- c) — **Grande Uivo** — Conhecer o cerimonial do Grande Uivo.
- d) — **Mowgli** — Conhecer a história de “Mowgli, o Menino Lobo”.
- e) — **Saber escrever** — Saber escrever claramente o próprio nome, endereço e o nome de sua Alcatêia e Matilha.

f) — **Uniforme** — Saber vestir o uniforme e amarrar os sapatos (nó direito alceado), sem auxílio estranho.

g) — **Estágio** — Ter assistido “o melhor possível”, às reuniões da Alcatéia, durante o período mínimo de um mês.

Lobinho de Uma Estrêla

15-7 — Para ser Lobinho de Uma Estrêla o Pataterra deve satisfazer às seguintes provas:

a) — **Bandeira** — Conhecer a Bandeira Nacional, a significação de suas côres e saber içá-la e arriá-la.

b) — **Nós** — Ser capaz de dar os seguintes nós, conhecendo suas aplicações: — nó direito, nó de correr, escôta e volta de fiel. Saber fazer um embrulho.

c) — **Destreza** — Dar uma cambalhota. Pular carniça em um companheiro de sua estatura. Lançar e receber, quatro vezes em seis no mínimo, em cada mão, uma bola de tenis, de um companheiro a dez metros de distância. Jogar peteca, batendo-a cinco vezes em cada mão. Pular na corda vinte vezes.

d) — **Equilíbrio** — Equilibrar na cabeça três livros de duzentas páginas, formato oitavo, percorrendo uma distância de dez metros, em círculo. Pular num pé só numa distância de dez metros, num percurso em forma de 8.

e) — **Higiene** — Saber e praticar os cuidados que se deve ter com as mãos, pés, unhas, dentes e cabelos. Saber porque se deve respirar pelo nariz.

f) — **Relógio** — Saber ver as horas no relógio.

g) — **Estágio** — Ter pelo menos três meses de atividade como Lobinho.

Lobinho de Duas Estrêlas

15-8 — Para ser Lobinho de Duas Estrêlas o Lo-

binho de Uma Estrêla deve satisfazer às seguintes provas:

a) — **Sinalização** — Conhecer o alfabeto Morse ou o de Semáfora, e ser capaz de transmitir e receber vinte letras, errando, no máximo, cinco letras.

b) — **Nós** — Ser capaz de dar os seguintes nós, conhecendo suas aplicações: — nó de frade, nó de pescador, lais de guia e volta da ribeira.

c) — **Rosa dos Ventos** — Conhecer os oito pontos principais da Rosa dos Ventos.

d) — **Hinos** — Saber cantar, em conjunto, o Hino Nacional e o Hino à Bandeira.

e) — **Economia** — Ter economisado, pelo menos, cinco cruzeiros, ganhos, sempre que possível, com seu trabalho.

f) — **Habilidade manual** — Fazer, sem auxílio estranho, um trabalho em madeira, metal, papelão ou barro; ou uma série de oito desenhos coloridos representando bandeiras, decorações, animais observados na natureza, etc.

g) — **Trabalho doméstico** — Saber engraxar os sapatos, fazer a cama, escovar e dobrar sua roupa.

h) — **Fôgo** — Acender e alimentar um fogão doméstico a carvão ou a lenha.

i) — **Memória** — Ser capaz de transmitir um pequeno recado, cinco minutos depois de recebido e após realizar determinado percurso.

j) — **Ginástica** — Fazer corretamente os seguintes movimentos de ginástica:

1 — (Para os braços) — corpo erecto, mãos unidas ao peito, cotovelos para traz: — estender os braços para frente — voltar à posição inicial; estender para os lados — voltar à posição; estender para cima — voltar. Repetir até 8 vezes.

2 — (Para as pernas) — corpo erecto, mãos na

cintura, cotovelos bem para traz: — ficar na ponta dos pés, abaixar-se lentamente até ficar de cócoras, levantar-se lentamente e voltar à posição inicial. Expirar ao abaixar-se; inspirar ao levantar-se. Repetir até 12 vezes.

3 — (Para o tronco) — corpo erecto, braços estendidos o mais possível para cima: — curvar-se lentamente, descrevendo um semi-círculo, até os dedos tocarem a ponta dos pés, sem curvar os joelhos. Expirar ao abaixar-se; inspirar ao levantar-se. Repetir até 8 vezes.

4 — (Respiração) — corpo erecto, pernas afastadas, braços ao longo do corpo; inspirar profunda e lentamente, abrindo os braços e levando-os o mais possível para trás; expirar levando os braços para frente e para baixo, até cruzá-los. Repetir até 10 vezes.

l) — **Equilíbrio** — Caminhar sôbre uma prancha ou viga de quatro metros de comprimento, com um decímetro de largura, colocada à altura de um metro do sólo.

m) — **Primeiros socorros** — Saber tratar um tálho no dedo, uma queimadura e conhecer o perigo da infecção de uma ferimento.

n) — **Estágio** — Ter, pelo menos, seis meses de atividade como Lobinho.

Lobinho do Cruzeiro do Sul

15-9 — Para ser classificado como Lobinho do Cruzeiro do Sul, deve o Lobinho satisfazer às seguintes condições:

a) — **Estrêla** — Ser Lobinho de 2 estrêlas.

b) — **Espírito de Lobinho** — Ter demonstrado possuir bom espírito de Lobinho, de acôrdo com a Lei e a Promessa;

c) — **Capacidade** — Possuir pelo menos quatro insígnias de capacidade;

- d) — **Idade** — Ter no mínimo 10 anos de idade;
e) — **Estágio** — Ter completado um ano de boa atividade de Lobinho.

Insignias de Capacidade

15-10 — Depois de alcançar a classe de Lobinho de Uma Estrêla, poderá o Lobinho prestar as provas de capacidade, que lhe darão o direito ao uso das respectivas insignias.

15-11 — As insignias de capacidade são as seguintes, classificadas em quatro grupos, cada um com sua cor distintiva:

de Inteligência — (bordada em linha amarela sobre fundo azul):

Colecionador.

Observador.

Jardineiro.

Sinaleiro.

de Habilidade Manual (bordada em linha azul sobre fundo amarelo):

Artista.

Carpinteiro.

Tecelão.

de Serviço ao Próximo (bordada em linha amarela sobre fundo vermelho):

Enfermeiro.

Guia.

Serviço doméstico.

de Educação Física (bordada em linha amarela sobre fundo verde):

Nadador.

Desportista.

Atleta.

Graduações

15-12 — As Graduações do Lobinho são as seguintes:

Segundo — Substituto e auxiliar do Primo.

Primo — Chefe da Matilha.

Mór — Um dos Primos, designado pelo Aquelá, desde que satisfaça às seguintes condições:

a) — Ter mais de um ano de atividade como Lobinho;

b) — Ter mais de seis meses como Primo;

c) — Ser, no mínimo, Lobinho de Duas Estrêlas.

15-13 — O Mór pode continuar chefiando sua Matilha.

Tempo de atividade

15-14 — O tempo de atividade dos Lobinhos é contado pela Alcatéia ou Associação, a que pertencem, de acôrdo com as regras 31-29, 31-31, 31-32 e 31-34.

SECÇÃO 16 — UNIFORMES E DISTINTIVOS

Uniformes

16-1 — Os Lobinhos usam o uniforme seguinte, com os distintivos a que tiverem direito.

Boina — azul marinho, tendo na frente uma cabeça de lobo em metal amarelo de 2,5 cms. de altura.

Gandola — de brim ou algodão, branca, aberta até o meio, mangas curtas e passadeiras; dois bolsos macheados com portinholas e botões dourados; usada por cima do calção.

Calção — de sarja ou brim, azul marinho, curto, acima dos joelhos, largo e direito, tendo dois bolsos trazeiros aplicados.

Lenço — de 60 x 60 cms. de côr da Associação ou Alcatéia, dobrado em diagonal, passando por cima da gola da gandola, fechado no pescoço por um anel de couro marrom. E' facultado bordar ou aplicar o distintivo da Associação ou Alcatéia em um dos ângulos do lenço. O lenço dos lobinhos das Associações de Escoteiros do Mar é de côr azul marinho.

Meias — de algodão ou lã, com canhão, compridas, de côr uniforme para cada Região.

Calçado — preto ou marrom escuro (de preferência sapato), de côr uniforme para cada Região.

16-2 — O Lobinho usa como roupa de abrigo, facultativamente, uma pelerine azul marinho de comprimento até ao meio das pernas.

Equipamento

16-3 — Os Lobinhos usam, quando necessário, o seguinte equipamento:

Bornal — de brim ou lona, colocado do lado direito, sendo de côr uniforme para cada Região.

Cantil — pequeno, de aluminio, levado a tiracolo, para uso privativo de seu dono.

Distintivos

16-4 — A côr distintiva dos Lobinhos é o amarelo.

16-5 — O Lobinho usa no uniforme os seguintes distintivos:

1 — **Distintivo do ramo** — Retângulo verde, de 5 cms. de altura por 3,5 cms. de largura, tendo ao centro uma Cabeça de Lobo, em amarelo, com traços em branco e preto; sob a cabeça do lobo um listel branco com a divisa "O melhor possível" em verde. Usado no macho do bolso esquerdo.

2 — **Distintivo da Matilha** — Pequeno triângulo

de flanela, de 3 cms. de lado, de côr distinta para cada Matilha, colocado logo abaixo da costura do ômbro esquerdo e com o vértice para cima.

3 — **Distintivo de Alcatéia ou Associação** — Um cadarço branco, de doze milímetros de largura, com o nome da Alcatéia ou Associação e, facultativamente, o seu local, impresso ou bordado, em côr preta, colocado logo abaixo da costura do ômbro direito.

4 — **Distintivo da Região** — Um cadarço branco, de 2 cms. de largura, tendo bordado ou impresso, em preto, o nome da Região, costurado acima do bolso direito, junto à portinhola.

5 — **Distintivo de classe — Lobinho de Uma Estrêla** — Uma estrêla de metal prateado, de seis pontas, sôbre fundo amarelo, colocada na boina, ao lado direito da Cabeça do Lôbo.

Lobinho de Duas Estrêlas — Duas estrêlas de metal prateado, de seis pontas, sôbre fundo amarelo, colocadas na boina dos lados da Cabeça do Lôbo.

Lobinho do Cruzeiro do Sul — Distintivo circular, de 3 cms. de diâmetro com as estrêlas do Cruzeiro do Sul, bordadas em linha azul rei sôbre fundo amarelo, pregado na manga esquerda, 3 cms. abaixo do distintivo de Matilha.

6 — **Distintivo de capacidade** — De formato triangular, de bordas arredondadas, com 25 m/m de base por 15 m/m. de altura, vértice para baixo, com o desenho correspondente à cada especialidade, bordado em pano, de côr distinta para cada grupo de capacidade, e usado na manga direita, entre o ômbro e o cotovêlo, em quatro séries horizontais de três distintivos cada uma.

7 — **Distintivo de atividade:**

a) Estrêla de metal prateado, com seis pontas, de 15 m/m. de diâmetro, tendo como fundo um disco

de feltro amarelo de 17 m/m. de diâmetro, para cada ano de atividade de lobinho;

b) Estrêla de metal dourado, com seis pontas, de 15 m/m. de diâmetro, tendo ao centro um círculo branco, esmaltado, com os números a vermelho 5, 10, etc., respectivamente, para cinco, dez, etc. anos de atividade de lobinho, tendo como fundo um disco de feltro amarelo de 17 m/m. de diâmetro;

c) O distintivo de atividade será usado no peito, acima do bolso esquerdo.

16-7 — Os distintivos acima são concedidos pela Alcatéia ou Associação.

16-8 — Em traje comum o Lobinho usa na lapela, como distintivo, uma Cabeça de Lôbo, em metal amarelo.

16-9 — A posse e uso de qualquer dêsses distintivos indica que seu portador é um menino conscio de seus deveres de Lobinho; a Alcatéia a que pertença deve arrecadá-los no caso do Lobinho ser suspenso ou abandonar o Movimento, exceto quando, a juizo do Chefe, merecer conservá-lo como recordação.

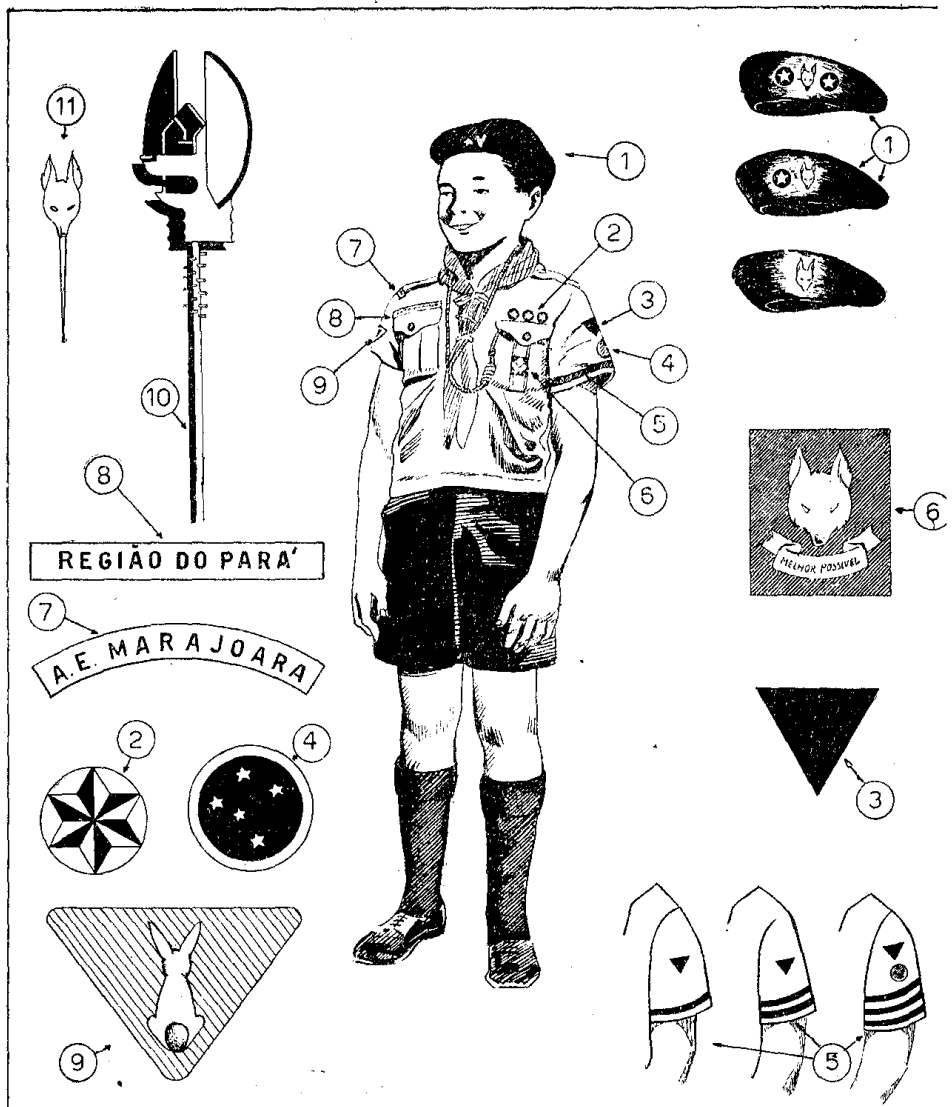
Distintivos de Graduação

16-10 — Os distintivos de graduação do Lobinho são:

Segundo — Um cadarço amarelo, de 12 m/m. de largura, colocado horizontalmente, em volta do braço esquerdo entre o ômbro e o cotovêlo.

Primo — Dois cadarços amarelos, colocados nas mesmas condições, separados de dois centímetros um do outro.

Mór — Três cadarços amarelos, nas mesmas condições.



- | | |
|---|--|
| 1 — Boina: Pata-tenra, Lobinho de uma estrela e Lobinho de duas estrelas. | 6 — Distintivo de Lobinho |
| 2 — Distintivo de atividade | 7 — Distintivo de Alcateia ou Associação |
| 3 — Distintivo de Matilha | 8 — Distintivo de Região |
| 4 — Distintivo de Lobinho do Cruzeiro do Sul | 9 — Distintivo de capacidade |
| 5 — Distintivo de graduação: Segundo, Primo e Mor | 10 — Bastão Totem |
| | 11 — Distintivo de lapela para Lobinhos |

CAPITULO V

ESCOTEIROS

SECÇÃO 17 — GENERALIDADES

Fundamentos

17-1 — O treino dos Escoteiros é baseado no estudo da natureza, vida mateira, exploração, campismo, navegação, etc., valendo-se do natural interêsse por essas atividades como um meio pelo qual o próprio rapaz desenvolve seu caráter, destreza, sangue frio e capacidade física; a eficiência assim adquirida visa o bem do próximo e da comunidade. Os princípios morais são definidos na Promessa e Lei Escoteiras.

17-2 — Os detalhes da organização e treino de Escoteiros encontram-se nêste R.T.E., no "Guia do Escoteiro" e noutros livros oficiais da U.E.B. sôbre o assunto. Em caso de divergência entre êsses livros e êste R.T.E. devido à época das edições, deve-se obedecer às presentes Regras.

Promessa

17-3 — A Promessa do Escoteiro, prestada quando o candidato é admitido como Escoteiro, é a seguinte:

"PROMETO PELA MINHA HONRA FAZER O MELHOR POSSÍVEL PARA:

CUMPRIR MEU DEVER PARA COM DEUS E A MINHA PÁTRIA.

AJUDAR O PRÓXIMO EM TÔDA E QUALQUER OCASIÃO.

OBEDECER À LEI DO ESCOTEIRO”.

Lei do Escoteiro

17-4 — A Lei do Escoteiro é a seguinte:

I — O ESCOTEIRO TEM UMA SÓ PALAVRA; SUA HONRA VALE MAIS DO QUE A PRÓPRIA VIDA.

II — O ESCOTEIRO É LEAL.

III — O ESCOTEIRO ESTÁ “SEMPRE ALERTA” PARA AJUDAR O PRÓXIMO E PRÁTICA DIÁRIAMENTE UMA BÔA AÇÃO.

IV — O ESCOTEIRO É AMIGO DE TODOS E IRMÃO DOS DEMAIS ESCOTEIROS.

V — O ESCOTEIRO É CORTÊS.

VI — O ESCOTEIRO É BOM PARA COM OS ANIMAIS E AS PLANTAS.

VII — O ESCOTEIRO É OBEDIENTE E DISCIPLINADO.

VIII — O ESCOTEIRO É ALEGRE E SORRI NAS DIFICULDADES.

IX — O ESCOTEIRO É ECONÔMICO E RESPEITA O BEM ALHEIO.

X — O ESCOTEIRO É LIMPO DE CORPO E ALMA.

Lema

17-5 — O Lema do Escoteiro é “SEMPRE ALERTA”.

Grupo

17-6 — Grupo é uma tropa de Escoteiros, constituindo ou não uma das secções da Associação.

*17-7 — O Grupo é dirigido por um Chefe, tendo como auxiliar um ou mais Sub-Chefes.

17-8 — O Chefe é a maior autoridade do Grupo, e a êle cabe dirigir, orientar e doutrinar a Tropa, pela qual é responsável, e treinar os monitores nas suas funções e nas provas escoteiras, cumprindo-lhe a exacta observância dos regulamentos escoteiros e decisões superiores, em estreita colaboração com o Chefe Geral da Associação, a quem presta contas dos seus atos.

17-9 — Cada Grupo não deve ter mais de trinta e dois escoteiros.

Patrulha

17-10 — O Grupo é dividido em Patrulhas, de quatro a oito escoteiros, as quais constituem unidades do trabalho e jogos.

Símbolo das Patrulhas

17-11 — Cada Patrulha escolhe como símbolo um animal (totem) e todos os seus componentes devem conhecer a vida e os hábitos do animal de sua Patrulha.

Bandeirola de Patrulha

17-12 — Cada Patrulha possui sua bandeirola, tendo ao centro a figura inteira do seu animal-totem.

17-13 — A bandeirola de Patrulha tem o formato de escudo com 40 cms. de comprimento por 25 cms. de altura.

Livro da Patrulha

17-14 — A Patrulha, além da escrituração que julgar necessária, mantém o seu “Livro da Patrulha”, afim de registrar sua vida e atividades.

17-15—Êsse Livro é escriturado pelo Escriba da Patrulha, escolhido em Conselho da mesma.

Monitor e Sub-Monitor

17-16 — A Patrulha é chefiada por um dos escoteiros que é o Monitor, auxiliado por um companheiro, o Sub-Monitor.

17-17 — O Monitor é escolhido pelo Chefe, de acôrdo com o Conselho da Tropa, ou eleito pelo Conselho da Patrulha; o Sub-Monitor é escolhido pelo Monitor.

17-18 — O Monitor é responsável pelo planejamento das atividades de sua Patrulha e pelo treinamento de seus escoteiros nas provas de classe, exceto nas provas de Lei e Promessa.

Guia

17-19 — O Chefe poderá escolher um dos Monitores para ser o “Guia” do Grupo ou delegar essa escolha ao Conselho do Grupo.

Caverna

17-20 — A séde do Grupo tem o nome de Caverna.

Livro da Tropa

17-21 — O Grupo além de outros livros e fichas julgadas necessárias à sua bôa administração, possui o “Livro da Tropa”, no qual são registrados todos os fatos importantes de sua vida, excursões, acampamentos, etc.

17-22 — O Livro da Tropa fica a cargo de um Escoteiro, que tem o nome de “Escriba”, o qual é eleito pelo Conselho da Tropa. Nêle podem colaborar os outros Escoteiros.

Conselhos

17-23 — Os Escoteiros tomam suas deliberações no Conselho de Patrulha ou no Conselho da Tropa, conforme se trate de assunto de interêsse de uma ou outra.

17-24 — O Conselho da Patrulha, constituído pelos Escoteiros da mesma, sob a direção do Monitor, toma tôdas as deliberações relativas à vida e atividades da Patrulha, sendo as atas das reuniões lavradas pelo Escriba no Livro da Patrulha.

17-25 — O Conselho da Tropa, constituído pelos Graduados, sob a direção do Chefe, toma tôdas as deliberações relativas à vida do mesmo, suas atividades e programas, sendo as atas das sessões lavradas pelo Escriba no Livro da Tropa, ou em livro especial.

17-26 — O Conselho da Tropa, constituído sómente pelos Monitores e Guia, sob a direção do Chefe, toma a denominação de “Côrte de Honra”, quando tiver de julgar atos de indisciplina e outras infrações da Lei Escoteira; sendo as atas das sessões também lavradas no Livro da Tropa, ou no livro especial, pelo Escriba.

17-27 — O Chefe toma parte nas reuniões do Conselho de Tropa e “Côrte de Honra”, scmente como orientador.

17-28 — O Chefe tem o direito de veto às resoluções do Conselho de Tropa ou “Côrte de Honra” ao qual só recorrerá em casos excepcionais e justificando o ato.

SECÇÃO 18 — ADESTRAMENTO

Admissão

18-1 — Para ser Escoteiro o candidato deve ter entre onze e quinze anos, observadas as regras das Secções 10 e 11.

18-2 — Ao ser inscrito num Grupo, o candidato é considerado Aspirante a Escoteiro.

18-3 — Scmente depois de satisfeitas as respectivas provas o Aspirante torna-se Noviço e tem direito de prestar a Promessa e usar o uniforme e o Distintivo Escoteiro.

18-4 — A permissão para usar o uniforme e o distintivo é concedida pelo Chefe, observada a regra 11-6.

Classes

18-5 — Os Escoteiros podem alcançar sucessivamente as seguintes classes:

Noviço.

Escoteiro de 2.^a classe.

Escoteiro de 1.^a classe.

Escoteiro da Pátria.

Noviço

18-6 — Para ser Noviço o Aspirante deve satisfazer às seguintes provas:

a) — **Lei e Promessa** — Conhecer a Lei e a Promessa, explicando-as satisfatoriamente;

b) — **Bandeira** — Desenhar a Bandeira Nacional, conhecer seu simbolismo, saber içá-la e arriá-la e saber as honras que lhe são devidas;

c) — **Saudações e distintivos** — Conhecer as saudações, distintivos, graduações e condecorações escoteiras;

d) — **Nós** — Fazer os seguintes nós, conhecendo seus nomes e aplicação: direito, de correr, de escôta, catáu, de pescador, de fateixa, lais de guia, volta de fiel e volta da ribeira; saber falcassar um cabo;

e) — **Sinais de pista** — Conhecer onze sinais de pista ou de estradas usados pelos Escoteiros;

f) — **Hinos** — Saber cantar, o Hino Nacional, o da Bandeira e o dos Escoteiros do Brasil (Alerta);

g) — **Higiene** — Conhecer os principais cuidados de higiene individual;

h) — **Curativo** — Saber como tratar um ferimento e fazer um curativo e os cuidados necessários para evitar uma infecção;

i) — **Estágio** — Ter comparecido regularmente às reuniões do Grupo durante o período mínimo de um mês.

18-7 — Para ser escoteiro Noviço do Mar, deve, além das provas da Regra 18-6, satisfazer mais às seguintes:

- a) — **Natação** — Nadar 25 metros;
- b) — **Vento e Maré** — Saber reconhecer de onde vem o vento e para onde corre a maré;
- c) — **Anzol** — Saber empatar e iscar um anzol;
- d) — **Hino** — Saber cantar, o hino dos Escoteiros do Mar (Rataplan do Mar).

18-8 — Para ser escoteiro Noviço do Ar, deve, além das provas das Regras 18-6, satisfazer mais às seguintes:

- a) — **Aviação** — Conhecer a nomenclatura geral de um avião;
- b) — **Ventos** — Saber determinar a direção do vento reinante e o meio prático de indicá-lo de dia ou de noite a um piloto que procure aterrisar.

2.^a Classe

18-9 — Para ser Escoteiro de 1.^a classe, o Escoteiro Noviço deve satisfazer às seguintes provas:

- a) — **Primeiros socorros** — Demonstrar conhecimentos práticos de socorros de urgência, nos casos de entorse, insolação, queimaduras de sol, picada de insetos, argueiro nos olhos, sangue pelo nariz e bolha de água (no pé);
- b) — **Higiene** — Conhecer, além dos cuidados gerais para conservação da saúde, as regras de higiene da alimentação, vestuário e habitação;
- c) — **Atadura** — Saber aplicar o lenço escoteiro como atadura no joelho, cabeça e pé;
- d) — **Sinalização** — Conhecer o alfabeto Morse ou Semafônico e ser capaz de transmitir e receber uma mensagem de quarenta letras, sem limite de tempo, tendo no máximo quatro erros;

e) — **Observação** — Seguir uma pista de 800 metros em vinte e cinco minutos ou, no Jogo do Kim, depois de ter observado 24 objetos diferentes em um minuto, provar que se recorda de dezesseis pelo menos.

f) — **Passo escoteiro** — Percorrer dois quilômetros em quinze minutos, em passo escoteiro (quarenta passos andando e quarenta passos correndo), com tolerância de um minuto para mais ou para menos;

g) — **Fogueira** — Preparar uma fogueira ao ar livre e acendê-la, dispondo apenas de dois fosforos, sem uso de papel ou combustível artificial;

h) — **Cozinha** — Cozinhar 200 gramas de carne e duas batatas;

i) — **Economia** — Manter uma conta pessoal na Caixa Econômica, em estabelecimento bancário ou outra caixa de economia; demonstrar cuidado com as coisas que lhe pertencem e com o bem e propriedade alheios;

j) — **Árvores** — Conhecer 10 árvores diferentes;

l) — **Rosa dos Ventos** — Conhecer os dezesseis pontos principais da Rosa dos Ventos.

m) — **Orientação** — Saber orientar-se pela bussola, pelo Sol, pelo Cruzeiro do Sul e por outros processos comuns;

n) — **Regras de Segurança** — Conhecer as regras de trânsito na cidade ou no seu município para automóveis, ônibus, ciclistas e pedestres; conhecer as regras de segurança e os cuidados necessários para o uso de machado pequeno e da faca escoteira; mostrar como se racha lenha.

o) — **Estágio** — Ter pelo menos três meses de Escoteiro e haver participado pelo menos de três atividades de campo ou mar, conforme a modalidade a que pertencer.

18-10 -- Para ser Escoteiro do Mar de 2.^a classe, deve, além da Regra 18-9, prestar mais as seguintes:

- a) — **Natação** — Nadar 50 metros;
- b) — **Canotagem** — Saber remar, prumar e amarrar uma embarcação miúda;
- c) — **Previsão de tempo** — Ter noções sôbre previsão de tempo;
- d) — **Sinais meteorológicos** — Conhecer os sinais meteorológicos usados pelas estações.
- e) — **Socorros no mar** — Conhecer os sinais de socorro no mar.

18-11 — Para ser Escoteiro do Ar de 2.^a Classe, deve, além das provas da Regra 18-9, prestar mais as seguintes:

- a) — **Aeromodelismo** — Construir um aeromodelo, simples, movido a elástico que voe, no mínimo, 20 segundos;
- b) — **Identificação de aviões** — Reconhecer os aviões mais usados no momento, no sólo, voando, ou quando mostrados em silhueta ou fotografia;
- c) — **Previsão do tempo** — Ter noções de previsão do tempo;
- d) — **Sinais meteorológicos** — Conhecer os sinais meteorológicos usados pelas estações.
- e) — **Guia aéreo** — Conhecer os lugares próximos à sua cidade que sejam campos de aterrissagem oficiais ou que possam servir como campos de aterrissagem de emergência.

1.^a Classe

18-12 — Para ser Escoteiro de 1.^a classe o Escoteiro de 2.^a classe deve satisfazer às seguintes provas:

- a) — **Natação** — Nadar 50 metros. Uma vês provado que a natação é prejudicial ao Escoteiro, por determinação médica, poderá esta prova ser substituída pela obtenção de uma das seguintes especialidades: enfermeiro, bombeiro, atirador, guia ou sinaleiro;

b) — **Economia** — Demonstrar que tem aumentado eficientemente suas economias desde que satisfizes esta prova em 2.^a classe e que continua zelando por seus bens e pelos alheios;

c) — **Comunicações** — Transmitir, e receber por semaforas uma mensagem de 100 caracteres, em cinco minutos no máximo, sem erro de mais de quatro letras; e, pelo Morse, uma mensagem de 80 caracteres também em cinco minutos no máximo, sem mais de três erros;

d) — **Avaliação** — Avaliar distâncias, superficies, alturas, pêsos e quantidades, sem erro maior de 25% ;

e) — **Corpo humano** — Demonstrar conhecer, em linhas gerais, as funções dos principais órgãos do corpo humano e a posição das principais arterias;

f) — **Primeiros socorros** — Saber prestar os primeiros socorros em casos de queimaduras, fraturas, luxação, hemorragias, desmaio, congestão, asfixia, afogamento e no caso de acidentes ofídicos;

g) — **Acidentes** — Saber como agir em caso de incêndio, enchentes, animais desenfreados, fuga de gás e choque elétrico;

h) — **Cozinha** — Saber preparar, no campo, dois dos seguintes pratos: feijão, arroz, macarrão, carne ensopada, sopa de legumes, caça, aves e peixes;

i) — **Topografia** — Lêr satisfatoriamente uma carta e fazer um esbôço topográfico inteligivel;.

j) — **Machado** — Saber usar o machado para abater uma árvore ou abrir uma tora de madeira. Não sendo isso possível, executar um trabalho de carpintaria, ou marcenaria, de utilidade para o Grupo;

l) — **Jornada** — Fazer uma jornada em companhia de outro escoteiro, de 24 horas, percorrendo um total de, pelo menos, 24 quilômetros, dos quais 6 a

pé; pernoitar em acampamento, em local designado e cozinhar sua própria comida. Fazer as observações determinadas pelo Chefe e trazer da jornada uma relatório e um croquis topográfico do trajeto percorrido;

m) — **Instrução** — Trazer para o Grupo um Aspirante a Escoteiro, ao qual deve preparar para as provas de Noviço; ou ter adestrado, nas respectivas provas, Lobinhos ou Escoteiros, a contento de seu Chefe;

n) — **Estágio** — Ter pelo menos um ano de Escoteiro, havendo participado pelo menos, de dez noites de acampamento.

18-13 — Para ser Escoteiro do Mar de 1.^a Classe, deve prestar mais as seguintes provas:

a) — **Natação** — Nadar 100 metros;

b) — **Manobra** — Saber patroar uma embarcação a remos e conduzir-se bem como membro da guarnição de uma embarcação à vela;

c) — **C. I. S.** — Conhecer as bandeiras do Código Internacional de Sinais;

d) — **Balisamento** — Conhecer o sistema de balisamento usado nos portos;

e) — **Segurança** — Conhecer as regras de salvaguarda da vida humana no mar.

18-14 — Para ser Escoteiro do Ar de 1.^a Classe, deve, além das provas da Regra 18-12; prestar mais as seguintes provas:

a) — **Aeromodelismo** — Fazer um modelo em escala de um avião moderno e um aeromodelo avançado de elástico ou motor, capaz de voar mais de 40 segundos;

b) — **Navegação aérea** — Saber o que é latitude e longitude e qual a sua utilidade em navegação aérea;

c) — **Vôo** — Conhecer a teoria geral do vôo e como, teoricamente, se dirige um avião fazendo variar a posição das superfícies móveis da aza e cauda;

d) — **Mecânico** — Ter uma idéia clara do funcionamento de um motor de explosão e os nomes das principais peças.

Escoteiro da Pátria

18-15 — Para ser Escoteiro da Pátria o Escoteiro deve satisfazer às seguintes condições:

a) — **Classe e graduação** — Ser Escoteiro de 1.^a Classe e Graduado;

b) — **Espírito escoteiro** — Ter demonstrado possuir um elevado espírito escoteiro, de acôrdo com a Lei e a Promessa;

c) — **Especialidades** — Possuir certificado de cinco especialidades: duas obrigatòriamente escolhidas entre as seguintes: Enfermeiro, Acampador, Sinaleiro, Guia e Atirador; a de Arrais obrigatòriamente para os Escoteiros do Mar; e a de Aeronáuta, obrigatòriamente para os Escoteiros do Ar.

d) — **Estágio** — Ter pelo menos dois anos de bôa atividade escoteira.

Especialidades

18-16 — Depois de alcançar o distintivo de Escoteiro de 2.^a Classe, poderá o Escoteiro prestar as provas de Especialidades, que lhe darão direito ao uso dos respectivos distintivos.

18-17 — As especialidades que podem ser conquistadas pelos Escoteiros são as seguintes:

Acampador	Amigo dos animais
Aeromodelista	Apicultor
Aeronauta	Armador
Agricultor	Arqueiro
Alfaiate	Arrais

Arquiteto	Esgrimista
Astrônomo	Explorador
Atirador	Fazendeiro
Atleta	Faz tudo
Ator	Ferreiro
Automobilista	Ferrovário
Argonauta	Filatelista
Avicultor	Fotografo
Barqueiro	Fundidor
Bibliotecário	Funileiro
Bombeiro	Fruticultor
Bombeiro hidráulico	Ginasta
Botânico	Guarda costa
Canoeiro	Guarda florestal
Carpinteiro	Guia
Cavaleiro	Hortelão
Cesteiro	Inspetor de segurança
Ciclista	Interprete
Colecionador de moedas	Jardineiro
Construtor de aviões	Jornalista
Correspondente escoteiro	Leiteiro
Cozinheiro	Leitor
Criador	Lenhador
Desenhista	Lutador
Desenhista de aeronáutica	Maquinista
Desenhista técnico	Marinheiro
Eletricista	Mecânico
Encadernador	Mecânico de aviação
Entalhador	Metalúrgico
Enfermeiro	Meteorologista
Escalador	Mineiro
Escolaridade	Mineralogista
Escultor	Motorista
Escriturário	Músico
Excursionista	Nadador

Naturalista	Salva-vida
Observador de animais	Sapateiro
Oleiro	Saúde
Orador	Saúde pública
Peão	Seguidor de pista
Pecuarista	Seleiro
Pedreiro	Sinaleiro
Pescador	Taxidermista
Piloto	Tecelão
Plantador	Tipografo
Pontoneiro	Topografo
Pintor	Tratador de pássaros
Prático	Tratorista
Primeiros socorros	Vendedor
Químico	Veterinario
Radiotelegrafista	Zoólogo
Remador	

Gradações

18-18 — As Gradações dos Escoteiros são as seguintes:

Sub-Monitor — auxiliar e substituto do Monitor.

Monitor — o chefe da Patrulha.

Guia — um dos Monitores mais capazes, escolhido pelo Chefe ou eleito pelo Conselho do Grupo, desde que satisfaça às seguintes condições:

a) — ter conhecimento geral do Movimento Escoteiro;

b) — ter capacidade de direção;

c) — ter mais de seis meses de atividade como Monitor;

d) — ser Escoteiro de Primeira Classe.

18-19 — O Guia pode continuar chefiando sua Patrulha.

Escoteiro Isolado

18-20 — Se um escoteiro em atividade tiver de se afastar para local onde não haja Tropa Escoteira ou possibilidade de se fundar uma, poderá ser considerado Escoteiro Isolado, mantendo-se em atividade escoteira dentro de suas possibilidades e correspondendo-se com sua Associação ou Tropa.

18-21 — O registro dos Escoteiros Isolados será feito por intermédio do Grupo a que pertencer.

18-22 — Como Escoteiro Isolado êle continuará com o direito de usar seu uniforme.

Tempo de atividade

18-23 — O tempo de atividade dos Escoteiros é contado pelo Grupo ou Associação a que pertencem, de acôrdo com as regras 31-29, 31-31, 31-32, 31-33 e 31-34.

SECÇÃO 19 — UNIFORMES E DISTINTIVOS

Uniformes

Escoteiros

19-1 — O Escoteiro usa o uniforme, com os distintivos a que tiver direito.

19-2 — O uniforme, consta das seguintes peças:

Chapeu — marron do tipo escoteiro, de abas largas e retas, com fita de couro de 25 milímetros de largura, sem jugular, com presilha de couro ou cadarço passando por trás da cabeça, atravessando a aba por ilhozes laterais e amarrado na frente sôbre a aba, tendo na frente um tópe esmaltado, com as vôres verde e amarelo, tendo ao centro, sôbre fundo azul uma flôr de liz prateada, ou

Casquete — de brim cáqui.

Camisa — de brim cáqui, com dois bolsos macheados, com portinholas, passadeiras nos ombros, colarinho fechado, com pontas abotoadas, mangas curtas ou compridas, de acôrdo com a Região.

Calção cáqui — de brim, curto, acima dos joelhos, largo e direito, com dois bolsos trazeiros aplicados e passadeiras para cinto, ou

Calção azul — de casemira ou sarja, de feitio igual ao anterior.

Lenço — medindo 70 x 70 cms., com a côr ou côres da Associação ou Grupo, dobrado em diagonal, passando por cima da gola da camisa, fechando no pescoço por um anel de couro marrom.

Cinto — de couro marrom, tipo escoteiro, com argolas, tendo no fecho de metal amarelo o emblema da U. E. B.

Meias — de algodão ou lã, compridas, com canhão, de côr uniforme para cada Região.

Calçado preto ou marrom escuro — (de preferência sapatos), uniforme para cada Região.

Cordão de apito — verde, de 5 m/m. de diâmetro, passando por cima do lenço e terminando no bolso esquerdo.

19-3 — O uso do casquete só é permitido no campo, podendo as Regiões, em caso de necessidade, permitirem seu uso em outras ocasiões.

19-4 — O Escoteiro usa como abrigo:

Pelerine — de côr azul marinho, com altura até ao meio das pernas.

Escoteiros do Mar

19-5 — O Escoteiro do Mar usa os seguintes uniformes, com os distintivos e insígnias a que tiver direito.

- I — Uniforme de campo.
- II — Uniforme de gala.
- III — Uniforme de desembarque.

19-6 — O uniforme de campo, consta das seguintes peças:

Chapeu — de brim branco, tipo Marinha, abas direitas para cima com distintivo de metal oxidado (flôr de lis com ancora).

Lenço — de cretone branco com 70 x 70 cms. dobrado em diagonal, passando por cima da blusa, fechando no pescoço com um anel de couro marrom.

Blusa — de brim mescla, aberta até o meio, por onde passará um cordão branco; mangas curtas e pas-sadeiras; dois bolsos macheados com portinholas; botões pretos, de ancora.

Calção — do mesmo brim, curto, acima dos joelhos, largo, sem bolsos laterais e com dois bolsos trazeiros, com portinholas.

Botões — pretos, de ancora.

Cinto — de couro marron tipo escoteiro, com argolas, tendo no fecho de metal o emblema da U.E.B.

Meias compridas — pretas, de algodão ou lã, com canhão azul marinho.

Sapatos ou borseguins — pretos (tipo tenis para quando estiver embarcado).

Cordão de apito — azul marinho, de 5 m/m. de diâmetro passando por cima do lenço e terminando no bolso esquerdo.

19-7 — O uniforme de gala consta das seguintes peças:

Boné — tipo marinho, com capa branca e fita preta, com a inscrição em ouro "Escoteiro do Mar", tendo duas pontas de 10 cms., pendentas atrás.

Lenço branco (igual ao do uniforme de campo).

Blusa — de casemira azul marinho, do mesmo

feito da do uniforme de campo, porém com botões dourados.

Calção — da mesma fazenda, sendo o feitió igual ao do uniforme de campo, com o vinco costurado.

Cinto — da mesma fazenda, sendo o feitió igual ao do uniforme de campo, com o vinco costurado.

Cinto, Meias e Sapatos — iguais aos do uniforme de campo.

Cordão de apito — dourado, de 5 m/m. de diâmetro.

19-8 — O uniforme de desembarque, consta das mesmas peças de uniforme de gala com as seguintes alterações;

Lenço — azul marinho de 70 x 70 cms.

Blusa — de brim branco, feitió e botões como o do uniforme de gala.

19-9 — O Escoteiro do Mar usa as seguintes roupas de abrigo:

Pelerine — azul marinho, com altura até o meio das pernas.

Sueste — tipo comum.

Camisa — de lã azul marinho, de gola alta e mangas compridas.

Escoteiros do Ar

10-10 — O Escoteiro do Ar usa uniforme idêntico aos dos escoteiros, sendo que o calção é azul marinho e a camisa mescla azul.

19-11 — O Escoteiro do Ar usa o mesmo abrigo do escoteiro.

Equipamento

19-12 — O Escoteiro usa, quando necessário, o seguinte equipamento:

Bastão — de madeira forte, com 1 m,50 de comprimento e 3 cms. de diâmetro, graduado em decímetros, sendo o decímetro superior graduado em centímetros, com ponteira metálica na parte inferior.

Mochila — de lona ou brim, cáqui ou verde-oliva.

Bornal — de lona ou brim, cáqui ou verde-oliva, usado do lado direito.

Cantil — de alumínio, prêso do lado esquerdo do cinto ou levado à tiracolo, para uso privativo do seu dono.

Canivete — tipo escoteiro, prêso em mosquetão, do lado direito do cinto.

Faca de mato — tipo escoteiro, com bainha de couro, presa ao cinto.

Cabo (corda) — variando de 3 a 6 m/m. (1/8 comprimento, prêso em mosquetão, também do lado direito do cinto.

Machadinha — com capa de couro, presa no cinto, à ilharga esquerda.

Distintivos

19-13 — A côr distintiva dos Escoteiros é o verde.

19-14 — O Escoteiro usa no uniforme os seguintes distintivos:

1 — **Distintivo de Patrulha** — Quatro pontas de cadarço de lã, de côres distintivas para cada patrulha, tendo 15 milímetros de largura por 10 centímetros de comprimento, e pendentes do ômbro esquerdo. As côres indicadas por Baden Powell são as seguintes:

Lôbo — amarelo e preto;

Cão — alaranjado;

Gato — cinzento e marrom;

Côrvo — negro;
Pavão — verde e branco;
Touro — vermelho;
Tapir — verde;
Tigre — violeta;
Leão — amarelo e vermelho;
Cavalo — preto e branco;
Guará (raposa) — amarelo e verde;
Urso — Marrom e preto;
Pantera — amarelo;
Cobra — marrom;
Andorinha — azul escuro;
Águia — verde e preto;
Javalí — rosa e cinzento;
Jacaré — verde e cáqui;
Elefante — purpura e branco.

2 — **Distintivo de Grupo ou Associação:**

a) — Lenço de côr uniforme para cada Grupo ou Associação, sendo que os Escoteiros do Mar usam para todos os Grupos os lenços branco ou azul. (Regras 19-6, 19-7 e 19-8);

b) — cadarço branco com 12 milímetros de largura, pregado na costura do ômbro direito, tendo impresso ou bordado em preto o nome, e, facultativamente, o local do Grupo ou Associação.

3 — **Distintivo de Região** — um cadarço branco, de 2 cms. de largura, tendo bordado ou impresso em preto o nome da Região, costurado acima do bolso direito, junto à portinhola.

4 — **Distintivos de classe:**

Distintivo Escoteiro — Retângulo verde de 6 cms. de altura por 4 cms. de largura, tendo ao centro uma

Flôr de Lis em amarelo, com o escudo redondo das Armas Nacionais em azul, frisos e estrelas brancas. Sob a Flôr de Lis um listel branco com a divisa "Sempre Alerta" em verde e preso ao centro do bordo inferior, em branco, o nó escoteiro da Bôa Ação. Usado sôbre o macho do bolso esquerdo pelos escoteiros desde a sua Promessa e mantido durante tôda a sua vida escoteira.

Escoteiro de 2.^a Classe — Escudo verde de 3 cms. de altura por 4 cms. de largura, tendo ao centro um listel branco com a divisa "Sempre Alerta", em verde e preso ao centro do bordo inferior, em branco, o nó escoteiro da Bôa Ação. Usado no terço médio da manga esquerda.

Escoteiro de 1.^a Classe — Escudo verde de 5 cms. de altura por 4 cms. de largura, tendo ao centro uma Flôr de Lis em amarelo e sob esta o listel de 2.^a classe. Usado em substituição ao distintivo de Escoteiro de 2.^a classe.

Escoteiro da Pátria — Distintivo em forma de elipse, tendo o eixo maior 6 cms. e o menor 5, com as armas da República bordadas em ouro sôbre campo verde; colocado acima do distintivo de 1.^a Classe e cercado pelos distintivos das especialidades que o qualificaram para esta classe.

5 — **Distintivos de Especialidades** — De formato circular, com 3 cms. de diâmetro, com o distintivo correspondente a cada especialidade e uma cercadura, bordados em vermelho sôbre pano de côr cáqui; usado na manga direita, entre o ômbro e o cotovelo, em fileiras de 3, colocados a cinco milímetros um do outro.

6 — **Cordões de eficiência** — Usados em volta do ômbro direito, sob a passadeira, com a ponta presa por baixo da portinhola do bôlso direito:

a) — **Correia de Mateiro** — De couro, para o escoteiro de 1.^a Classe possuidor da especialidade de acampador, e de duas das seguintes: — Naturalista, Seguidor de Pistas, Observador de Animais, Guarda Florestal, Astrônomo, Meteorologista e Lenhador.

b) — **Cordão Verde e Amarelo** — Para o Escoteiro de 1.^a Classe possuidor de seis distintivos de especialidades;

c) — **Cordão Vermelho e Branco** — Para o Escoteiro da Pátria possuidor de doze distintivos de especialidades;

d) — **Cordão Dourado** — Para o Escoteiro da Pátria possuidor de dezoito distintivos de especialidades;

7 — **Distintivo de Atividade:**

a) estrêla de metal prateado, com seis pontas, de 15 m/m. de diâmetro, tendo como fundo um disco de feltro verde de 17 m/m. de diâmetro, para cada ano de atividade de escoteiro.

b) estrêla de metal dourado, com seis pontas, de 15 m/m. de diâmetro, tendo ao centro um círculo vermelho, esmaltado, com o número em branco para cinco, anos de atividade de escoteiro, tendo como fundo um disco de feltro verde de 17 m/m. de diâmetro.

c) o distintivo de atividade será usado no peito, acima do bolso esquerdo.

d) o escoteiro continuará a usar as estrêlas conquistadas como lobinho.

19-15 — O distintivo e o título de Escoteiro da Pátria são outorgados pela Diretoria Nacional da U.E.B.,

mediante proposta documentada da Diretoria Regional a que pertencer o escoteiro.

19-16 — Os demais distintivos são concedidos pela Associação ou Grupo.

19-17 — Em traje comum, o Escoteiro usa na lapela, em metal dourado, um dos seguintes distintivos, com o lema: "Sempre Alerta":

Escoteiro — flôr de lis simples;

Escoteiro do Mar — flôr de lis com ancora;

Escoteiro do Ar — flôr de lis com águia.

19-18 — A posse de qualquer distintivo escoteiro indica que seu portador é um rapaz conscio dos seus deveres, devendo o Grupo a que pertencer arrecadá-lo, no caso do Escoteiro ser suspenso ou abandonar o Movimento, exceto, quando a juizo do Chefe, merecer conservá-lo como recordação.

Distintivos de Graduação

19-19 — São distintivos de graduação:

Sub-Monitor — Um cadarço branco, de 1 cm. de largura, colocado verticalmente ao centro do macho do bolso esquerdo, com o distintivo Escoteiro por cima.

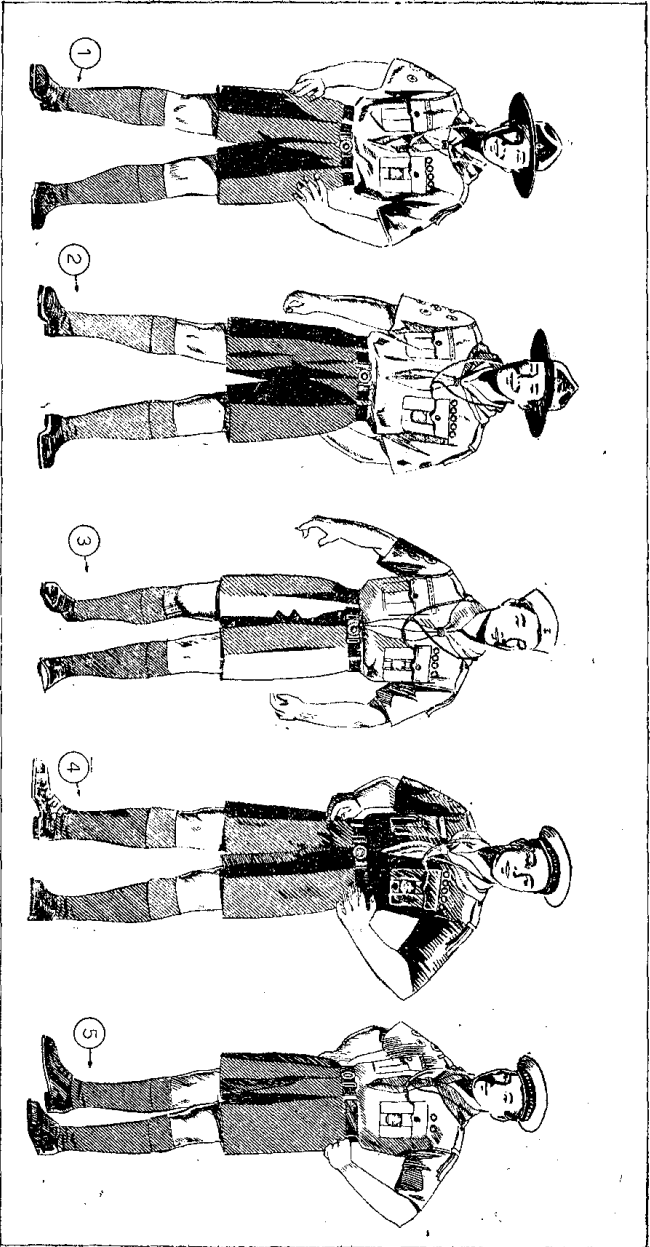
Monitor — Dois cadarços brancos, idênticos, colocados verticalmente, nas bordas do macho do bolso esquerdo.

Guia — Três cadarços brancos, idênticos, colocados verticalmente, no bolso esquerdo.



- 1 — Distintivo de Grupo ou Associação
- 2 — Distintivo de Região
- 3 — Distintivo de especialidade
- 4 — Cinto
- 5 — Estrelas de atividade
- 6 — Distintivo de Patrulha
- 7 — Distintivo de Escoteiro de 2ª classe
- 8 — Distintivo escoteiro

- 9 — Distintivo de Escoteiro de 1ª classe
- 10 — Distintivo de Escoteiro da Pátria
- 11 — Cordão de Eficiência
- 12 — Bandeirola de Patrulha
- 13 — Distintivo de graduação: Sub-monitor
Monitor
Guia



- 1 — Escoteiro do Ar
- 2 — Escoteiro do mar (uniforme de campo)
- 3 — Escoteiro do mar (uniforme de gala)
- 4 — Escoteiro do mar (uniforme de desembarque)
- 5 — Escoteiro do mar (uniforme de desembarque)

CAPÍTULO VI

ESCOTEIROS SENIORES

SECÇÃO 20 — GENERALIDADES

Fundamentos

20-1 — O treino dos Escoteiros Seniores é baseado na vida mateira, exploração, campismo e navegação, inspirando-se nos grandes descobridores e exploradores que conquistaram os últimos pontos desconhecidos e inacessíveis do globo e nos sábios e inventôres que descobriram novas máquinas e meios mais rápidos de comunicação e transporte, determinando o desenvolvimento intelectual e industrial da Humanidade nos séculos XIX e XX. Nêste período o rapaz firma sua personalidade e sua orientação espiritual, cívica, social e profissional.

20-2 — Os detalhes da organização e adestramento dos Escoteiros Seniores encontram-se nêste R.T.E. e nas publicações escoteiras da U.E.B. sobre o assunto.

Promessa, Lei e Lema

30-3 — A Promessa, a Lei e o Lema do Escoteiro Senior são as mesmas do Escoteiro.

Compromisso do Escoteiro Senior

20-4 — Além da Promessa, o Escoteiro Senior assume e subscreve o seguinte compromisso:

Quero, como Escoteiro Senior:

1 — Orientar minha vida pela Promessa e Lei Escoteira e conservar-me sempre fisicamente forte, moralmente reto e mentalmente alerta.

2 — Conhecer a Constituição Brasileira, especialmente os DEVERES e DIREITOS do cidadão.

3 — Respeitar e obedecer à Lei, conciente de que só assim pode haver real segurança e liberdade para todos.

4 — Cooperar cordialmente nas responsabilidades do meu lar e participar da vida cívica e social dos grupos a que pertença — trabalho, escola, igreja ou comunidade — e também preparar-me pelo estudo dos problemas regionais, nacionais, e mundiais, para exercer conscientemente o meu direito de voto.

5 — Tratar com compreensão, respeito e bondade a todos os meus semelhantes, sem preconceito de raça ou credo, com o espírito de tolerância característico do povo brasileiro, seu respeito a Deus, que são nossas garantias de paz, democracia, liberdade e a nossa contribuição para a fraternidade mundial.

6 — Trabalhar pelo Brasil e zelar pelas nossas tradições de liberdade e de responsabilidade, reconhecendo que os privilégios que hoje gozamos foram conseguidos pela fé, clarividência, duro trabalho e sacrifício dos nossos antepassados, e empregar todos os meus esforços para que esta herança seja transmitida à próxima geração ainda mais rica e mais forte.

Organização e Terminologia

20-5 — A organização e terminologia dos Escoteiros Seniores são iguais às dos Escoteiros, de acôrdo com as regras da Secção 17 com as modificações de orientação de conformidade com as regras seguintes.

Orientação

20-6 — Os Escoteiros Seniores, normalmente, devem ser organizados em Grupos de Escoteiros Seniores.

20-7 — Quando os efetivos não o permitirem ou não houver possibilidade para a chefia própria, poderão ser organizadas patrulhas de Escoteiros Seniores nos Grupos de Escoteiros.

20-8 — Atendendo às condições peculiares de cada Grupo de Escoteiros, os Escoteiros Seniores poderão continuar a pertencer ao Grupo de Escoteiros, embora seja aconselhavel a autonomia das duas secções.

20-9 — O Chefe em relação aos Escoteiros Seniores é um amigo e conselheiro que orienta o Grupo, auxiliando-o a realizar suas atividades. Terá as mesmas responsabilidades da regra 17-8.

20-10 — Os Guias e Monitores são eleitos pelo Conselho de Grupo ou de Patrulha por um praso fixo; podem, no entanto, ser reeleitos.

Nomes das Patrulhas

20-11 — Cada Patrulha escolhe um nome característico, sendo preferivel o nome próprio de um acidente geografico bem conhecido pela Patrulha.

Bandeirola de Patrulha

20-12 — A bandeirola de Patrulha obedecerá à regra 17-13, sendo, porém, o desenho de livre escolha da Patrulha.

SECÇÃO 21 — ADESTRAMENTO

Admissão

21-1 — Para ser Escoteiro Senior o candidato deve ter entre quinze a dezoito anos, observadas as regras das Secções 10 e 11.

21-2 — Ao ser inscrito num Grupo, o candidato é considerado Aspirante a Escoteiro Senior, exceto se já fôr escoteiro de 1.^a Classe. Nêste caso será dispensado das provas de Noviço Senior, devendo renovar sua Promessa Escoteira e firmar o Compromisso de Escoteiro Senior.

21-3 — Sòmente depois de satisfeitas as respectivas provas, e aceito pelos demais companheiros em votação realizada em Conselho do Grupo ou Patrulhas (se fôr o caso) é o candidato considerado Noviço; poderá então prestar a Promessa e usar o uniforme e o Distintivo Escoteiro.

21-4 — Ao ser transferido de um Grupo de Escoteiros e antes de ser considerado Noviço Senior, o Escoteiro usa o seu antigo uniforme.

21-5 — A permissão para usar o uniforme de Noviço Senior e o respectivo Distintivo é concedida pelo Chefe, observada a regra 11-6.

Classes

21-6 — Os Escoteiros Seniores podem alcançar sucessivamente as seguintes classes:

Noviço Senior.

Escoteiro Senior de 2.^a Classe.

Escoteiro Senior de 1.^a Classe.

Escoteiro Senior da Pátria.

Noviço Senior

21-7 — Para ser Noviço Senior devem ser satisfeitas às seguintes provas:

1 — **Lei e Promessa** — Conhecer a Lei e Promessa Escoteiras e o Compromisso do Escoteiro Senior, explicando-os satisfatoriamente.

2 — **Histórico** — Ter conhecimentos gerais do Movimento Escoteiro no Brasil e no Mundo e de sua organização.

3 — **Saudações e Distintivos** — Conhecer as saudações, distintivos, graduações e condecorações escoteiras.

4 — **Hinos** — Saber cantar, em conjunto, o Hino dos Escoteiros do Brasil (Alerta).

5 — **Símbolos Nacionais** — Conhecer os símbolos nacionais e a legislação sobre seu uso. Saber cantar, em conjunto, o Hino Nacional e o da Bandeira e desenhar a Bandeira Nacional nas proporções oficiais.

6 — **História e Geografia Pátrias** — Ter uma idéia geral sobre a História e Geografia Pátrias.

7 — **Constituição** — Conhecer a forma de governo, órgãos principais da administração pública e a divisão administrativa do Brasil.

8 — **Material individual** — Saber qual o material individual necessário para uma excursão ou acampamento, e saber como arrumar este material (inclusive alimentos), em sua mochila.

9 — **Barraca** — Saber armar corretamente uma barraca, cuidando da ventilação adequada e da defesa contra chuvas. Preparar seu leito dentro da barraca, usando saco, lona ou cobertor, conhecendo os artificios capazes de torná-lo mais comodo.

10 — **Nós** — Saber falcassar um cabo (corda), fazer, (conhecendo seus nomes e aplicações), os seguintes nós: — direito, de correr, de escota, de catau, de pescador, de fateixa, lais de guia, volta de fiel e volta da ribeira.

11 — **Regras de Campo e Marcha** — Conhecer as normas de educação e higiene que são usuais em marcha ou em acampamento. Conhecer os cuidados necessários para longas caminhadas e as regras de trânsito.

12 — **Fogueira** — Armar e acender uma fogueira ao ar livre, com dois fósforos ou usando outros meios de conseguir fogo (lente, fricção de madeira, pederneira, etc.).

13 — **Refeição** — Saber cosinhar uma refeição simples, para seu próprio uso.

14 — **Higiene** — Explicar a uma Patrulha a importância da higiene individual com referência especial à limpeza, ar puro, exercício e repouso.

15 — **Prevenção** — Explicar ao Chefe os elementos nocivos à saúde e como evitá-los e demonstrar ter conhecimento da importância da moderação em todos os sentidos.

16 — **Jôgo do Kim** — Obter bons resultados no Jogo de Kim (16 em 24 objetos), e mais dois outros jogos de observação e memória.

17 — **Pista** — Conhecer como seguir pistas ou “ver sem ser visto”.

18 — **Orientação** — Saber orientar-se pela bussola, pelo relógio, pelas estrêlas, pelo sol, pela lua, etc.

19 — **Nomenclatura do terreno** — Conhecer a denominação dos principais acidentes do terreno; descrever o terreno circundante (giro do horizonte).

20 — **Sinais de pista** — Conhecer os 11 principais sinais de pista escoteiras.

21 — **Passo escoteiro** — Saber utilizar o Passo Escoteiro.

22 — **Estágio:**

a) — Ter participado, pelo menos, de três reuniões e ter passado duas noites no campo (para o Aspirante que vier transferido de uma Tropa Escoteira);

b) — ter comparecido, pelo menos, a 5 reuniões e ter passado duas noites no campo (para o que não tiver sido Escoteiro).

23 — **Votação** — Obter mais de metade dos votos dos Escoteiros Seniores do Grupo (ou Patrulha, se fôr o caso), favoráveis à sua admissão.

21-8 — Para ser Noviço Senior do Mar deve o Aspirante além das provas da Regra 21-7 satisfazer mais às seguintes:

1 — **Hino** — Saber também cantar, em conjunto, o Hino dos Escoteiros do Mar (Rataplan do Mar).

2 — **Natação** — Nadar 50 metros.

3 — **Vento e Maré** — Saber reconhecer donde vem o vento e para onde corre a maré.

4 — **Anzol** — Saber empatar e iscar um anzol.

5 — **Canotagem** — Saber remar, prumar, amarrear e patroar uma embarcação a remos.

6 — **Previsão do tempo** — Ter noções sobre a previsão de tempo.

7 — **Sinais Meteorológicos** — Conhecer os sinais meteorológicos usados pelas estações respectivas.

8 — **Socorro no mar** — Conhecer os sinais de socorro no mar.

9 — **Guarnição** Saber conduzir-se como membro da guarnição numa embarcação à vela.

21-9 — Para ser Noviço Senior do Ar deve o Aspirante, além das provas da Regra 21-7 satisfazer mais às seguintes:

1 — **Aviação** — Conhecer a nomenclatura geral de um avião.

2 — **Ventos** — Saber determinar a direção do vento reinante e o meio prático de indicá-lo, de dia ou de noite, a um piloto que procure aterrisar.

3 — **Aerodelismo** — Construir um aerodelo simples, movido a elástico que vôle, no mínimo, 20 segundos.

4 — **Identificação de aviões** — Reconhecer os aviões mais usados, no momento, no solo ou voando, ou quando mostrados em silhueta ou fotografia.

5 — **Previsão de tempo** — Ter noções de previsão do tempo.

6 — **Sinais meteorológicos** — Conhecer os sinais meteorológicos usados pelas estações.

7 — **Guia aéreo** — Conhecer os lugares próximos a sua cidade que sejam campos de aterrisagem oficiais ou que possam servir como campos de aterrisagem de emergência.

Escoteiro Senior de 2.^a Classe

21-10 — Para ser Escoteiro Senior de 2.^a Classe, o Noviço deve prestar as seguintes provas:

1 — **Lei e Promessa** — Fazer, por escrito ou oralmente, para o Chefe uma exposição de sua vida atual tendo por base a Promessa e Lei Escoteiras, dizendo

sinceramente o que tem procurado fazer para bem orientar sua vida.

2 — **Escotismo** — Conhecer a organização e os fundamentos dos diversos Ramos do Escotismo e do Bandeirantismo.

3 — **Constituição** — Conhecer satisfatoriamente a Constituição Brasileira.

4 — **Debate** — Ter tomado parte ativa num debate organizado pelo Grupo (ou Patrulha, se fôr o caso) sôbre problemas locais ou regionais.

5 — **Legislação** — Conhecer em resumo a legislação florestal, de águas, de caça e pesca, na parte que interessa a quem faz vida ao ar livre.

6 — **Machado e facão** — Saber usar o machado para abater uma árvore ou abrir uma tora de madeira. Saber usar o facão de mato para abrir uma picada.

7 — **Fogão** — Saber construir um fogão de campo para cosinha coletiva.

8 — **Cosinha** — Ter cosinhado pelo menos uma vez para sua Patrulha.

9 — **Montanhismo** — Conhecer as regras de segurança em escaladas. Ter tomado parte em, pelo menos, uma excursão de montanha pesada, sem escalada, e uma de montanha leve, com escalada.

10 — **Corpo humano** — Demonstrar conhecimentos, em linhas gerais, das funções dos principais órgãos do corpo humano e a posição das principais arterias.

12 — **Primeiros socorros** — Demonstrar conhecimentos práticos de socorros de urgência nos casos de hemorragias, queimaduras, fratura, luxação, entorse, insolação, desmaio, congestão, convulsões, asfixia (chamando à vida pela respiração artificial), argueiro nos olhos, picada de inseto e acidente ofídico.

13 — **Acidentes** — Saber agir em caso de incêndio, animais desenfreados, fuga de gás, estado de choque e choque elétrico.

14 — **Higiene de campo** — Saber os cuidados higiênicos que devem ser tomados no campo (água, alimentação, fossa, privadas, etc.).

15 — **Educação física** — Demonstrar que pratica sempre que possível educação física ou desportos para conservar-se fisicamente forte.

16 — **Natação** — Nadar 100 metros.

17 — **Avaliação** — Avaliar distâncias, alturas, larguras, areas, pêsos e quantidades, sem êrro maior que 25%.

18 — **Orientação** — Saber definir uma direção utilizando a bussola; saber seguir pela bussola determinado percurso no terreno.

19 — **Croquis** — Conhecer as principais convenções topograficas e fazer um croquis.

20 — **Semafora** — Transmitir e receber por semafora na cadência de 30 caracteres por minuto.

21 — **Morse** — Transmitir e receber em Morse, na cadência de 20 caracteres por minuto.

22 — **Aparelho** — Construir um manipulador.

23 — **Transporte** — Realizar uma das seguintes provas: — andar de bicicleta, selar e andar à cavalo, dirigir uma viatura animal, remar e manobrar um bote a remos.

24 — **Estágio** — Ter pelo menos três meses de Noviço Senior e haver comparecido a mais de 12 reuniões e 4 excursões desde que fez a Promessa.

25 — **Votação** — Ter tomado parte em votações nas reuniões do Grupo (ou Patrulha, se fôr o caso), ou para ingresso de Noviços ou eleição de Graduados, demonstrando que sabe votar, conscientemente, depois de julgar as razões pró e contra, sabendo justificar o seu voto.

21-11 — Para ser Escoteiro Senior do Mar de 2.^a Classe, deve o Noviço Senior do Mar satisfazer às pro-

vas da Regra 21-10, com exceção da prova de montanhismo e mais as seguintes:

1 — **Orientação** — Saber utilizar a bussola marítima e determinar o rumo a seguir.

2 — **Ancora e amarras** — Conhecer os principais tipos de ancora e amarras.

3 — **Carta** — Conhecer as principais convenções hidrográficas; saber orientar e ler uma carta.

4 — **Balisamento** — Conhecer o sistema de balisamento dos portos.

5 — **Segurança** — Conhecer as regras de salvaguarda da vida humana no mar.

6 — **Patroagem** — Aparelhar e patroar uma embarcação à vela, marê-la bem, virar em roda e por davante, atracar e desatracar, abordar uma praia, dar e tomar reboque.

21-12 — Para ser Escoteiro Senior do Ar de 2.^a Classe, deve o Noviço Senior do Ar satisfazer às provas da Regra 21-10, com exceção da prova de montanhismo e mais as seguintes:

1 — **Aeromodelismo** — Fazer um modelo em escala de um avião moderno e um aeromodelo avançado de elástico ou motor, capaz de voar mais de 40 segundos;

2 — **Navegação aérea** — Saber o que é latitude e qual a sua utilidade em navegação aérea;

3 — **Vôo** — Conhecer a teoria geral do vôo e como, teoricamente, se dirige um avião fazendo variar a posição das superfícies móveis de aza e cauda;

4 — **Mecânico** — Ter uma idéia clara do funcionamento de um motor de explosão e os nomes das principais peças.

Escoteiro Senior de 1.^a Classe

21-13 — Para ser Escoteiro Senior de 1.^a Classe o Escoteiro Senior de 2.^a Classe deve prestar as seguintes provas:

1 — **Lei e Promessa** — Escrever e discutir com o Chefe da Tropa um roteiro, para sua vida futura. (Esta prova deve ser realizada após várias entrevistas em que o Chefe e o Escoteiro procurarão aperfeiçoar o roteiro; si possível, deve ser revista todos os anos).

2 — **Aspirante** — Ter preparado um Aspirante para a prova de Noviço Senior.

3 — **Reunião** — Ter dirigido uma reunião ou excursão de Lobinhos ou Escoteiros.

4 — **Debates** — Ter tomado parte ativa em um debate organizado pela Tropa sôbre problemas nacionais ou universais. Ter demonstrado que sabe discutir, sem exaltar-se, e defender sua opinião, compreendendo que outros possam ter opinião diversa.

5 — **Organização de atividades** — Ter planejado e dirigido satisfatoriamente uma excursão.

6 — **Equipamento** — Ter confeccionado uma peça do seu equipamento individual ou de Patrulha.

7 — **Campismo** — Ter tomado parte num trabalho coletivo de campo ou de montanha (Rancho, ponte, escalada nova, novo caminho, etc.

8 — **Excursão** — Ter realizado uma excursão de dois dias e uma noite com o percurso total de 25 kms., só ou em companhia de dois Escoteiros Seniores, a pé ou de barco, apresentando relatório e croquis topográfico da atividade.

9 — **Montanhismo** — Ter tomado parte em pelo menos uma excursão de montanha, pesada, com escalada.

10 — **Enfermeiro** — Ter a especialidade de Enfermeiro.

11 — **Saúde Pública** — Ter a especialidade de Saúde Pública.

12 — **Natação** — Nadar 150 metros.

13 — **Carta** — Lêr e orientar satisfatoriamente uma carta. Identificar na carta pontos do terreno.

14 — **Topografia** — Fazer um levantamento topográfico expedito.

15 — **Morse** — Transmitir e receber em Morse na cadência de 30 caracteres por minuto.

16 — **Semáforas** — Transmitir e receber por semáfora na cadência de 40 caracteres por minuto.

17 — **Estágio** — Ter pelo menos um ano de boa atividade, após a realização da Promessa como Senior e ter comparecido a mais de 18 reuniões e 6 excursões desde que completou suas provas de 2.^a Classe.

18 — **Cargo** — Ter desempenhado a contento, durante mais de 6 meses, qualquer Graduação ou cargo em seu Grupo ou Associação.

21-14 — Para ser Escoteiro Senior do Mar de 1.^a Classe, deve o Escoteiro Senior do Mar de 2.^a Classe satisfazer às provas da Regra 21-13, menos a de montanhismo e mais as seguintes:

1 — **C. I. S.** — Conhecer as bandeiras do Código Internacional de Sinais e ter noção sôbre seu emprego.

2 — **Salvamento** — Conhecer o uso dos seguintes salva-vidas: cinto, boia e balsa; conhecer o modo de salvar uma pessoa que tenha caído nágua e de aplicar um método de respiração artificial.

3 — **Pesca** — Ter noções sôbre os diversos aparelhos de pesca e saber empregar eficientemente um deles; pescar o suficiente para sua alimentação.

4 — **Arte de marinheiro** — Fazer uma falcassa inglêsa e alcear um cabo.

5 — **Velocidade** — Conhecer um dos processos práticos para medir a velocidade de uma embarcação.

6 — **Farol** — Ter noções sôbre o sistema de farolagem e saber como reconhecer as características de um farol.

7 — **Reconhecimento** — Conhecer os portos, ilhas, enseadas e abrigos mais importantes de sua zona de navegação e identificá-los.

8 — **Marés** — Saber utilizar a tabua de marés.

21-15 — Para ser Escoteiro Senior do Ar de 1.^a Classe, deve o Escoteiro Senior do Ar de 2.^a Classe satisfazer às provas da Regra 21-13, menos a de montanhismo e mais as seguintes:

1 — **Instrumentos de painel** — Conhecer os instrumentos de painel do avião e para que servem.

2 — **Regras de segurança** — Saber as regras de segurança e as precauções a tomar num aeroporto ou próximo de um avião.

3 — **Regras de trânsito aéreo** — Ter noções das regras de trânsito aéreo e num aeroporto.

4 — **Bússola** — Conhecer as bússolas usadas em aeronáutica e saber encontrar nelas o norte verdadeiro e o norte magnético.

5 — **Aeromodelismo** — Construir um aeromodelo avançado de seu próprio desenho.

Escoteiro Senior da Pátria

21-16 — Para ser Escoteiro Senior da Pátria é necessário:

1 — **Classe e Graduação** — Ser Escoteiro de 1.^a Classe e Graduado.

2 — **Espírito Escoteiro** — Ter demonstrado possuir um elevado espírito escoteiro, de acôrdo com a Lei e Promessa.

3 — **Especialidades** — Possuir oito especialidades, das quais três escolhidas, obrigatoriamente entre as seguintes: — Atirador, Acampador, Excursionista, Sinaleiro, Guia e Interprete; a de Arrais obrigatoriamente para os Escoteiros do Mar; e a de Aeronáuta obrigatoriamente para os Escoteiros do Ar.

4 — **Estágio** — Ter pelo menos dois anos de bôa atividade escoteira.

Especialidades

21-17 — Depois de alcançar o Distintivo de Escoteiro Senior de 2.^a Classe, poderá o Escoteiro Senior prestar provas de especialidade, recebendo os respectivos Distintivos.

21-18 — As especialidades que podem ser obtidas pelos Escoteiros Seniores são as mesmas dos Escoteiros. (Regra 18-17).

Escoteiro Senior Isolado

21-19 — Se um Escoteiro Senior em atividade tiver de se afastar para local onde não haja Tropa Escoteira Senior ou possibilidade de fundar-se uma, poderá ser considerado Escoteiro Senior Isolado, mantendo as atividades dentro de suas possibilidades e correspondendo-se com sua Associação ou Tropa.

21-20 — O registro dos Escoteiros Seniores Isolados será feito por intermédio do Grupo a que pertença.

21-21 — Como Escoteiro Senior Isolado continuará com o direito de usar seu uniforme.

Tempo de atividade

21-22 — O tempo de atividade dos Escoteiros Seniores é contado pela Associação ou Grupo a que pertençam de acôrdo com as Regras 31-29, 31-31, 31-32, 31-33 e 31-34.

SECÇÃO 22 — UNIFORMES E DISTINTIVOS

Uniformes

Escoteiros Seniores

22-1 — O Escoteiro Senior usa o mesmo uniforme do Escoteiro com os Distintivos a que tiver direito, sendo as passadeiras da côr do uniforme, com um debrum marron e o cordão de apito marron.

Esscoteiros Seniores do Mar e do Ar

22-2 — Os Escoteiros Seniores do Mar e do Ar usam os mesmos uniformes dos Escoteiros do Mar e do Ar, acrescidos dos Distintivos próprios, inclusive as passadeiras e cordão de apito da Regra 22-1.

Peça facultativa

22-3 — Os Escoteiros Seniores de tôdas as modalidades, quando na cidade, poderão usar facultativamente a seguinte peça: Calça comprida, da côr do uniforme, bainha simples, com dois bolsos trazeiros, aplicados, e dois bolsos laterais.

Abrigo

22-4 — O abrigo do Escoteiro Senior é o mesmo que o do Escoteiro.

Equipamento

22-5 — O Escoteiro Senior usa o mesmo equipamento que o Escoteiro, exceto o bastão.

Distintivos

22-6 — A côr distintiva do Escoteiro Senior é o “marron”.

22-7 — O Escoteiro Senior usa no uniforme os seguintes distintivos:

1 — **Distintivo de Patrulha** — quatro pontas de cadaço de lã de 15 m/m. de largura por 10 cms. de comprimento, sendo duas de côr marron e as outras duas de côr distinta da Patrulha, pendentés do ômbro esquerdo.

2 — Distintivo de Associação ou Grupo:

a) — Lenço de côr uniforme para cada Associação ou Grupo, sendo que os Escoteiros do Mar usam para todos os Grupos os lenços brancos ou azul (conforme o uniforme);

b) — Cadaço branco, com 12 m/m. de largura, pregado na costura do ômbro direito, tendo impresso ou bordado em preto o nome e, facultativamente, o local da Associação ou Grupo.

3 — **Distintivo da Região** — Idêntico ao do escoteiro.

4 — **Distintivos de classe**

Noviço Senior — Idêntico ao do escoteiro.

Escoteiro Senior de 2.^a Classe — O mesmo de escoteiro de 2.^a Classe.

Escoteiro Senior de 1.^a Classe — O mesmo distintivo de escoteiro de 1.^a Classe.

Escoteiro Senior da Pátria — Distintivo em forma de elipse (eixos de 6x5 cms.), com as Armas da República bordadas a ouro sôbre fundo de côr marron; usado acima do distintivo de 1.^a Classe e cercado pelos distintivos das Especialidades que o que qualificaram para esta classe.

5 — **Distintivos de Especialidades** — Iguais aos de Escoteiro, bordados em marron sôbre fundo da côr uniforme.

6 — **Cordões de Eficiência** — Os mesmos do Escoteiro.

7 — **Distintivo de Atividade** — Idêntico ao do Escoteiro com fundo de côr marron.

22-8 — Os distintivos dos Escoteiros Seniores são concedidos da mesma forma que os distintivos de Escoteiros.

22-9 — O Escoteiro Senior em traje civil usa os mesmos distintivos que os Escoteiros, de acôrdo com a regra 19-17.

22-10 — Vigora para os Escoteiros Seniores a regra 19-18.

Distintivos de Graduações

22-11 — Os distintivos de Graduação dos Escoteiros Seniores são idênticos aos do Escoteiro, sendo os cadargos de côr marron.

CAPÍTULO VII

PIONEIROS

SECÇÃO 23 — GENERALIDADES

Características dêsse Ramo

23-1 — O treino dos Pioneiros é a continuação das atividades dos Lobinhos, Escoteiros e Escoteiros Seniores, com os mesmos objetivos, porém com um campo de ação mais vasto, estimulando os jovens a desenvolverem em si próprios a capacidade de serem cidadãos felizes e eficientes, ajudando-os na escolha de carreiras ou profissões que lhes sejam úteis na vida. Cobre assim, um período em que o rapaz está consolidando sua individualidade, isto é, desenvolvendo o seu caráter e suas habilitações e pondo em prática, em campo mais amplo, os princípios da Lei Escoteira.

23-2 — O objetivo do Pioneirismo é a constituição de uma Fraternidade pronta a auxiliar a todos.

23-3 — Os detalhes da organização e do adestramento de Pioneiros encontram-se neste R.T.E., no “Caminho para o Sucesso”, “Guia do Escoteiro”, “Temas Práticos para Pioneiros”, e outros livros oficiais da U.E.B., sobre o assunto. Em caso de divergência entre êsses livros e êste R.T.E., devido a época das edições, deve-se obedecer às presentes Regras.

Promessa e Lei

23-4 — A Promessa e a Lei do Pioneiro são as mesmas do Escoteiro (Regras 17-3 e 17-4), em palavras e princípios, mas tem de ser consideradas sob um novo ponto de vista. — isto é, observada por homens.

Lema

23-5 — O lema do Pioneiro é “SERVIR”.

Clã

23-6 — Clã é uma Tropa de Pioneiros, constituindo ou não uma das secções da Associação.

23-7 — O Clã é orientado por um chefe de Pioneiros, que se denomina Mestre-Pioneiro, tendo como auxiliar um sub-chefe, denominado Assistente.

23-8 — O Mestre-Pioneiro é a maior autoridade do Clã, cumprindo-lhe a exata observância dos regulamentos escoteiros e decisões superiores, em estrita colaboração com o Chefe Geral da Associação, a quem presta conta dos seus atos.

Equipe

23-9 — O Clã é constituído por Equipes, de quatro a oito Pioneiros.

23-10 — Cada Clã não deve ter mais de quatro Equipes.

Patronos das Equipes

23-11 — Cada Equipe escolhe para seu Patrono um grande vulto histórico (já falecido), cuja vida e cujos feitos todos devem conhecer, tomando-o como estímulo para seu aperfeiçoamento moral.

Livro de Equipe

23-12 — As Equipes poderão ter um Livro para registro de suas reuniões e atividades, a cargo de um “Escriba”, escolhido pela Equipe. Nêle podem colaborar os outros Pioneiros.

Companheiro e Imediato

23-13 — A Equipe é chefiada por um dos Pioneiros, o Companheiro, auxiliado por outro, o Imediato.

23-14 — O Companheiro é eleito pelo Conselho de Equipe, e o Imediato é escolhido pelo Companheiro.

Lider

23-15 — O Conselho do Clã poderá escolher um dos Companheiros para ser o “Lider” de Clã.

Taba

23-16 — A séde do Clã tem o nome de Taba.

Livro do Clã

23-17 — O Clã, além da escrituração julgada necessária, possui o Livro do Clã, no qual são registrados todos os fatos importantes de sua vida, excursões, acampamentos, etc.

23-18 — O Livro do Clã fica a cargo de um dos Pioneiros, o Escriba, escolhido pelo Conselho do Clã. Nêste livro podem colaborar outros Pioneiros.

Conselhos

23-19 — Os Pioneiros tomam suas deliberações no Conselho de Equipe ou no Conselho do Clã, conforme se trate de assuntos de interêsse de uma ou outro.

23-20 — Aplicam-se ao Conselho de Equipe e ao Conselho de Clã as mesmas disposições do Conselho de Patrulha e do Conselho de Grupo, relativamente à constituição, atribuições, funcionamento, veto, etc.

SECÇÃO 24 — ADESTRAMENTO

Admissão

24-1 — Para ser Pioneiro o candidato normalmente deve ter entre 18 e 23 anos observadas as regras das secções 10 e 11. Homens mais velhos podem ser admitidos de acôrdo com a regra 24-18.

24-2 — Em regra só é aceita a admissão de candidato que venha transferido de Tropa Escoteira e traga uma recomendação de seu Chefe sôbre seu esforço e fidelidade no cumprimento da Lei e Promessa Escoteiras.

24-3 — Excepcionalmente poderá ser aceito o candidato que não tenha sido Escoteiro, ou não traga a referida recomendação, desde que declare sob palavra que está disposto a aprender e praticar o Escotismo, dedicar-se à vida ao ar livre e pautar sua maneira de viver pelos princípios estabelecidos na Promessa e Lei Escoteiras.

24-4 — Ao ser admitido no Clã o candidato é considerado Aspirante a Pioneiro; cabe ao Conselho do Clã marcar um estágio probatório de (pelo menos) seis meses, durante o qual o Aspirante deve ser

posto em prova para verificar se o Pioneirismo lhe serve e se êle serve ao Pioneirismo e também para preparar-se para as provas de iniciação e para a Investidura.

24-5 — Durante o Estágio Probatório, o Aspirante que tiver sido Escoteiro usa seu antigo uniforme, substituindo as fitas de Patrulha por duas fitas verdes e duas amarelas.

24-6 — O Aspirante que não tiver sido Escoteiro poderá usar o uniforme constante da regra 24-5 se prestar previamente as provas de Noviço (regras 18-6, 18-7 e 18-8, conforme o caso), e fizer a Promessa, tornando-se um Escoteiro.

24-7 — Somente depois de completado o Estágio Probatório, satisfeitas as provas de iniciado e definitivamente aceito pelos demais Pioneiros da Clã, pode o candidato prestar ou reafirmar a Promessa, subscrever o Compromisso Pioneiro, ser Investido e usar o uniforme e o distintivo de Pioneiro.

24-8 — A permissão para usar o uniforme e o distintivo é concedida pelo Mestre-Pioneiro, observada a regra 11-6.

Estágios

24-9 — A vida pioneira está dividida em três estágios:

Estágio Probatório, antes da Investidura.

Estágio de Adestramento Pioneiro.

Estágio Senior.

Estágio Probatório

24-10 — Antes do Aspirante ser investido como Pioneiro espera-se que êle satisfaça às seguintes con-

dições, a contento do Clã e do Mestre-Pioneiro, sendo que seu adestramento nas provas de iniciação é feito sob a responsabilidade e supervisão de dois padrinhos que devem apresentá-lo para a cerimônia de Investidura:

1 — Ter lido e estudado “O Guia do Escoteiro” e o “Caminho para o Sucesso”.

2 — Ter estudado e compreendido a Promessa e a Lei Escoteiras tal como um Pioneiro deve fazê-lo, e estar pondo em prática os princípios ali estabelecidos de serviço altruístico.

3 — Ter conhecimentos suficientes para adestrar um menino na idade de Escoteiro, nas provas de Novião.

4 — Fazer em companhia de um Pioneiro uma excursão a pé, pelo campo, ou num barco (à vela ou a remo), por êle manobrado. Deve percorrer pelo menos 30 kms. (carregando sua mochila), dormir ao ar livre uma noite (barraca ou abrigo, conforme a estação), provisionando e cozinhando para si e para seu companheiro. Este último deverá apresentar um relatório crítico ao Mestre Pioneiro.

5 — Ter completado o período de Estágio Probatório fixado pelo Clã e obter mais de metade dos votos dos Pioneiros do Clã, favoráveis à sua admissão.

Investidura

24-11 — A Investidura será realizada logo após a terminação do Estágio Probatório, assim que o Mestre Pioneiro e o Clã declararem pronto o Iniciado.

24-12 — A cerimônia de Investidura será precedida de um exame de Consciência (Vigília), a fim de que se torne bem patente que o Pioneiro aceita a responsabilidade inerente aos seus novos deveres e encargos, reafirma como homem a Promessa Escoteira e

subscrive o Compromisso solene de se guiar pelos Princípios Pioneiros.

Princípios Pioneiros

24-13 — Ao ser Investido o Pioneiro assume e subscrive o seguinte Compromisso:

Quero, como Pioneiro:

1 — Cumprir meus deveres para com Deus, fazendo um consciente esforço para desenvolver a vida espiritual pela prática de minha religião.

2 — Cumprir meus deveres para com minha Pátria, conhecendo a Constituição Brasileira, estudando os problemas nacionais e cumprindo meus deveres como cidadão.

3 — Ajudar o próximo nalguma forma de serviço efetivo à comunidade, como um desenvolvimento lógico da Boa Ação Escoteira. Meu primeiro serviço será estabelecer minha vida e fazer permanentes esforços para consolidar minha posição de modo a não ser pesado à outrem ou à Nação.

4 — Obedecer à Lei Escoteira e adotá-la como um ideal a ser expresso em ações de boa vontade, amizade e vida limpa.

Estágio Pioneiro

24-14 — O adestramento pioneiro inicia-se logo após a Investidura e deve ter uma duração de três anos, depois dos quais, e sempre antes do seu 25.º aniversário, deve-se passar para o Estágio Senior.

24-15 — Durante êstes três anos o Pioneiro deve satisfazer às seguintes condições:

1.º — Uma parte essencial do adestramento pioneiro é dar bom desempenho aos encargos sob sua res-

ponsabilidade no Clã, de acordo com a direção geral do Mestre Pioneiro.

2.º — As atividades de Serviço ao Próximo devem ser cuidadosamente preparadas e selecionadas de acordo com as possibilidades individuais e do Clã.

3.º — Espera-se também que o Pioneiro durante este estágio faça uma intensa vida ao ar livre (no campo ou no mar), e que se aperfeiçoe nela e na técnica escoteira alcançando pelo menos os níveis do programa de adestramento dos Escoteiros Seniores, considerando como um todo as provas de Novigo, 2.ª e 1.ª Classes.

4.º — O Pioneiro deve escolher da lista abaixo, um ou mais assuntos em que voluntariamente procurará adestrar e melhorar seus conhecimentos dando (pelo menos) de seis em seis meses provas evidentes de que continua progredindo e fazendo esforços para tornar-se um bom conhecedor da matéria.

O adestramento nestes assuntos dá direito ao uso do Cordão Vermelho, com nós. (Regra 25-7). Cabe ao Mestre Pioneiro autorizar o acrescimento de um nó correspondente à cada assunto dominado.

Recomenda-se que o primeiro assunto escolhido seja aquele ao qual o Pioneiro está profissionalmente ligado. A seguir, aqueles em que espera ocupar utilmente as suas horas livres.

Assuntos Mundiais:

Transportes (por terra, mar e ar).

Telegrafia e rádio.

Geografia Econômica.

Línguas estrangeiras, correspondência e viagens.

Sistemas de Governo.

Comércio mundial.

Tratados internacionais para Segurança, Comércio, Finanças, etc.

Assuntos Nacionais:

Governo Nacional, Estadual e Municipal.
Organização Judiciária.
Política e Sistema Partidário.
Livre Empresa, Controle governamental e Nacionalização no Comércio, Indústria e outras atividades.
Finanças, Sistema Bancário e Bolsa de Valores.
Serviço Social, Educação e Saúde.
Assuntos Religiosos.
Organização Industrial.
Métodos de Comércio a Varejo.
Propaganda e Publicidade.
Imprensa.
Organizações Sociais e Filantrópicas.

Assuntos Culturais:

Belas Artes — Pintura, Desenho, Escultura, Modelagem, Fotografia, Arquitetura, Crítico de Arte, etc.

Teatro — Declamação, Representação e Direção no Cinema e Teatro. Escrever e lêr peças. Crítica teatral e Cinematográfica.

Literatura — Escrever, Lêr ou Criticar prosa e poesia.

Música — Cantar, Tocar, Compôr e Criticar.

Oratória — Debates e Discussões.

Religiões Comparadas:

História, Credos, Literatura, Fundadores, Profetas e Mestres.

Engenharia:

Produção de Energia Mecânica, Elétrica, etc. Mecânica e Eletricidade. Construções. Engenharia Sanitária. Transportes.

Ciências:

Matemática, Astronomia, Física, Química, Geologia, Mineralogia, Botânica, Zoologia, Antropologia, Psicologia, Sociologia, etc.

Assuntos Escoteiros:

Fins e Métodos do Movimento Escoteiro. Adestramento para a Chefia ou Instrução de Lobinhos e Escoteiros. Escotismo Nacional e Mundial. Direção de Acampamentos.

Trabalhos Manuais. Diversões e Esportes:

A lista de Especialidades Escoteiras serve como um útil catalogo de trabalhos manuais, divertimentos e esportes. O Pioneiro deve superar os índices marcados para o Escoteiro, alcançando sempre que possível o nível de Instrutores.

O Pioneiro poderá escolher para seu adestramento outros assuntos não mencionados na lista, desde que sejam considerados como equivalentes pelo Mestre Pioneiro.

24-16 — Compete ao Mestre Pioneiro julgar com frequência os esforços dispendidos individualmente pelos Pioneiros neste estágio, em entrevistas particulares, fazendo crítica construtiva e estimulando o Pioneiro a

perseverar nos seus esforços para cumprir o que prometeu.

Estágio Senior

24-17 — O Estágio Senior é reservado para os que já completaram os três anos de Estágio Pioneiro e para os que depois dos 23 anos desejam viver na Fraternidade Pioneira.

24-18 — Podem ser inscritos como Pioneiros Seniors:

1 — Os Pioneiros que tiverem completado os três anos de Estágio Pioneiro.

2 — Os Pioneiros que por razões aceitas pelo Clã, não possam tomar parte nas atividades do Estágio Pioneiro.

3 — Pessoas de mais de 23 anos que não tenham sido Pioneiros, que sejam aceitas pelo Clã depois de um Estágio Probatório igual ao da regra 24-10 e da Investidura. (Regras 24-11 e 24-12).

4 — Chefes Escoteiros.

24-19 — A extensão dos encargos, serviços e atividades exigíveis dos Pioneiros neste Estágio fica à critério do respectivo Clã.

Círculos de Pioneiros

24-20 — Os Pioneiros de uma mesma região podem se agrupar em Círculos de Pioneiros onde sob a direção do Comissário do Ramo ou de outro Chefe por ele designado, realizarão atividades internas e de campo ou mar. As atividades não deverão prejudicar a vida dos Clãs e não será permitida a participação de Pionei-

ro que não esteja registrado e frequentando ativamente um Clã.

Gradações

24-21 — As Gradações de Pioneiros são as seguintes:

Imediato — auxiliar e substituto do Companheiro.

Companheiro — o chefe da Equipe.

Lider — um dos Companheiros mais capazes escolhido pela Clã para auxiliar o Mestre Pioneiro. O Lider pode continuar chefiando sua Equipe.

Pioneiro Isolado

24-22 — Se um Pioneiro em atividade tiver de se afastar para local onde não haja um Clã ou possibilidade de fundar-se um, poderá ser considerado Pioneiro Isolado, mantendo-se em atividade dentro de suas possibilidades e correspondendo-se com seu Clã ou Associação.

24-23 — O registro dos Pioneiros Isolados será feito por intermédio do Clã a que pertença.

24-24 — Como Pioneiro Isolado continuará com o direito de usar seu uniforme.

Tempo de atividade

24-25 — O tempo de atividade do Pioneiro é contado pelo Clã ou Associação a que pertença, de acôrdo com as regras 31-29, 31-31- 31-32, 31-33 e 31-34.

SECÇÃO 25 — UNIFORMES E DISTINTIVOS

Uniformes

Pioneiros

25-1 — O Pioneiro usa o mesmo uniforme do Escoteiro com os Distintivos a que tiver direito, sendo o cordão do apito, de côr vermelha e as passadeiras com debrum vermelho.

Pioneiros do Mar e do Ar

25-2 — Os Pioneiros do Mar e do Ar usam os mesmos uniformes dos Escoteiros do Mar e do Ar, acrescidos dos distintivos próprios, inclusive as passadeiras e cordão de apito da Regra 25-1.

Peça facultativa

25-3 — Os Pioneiros de tôdas as modalidades quando na cidade, poderão usar, facultativamente:

Calça comprida, da côr do uniforme, bainha simples, com dois bolsos trazeiros, aplicados, e dois bolsos laterais.

Abrigo

25-4 — O abrigo do Pioneiro é o mesmo que o do Escoteiro.

Equipamento

25-5 — O Pioneiro usa o mesmo equipamento individual do Escoteiro, sendo o bastão substituído pela

forquilha característica com a altura da axila de seu portador.

Distintivos

25-6 — A côr distintiva dos Pioneiros é o Vermelho.

25-7 — O Pioneiro usa no uniforme os seguintes distintivos:

1 — **Distintivo de Ramo** — Seis fitas ou cadarços de lã, tendo 15 m/m. de largura por 10 cms. de comprimento, pendentes do ômbro esquerdo, de côres verde, amarela e vermelha (duas de cada).

2 — **Distintivos da Associação ou Clã** — Iguais aos distintivos da Associação ou Grupo usados pelos Escoteiros.

3 — **Distintivos da Região** — Iguais aos dos Escoteiros.

4 — **Distintivos de Pioneiro Investido** — O mesmo do escoteiro noviço.

5 — **Distintivo de Adestramento** — Um cordão vermelho usado em volta do ômbro esquerdo e sob a passadeira, com a ponta presa por baixo da portinhola do bolso esquerdo; nêste cordão será dado um Nó de Frade, duplo, para cada assunto dominado. (Regra 24-15).

6 — **Distintivo de atividade:**

a) estrêla de metal prateado, com seis pontas, de 15 m/m. de diâmetro, tendo como fundo um disco de feltro vermelho de 17 m/m. de diâmetro, para cada ano de atividade de pioneiro;

b) estrêla de metal dourada, com seis pontas, de 15 m/m. de diâmetro, tendo ao centro um círculo

vermelho, esmaltado, com os números em branco, 5,10, 15, etc., respectivamente para cinco, dez, quinze, etc. anos de atividade de pioneiro, tendo como fundo um disco de feltro vermelho de 17 m/m. de diâmetro;

c) o distintivo de atividade será usado no peito, acima do bolso esquerdo;

d) o pioneiro continuará a usar as estrêlas conquistadas como lobinho e escoteiro.

25-8 — Os Pioneiros não usam distintivos de Especialidades.

25-9 — Os Pioneiros terão o direito a usar os distintivos de Escoteiro da Pátria (ou de Escoteiro Senior da Pátria), assim como a Correia de Mateiro por eles conquistados anteriormente.

25-10 — Os distintivos acima são concedidos pela Associação ou Clã.

25-11 — O Pioneiro usa, em traje comum, o mesmo distintivo que o Escoteiro, com o lema "SERVIR".

25-12 — No caso de suspensão do Pioneiro, ou abandono do Movimento o Distintivo deve ser restituído ao Clã, exceto quando, a juízo do Mestre Pioneiro, merecer conservá-lo como recordação.

Distintivos de Graduação

25-13 — São Distintivos de Graduação.

Imediato — um cadarço vermelho;

Companheiro — dois cadarços vermelhos;

Lider — três cadarços vermelhos.

25-14 — Os distintivos de graduação dos Pioneiros são usados da mesma forma que os dos escoteiros.

CAPÍTULO VIII

DIRIGENTES ESCOTEIROS

SECÇÃO 26 — CHEFES

Missão

26-1 — Sendo o Escotismo um movimento educacional no qual o exemplo do Chefe tem importância primordial, a responsabilidade de suas funções exige que nenhuma indicação ou nomeação seja feita, sem um acurado estudo de seu caráter, índice cultural e capacidade para exercer sua missão.

26-2 — A principal missão do Chefe Escoteiro é ser um educador, pelo exemplo, pela orientação, pela técnica escoteira e pela amizade.

Definição

26-3 — Chefe Escoteiro é todo aquele que possui um Certificado de Chefe, fornecido por um Curso de Chefes podendo, nestas condições, dirigir Tropa e ocupar cargos técnicos. Eventualmente a Chefia Escoteira pode ser exercida mediante comissionamento.

26-4 — Os títulos usados pelo Chefe Escoteiro na chefia e sub-chefia de Tropa de cada ramo ou da Associação, constam dos respectivos Capítulos.

Categorias

26-5 — Há três categorias de Chefe Escoteiro:

- a) — Chefe de Campo;
- b) — Deputado Chefe de Campo;
- c) — Chefe.

Chefe de Campo

26-6 — Chefe de Campo é o que, possuindo a necessária credencial do Esquema de Adestramento da Insignia de Madeira, é nomeado pelo Comissário Nacional para as funções de Comissário de Adestramento, cabendo-lhe nêsse cargo orientar e dirigir o adestramento de chefes.

Deputados Chefes de Campo

26-7 — Deputados Chefes de Campo são os que, possuindo autorização para dirigir Cursos do Esquema da Insignia de Madeira, forem designados pelo Comissário Nacional para esta função.

Chefes

26-8 — Chefes são os que completarem com aproveitamento, qualquer um dos seguintes Cursos: — Curso Básico Nacional, Curso Preliminar da Insignia de Madeira e Curso da Insignia de Madeira; ou os que, sem possuírem ainda um Certificado de Chefe, forem no entanto, mediante Comissionamento, designados para a chefia de uma Associação ou Tropa.

Comissionamento de Diretores

26-9 — As pessoas eleitas para os cargos de Diretores das Associações, Conselhos Locais, Diretorias Regionais, Diretoria Nacional e Conselho Nacional, são automaticamente comissionadas como Chefes Escotei-

ros. Esse comissionamento só é válido durante o exercício dos referidos cargos, sendo também automaticamente cassado com a terminação dos respectivos mandatos.

Admissão

26-10 — Para ser admitido como Chefe Escoteiro o candidato deve satisfazer às condições constantes das regras 26-1 e 26-13 e possuir o respectivo Certificado ou satisfazer às condições para ser comissionado.

26-11 — Tendo em vista a responsabilidade perante os pais e a defesa contra os perigos que a experiência tem demonstrado existir, as Entidades Mantenedoras, Diretorias de Associações e Comissários Distritais e Regionais, devem tomar a máxima precaução em não indicarem qualquer pessoa sem primeiro estarem certos de que o seu caráter está acima de qualquer suspeita. Devem agir firme e prontamente no caso de pessoa que já tenha sido admitida e que se revele depois moralmente incapaz.

26-12 — Todo e qualquer candidato à cargo de chefia deverá preencher o “Questionário para Admissão de Chefes” (modelo 40), no qual se inquirirá sobre seus antecedentes pessoais, ocupação, lugares de residência e outras informações; exigir-se-á também a indicação de três pessoas idôneas que possam prestar informações a seu respeito.

Condições

26-13 — Para ser Chefe Escoteiro de qualquer Ramo, deve o candidato, além da idoneidade moral, satisfazer às seguintes condições:

a) — ter a idade mínima de 18 anos (ou 25, se for para Mestre-Pioneiro;

b) — aceitar e estar disposto a subscrever pessoalmente a Promessa de Chefe;

c) — estar em boas condições de saúde e possuir capacidade física para o exercício do cargo;

d) — ter entusiasmo pela vida ao ar livre, espírito de sacrifício, fôrça de vontade e dedicação, necessárias à continuação da obra com energia e perseverança;

e) — ter posição social e cultura relativas às da Tropa que irá dirigir, para que possa ter a natural ascendência necessária ao exercício da chefia;

f) — ser capaz de consagrar à sua Tropa o tempo necessário para sua instrução, bem como, poder fazer excursões, bivaques, acantonamentos e acampamentos, durante o ano;

g) — possuir relativa independência financeira, proporcionada por emprêgo ou outras fontes de renda que lhe garantam nível decente e estável de vida;

h) — possuir em sua biblioteca, pelo menos, os livros básicos e essenciais do Movimento;

i) — ter, pelo menos, cultura de nível secundário.

26-14 — Pessoas de ambos os sexos poderão ser Aquelás ou Balus, porém só homens poderão chefiar Escoteiros e Pioneiros.

Promessa do Chefe

26-15 — Ao terminar um Curso de Chefes, ou ao ser comissionado, o candidato deve prestar e subscrever a seguinte Promessa:

PROMETO PELA MINHA HONRA:

CUMPRIR O MEU DEVER PARA COM DEUS
E A MINHA PÁTRIA.

AJUDAR O PRÓXIMO EM TÔDA E QUALQUER
OCASIÃO.

OBEDECER À LEI DO ESCOTEIRO.
TRABALHAR PELO DESENVOLVIMENTO DO
ESCOTISMO.

Lema

26-16 — O lema dos Chefes é “SEMPRE ALERTA PARA SERVIR”.

Nomeação

26-17 — Os chefes são nomeados e exonerados da chefia ou sub-chefia de Associação ou Tropa pelo Comissário Regional de sua jurisdição, mediante indicação da Diretoria da sua Associação ou Tropa, sendo essa proposta previamente submetida à aprovação da Diretoria Regional.

Transferência

26-18 — A transferência de um Chefe de uma Região para outra é concedida pela Diretoria Regional da procedência que comunicará sua resolução à Diretoria Nacional.

Desligamento

26-19 — O desligamento de um Chefe pôde ser processado a seu pedido ou de acôrdo com a Regra 30-6, letra **c**.

Atividade

26-20 — A situação de Chefe Escoteiro em atividade é comprovada pela posse do respectivo Título de Nomeação juntamente com a Caderneta Individual, válida para o período.

26-21 — O registro anual dos Chefes Escoteiros é feito por intermédio da Associação ou Tropa na qual esteja em atividade, de acôrdo com a regra 11-7.

26-22 — O Chefe Escoteiro em inatividade reverte à condição de Pioneiro; como tal deve ligar-se

a um Clã no qual contará seu tempo de atividade ou tornar-se Pioneiro Isolado e requerer anualmente seu registro, cabendo à Diretoria Nacional decidir.

SECÇÃO 27 — UNIFORMES E DISTINTIVOS

Chefe Escoteiro

Uniforme.

27-1 — O Chefe Escoteiro usa o uniforme com os distintivos a que tiver direito.

27-2 — O uniforme do Chefe Escoteiro consta das seguintes peças:

Chapéu — marron de lebre, tipo escoteiro, de abas largas, fita de couro marron de 25 m/m. de largura, com presilha atrás, tendo do lado esquerdo um círculo de metal com flôr de lis em metal prateado, sôbre um penacho de côr indicativa do cargo.

As côres do penacho são:

Amarelo — para Aquelá.

Verde — para Chefe de Escoteiros.

Marron — para Chefe de Escoteiros Seniores.

Vermelho — para Mestre Pioneiro.

Azul marinho — para Chefe Geral.

Branca — para os membros dos Comissariados Técnicos.

Verde-amarelo — para o Comissário Nacional.

Roxa — para os demais dirigentes.

Casquete — de brim caqui, igual ao do Escoteiro.

Paletó — tipo escoteiro, de gabardine verde mescla ou brim caqui, sem passadeiras, com bolsos macheados, sendo os inferiores com foles, botões marron (de couro ou imitação).

Camisa — de brim caqui, igual à do Escoteiro.

Calção — de brim caqui, casemira ou sarja azul igual ao do Escoteiro.

Calça — comprida, da côr do uniforme, de baihna simples, com 2 bolsos trazeiros, aplicados e dois bolsos laterais, para ser usado facultativamente.

Lenço — igual ao do Escoteiro, de côr verde garrafa com uma faixa branca de 2 cms. de largura pregada a 2 cms. da margem. E' permitido aos Chefes o uso do lenço de sua Associação ou Tropa. Igualmente é permitido o uso dos lenços característicos de Cursos, quando em reuniões apropriadas (caso o Chefe não esteja diretamente conduzindo tropas).

Cinto — igual ao do Escoteiro.

Meias — iguais às do Escoteiro.

Calçado — igual ao do Escoteiro.

Cordão de apito — de couro marron, de 5 m/m. de diâmetro, igual ao do escoteiro e usado do mesmo modo.

27-3 — O uso do casquete só é permitido no campo, podendo as Regiões, em caso de necessidades permitirem o seu uso em outras ocasiões.

Uniforme de Aquelá para Moças

27-4 — O uniforme de Aquelá para moças consta das seguintes peças:

Boina — de côr azul marinho, tendo à esquerda uma cabeça de lobo de metal amarelo, igual à dos lobinhos.

Blusa — branca.

Saia — azul.

Lenço — de côr azul.

Cordão de Apito — amarelo, de 5 m/m., passado por baixo da gola.

Cinto — da mesma fazenda da saia, quatro centímetros de largura, com fivela forrada.

Meias — de sêda ou algodão, de côr clara.

Calçado — sapato de côr preta ou marron escuro.

Abrigo

27-5 — O Chefe usa o mesmo abrigo que o Escoteiro.

Equipamento

27-6 — O chefe usa o mesmo equipamento que o Escoteiro, sendo o bástão substituído pela forquilha de Pioneiro, ou bengala ferrada.

Distintivos

27-7 — A côr distintiva dos Chefes é o Azul Marinho.

27-8 — O Chefe usa no uniforme os seguintes distintivos:

1 — **Distintivo Escoteiro**, igual ao dos escoteiros.

2 — **Distintivo de Associação ou Tropa**, igual ao dos escoteiros.

3 — **Distintivo de Região** igual ao dos escoteiros.

4 — **Distintivo de Chefe:**

a) — **Chefe Comissionado** — Escudo elitico azul marinho com 5 x 3 cms., tendo bordados a flôr do lis, o contorno da faixa, a legenda "Sempre Alerta" e uma cercadura de 2 m/m. em amarelo, usado no braço esquerdo.

b) — **Chefe com o Curso Básico** — O mesmo distintivo tendo além da cercadura amarela, mais duas de côres verde e vermelha; usado nas mesmas condições.

c) — O lenço característico do Curso de Chefes é usado de acôrdo com a regra 27-2.

Chefe Escoteiro do Mar Uniformes

27-9 — O Chefe Escoteiro do Mar usa os seguintes uniformes, com os distintivos que lhe correspondem.

Uniforme de campo.

Uniforme de gala.

Uniforme de desembarque.

Uniforme de esportes.

27-10 — O Uniforme de Campo, consta das seguintes peças:

Boné — com capa branca, do tipo da Marinha Mercante, tendo o distintivo ao centro a flôr de lis com âncora, em metal bronzeado.

Chapéu colonial — branco com a flôr de lis com ancora, em metal bronzeado; uso facultativo nas atividades de campo e mar.

Camisa — branca, com mangas curtas e gola tipo esporte, sobreposta à gola do paletó.

Paletó — de brim mescla, aberto na parte inferior das costas até a cintura, com 4 botões pretos com ancora, bolsos macheados; cinto do mesmo brim com 4 cms. de largura e fivela de metal branco, ficando esta sempre do lado esquerdo do cinto.

Distintivo de Chefe — com Cercadura e Divisa que lhe corresponda, usado no canhão de ambas as mangas do paletó.

Calção — de brim mescla, usado acima dos joelhos, com dois bolsos trazeiros sem portinholas.

Calça comprida — de brim mescla, de bainha simples, com dois bolsos trazeiros, aplicados, e dois bolsos laterais, para ser usada facultativamente.

Cinto — de couro marron, tipo escoteiro, com argolas, tendo no fecho de metal amarelo o emblema da U. E. B.

Meias — de algodão ou lã, pretas, compridas, com canhão azul marinho.

Sapatos ou borzeguins — pretos ou tipo tenis para quando estiver embarcado.

Cordão do apito — azul marinho, de 5 m/m. de

diâmetro, passado em volta do pescoço (sendo o apito colocado no bolso esquerdo superior).

27-11 — O Uniforme de gala consta das seguintes peças:

Boné — igual a do uniforme de campo.

Camisa — branca.

Gravata — preta.

Jaquetão — de casemira azul-marinho tipo Mestre da Marinha Mercante, com 8 botões grandes dourados com ancora, 3 pequenos iguais no punho de cada manga, 2 bolsos laterais inferiores com portinholas e 1 menor sem portinhola no lado esquerdo superior.

Distintivo do Chefe — com Cercadura e Divisa que lhe corresponder, usado no canhão de ambas as mangas do paletó.

Calça — de casemira azul-marinho com bainha direita.

Meias — pretas.

Sapatos — pretos (preferivelmente de verniz).

Cordão do apito — dourado semelhante ao do uniforme de campo e usado de modo idêntico.

27-12 — O Uniforme de desembarque consta das seguintes peças:

Boné — igual ao do uniforme de campo.

Camisa — branca.

Gravata — preta.

Paletó — de brim branco, aberto na parte inferior das costas até a cintura, com 4 botões dourados com ancora, bolsos macheados e cinto do mesmo brim com 4 centímetros de largura (fivela de metal dourado, ficando esta sempre do lado esquerdo do cinto.

Platinas — pretas, com o Distintivo, Cercadura e Divisa que lhe corresponda, em substituição ao distintivo da manga.

Calça — de casemira azul marinho, igual à do uniforme de gala.

Meias — pretas.

Sapatos — pretos (preferivelmente de verniz).

Cordão de apito — dourado, igual ao do uniforme de gala.

27-13 — O Uniforme de esportes consta das seguintes peças:

Camisa de Meia — branca, sem manga, tendo no peito como distintivo um círculo de feltro branco, de 19 cms. de diâmetro, tendo na periferia uma orla de feltro azul marinho com 1 cm. de largura e ao centro a flôr de liz com âncora também em feltro azul marinho e medindo 7 cms. de altura.

Calção — branco, acima dos joelhos.

27-14 — É facultado aos Chefes usarem os mesmos uniformes de Pioneiros com o **Distintivo de Chefe** e a Cercadura que lhe corresponda, usado na manga esquerda da blusa.

Roupas de Abrigo e Equipamento

27-15 — As roupas de abrigo e o equipamento do Chefe Escoteiro do Mar são as mesmas dos Escoteiros do Mar.

Na gola da pelerine os Chefes usarão um distintivo dourado do tipo usado na lapela.

Distintivos, Cercaduras e Divisas

27-16 — O Chefe Escoteiro do Mar usa os seguintes Distintivos, Cercaduras e Divisas que lhe competirem:

a) **Distintivos** — usados de acôrdo com a categoria do Chefe;

Distintivo Escoteiro — Igual aos dos escoteiros.

Chefe Comissionado — Flôr liz com âncora (25 m/m.) encimada por uma estrela de 5 pontas (15 m/m.) dentro de um oval, medindo 6x5 cms.; sendo:

a) distintivo e estrela bordados em retroz preto sôbre fundo de brim mescla com um frizo da mesma linha e côr, para ser usado no Uniforme de campo;

b) distintivo bordado em prata e a estrela em ouro sôbre fundo de casemira azul com um frizo também em ouro, para ser usado no Uniforme de gala;

c) distintivo de metal branco (lapela), e uma estrela de metal amarelo (de 1 cm.), para serem colocados nas platinas do uniforme de desembarque.

Chefe com o Curso Básico — Flôr de lis com ancora (20 m/m.) encimando o escudo da República (4 cm.) dentro de um oval, medindo 7x6 centímetros, sendo:

a) Distintivo e escudo bordados em retroz preto sôbre brim mescla com um frizo da mesma linha e côr, para ser usado no Uniforme de campo;

b) distintivo bordado em prata e o escudo em ouro sôbre fundo de casemira azul com um frizo também em ouro, para ser usado no Uniforme de gala;

c) distintivo em metal branco (lapela) e o escudo em metal amarelo (2 cms.) para serem colocados nas platinas do Uniforme de desembarque.

b) **Cercaduras** — usadas de acôrdo com o Ramo a que o Chefe se dedica:

Sub-Chefe — meia cercadura, nas côres: amarela, verde, marron, vermelha e azul marinho respectivamente, para: Balú, Sub-Chefe, Sub-Chefe de Seniors, Assistente e Sub-Chefe Geral.

Chefes de Tropa — uma cercadura inteira, nas côres: amarela, verde, marron e vermelho, respectivamente para Aquelá, Chefe e Mestre-Pioneiro.

Chefe Geral — uma cercadura inteira azul marinho e mais a cercadura da côr relativa ao Ramo que esteja chefiando, ficando a Azul Marinho do lado interno.

Comissário Nacional — uma cercadura verde e amarela, de 3 m/m. de largura.

c) **Divisas** — usadas de acôrdo com o cargo que o Chefe exerce:

Chefe de Tropa — uma divisa de 8 cms. de comprimento por 8 m/m. de largura, colocada 10 cms. acima da extremidade inferior das mangas, e abaixo do Distintivo de Chefe: — preta, de cadarço, no Uniforme de campo; dourada, no Uniforme de gala.

Chefe Geral — duas divisas de 8 cms. de comprimento por 8 m/m. de largura, colocada a primeira a 10 cms. da extremidade inferior das mangas e a segunda separada desta, por 8 m/m. (igual à sua própria largura) e abaixo do Distintivo de Chefia. Pretas, de cadarço, no Uniforme de campo. Douradas, no Uniforme de gala.

Comissário Nacional — três divisas de 8 cms. de comprimento por 8 m/m. de largura, colocada a primeira a 10 cms. da extremidade inferior das mangas, a segunda e a terceira, separadas uma das outras, por 8 m/m.

Sub-Chefe — não usa divisa.

27-17 — As platinas, usadas com o Uniforme de desembarque obedecem ao mesmo critério dos Distintivos, Cercaduras e Divisas, com as seguintes modificações:

Distintivos — de metal, conforme se acham descritos no lugar próprio.

Cercaduras — constituídas de um ou dois fios bordados nas côres correspondentes aos respectivos ramos, tendo apenas 3 m/m. de largura para fora dos distintivos.

Divisas — em número correspondente ao pôsto do Chefe, de tamanho igual a um têrço da largura da

platina, sendo a primeira colocada a 8 m/m da extremidade inferior.

Chefe Escoteiro do Ar Uniforme

27-18 — O Chefe Escoteiro do Ar usa o mesmo uniforme e abrigo do Chefe Escoteiro, com os distintivos da modalidade.

Distintivos

27-19 — O Chefe Escoteiro do Ar usa os mesmos distintivos do Chefe Escoteiro, sendo que o distintivo de chefe desta modalidade tem a flôr de lis com uma águia sobreposta.

Distintivos Comuns às Modalidades

Estrêlas de Atividade

27-20 — Os Chefes usam as estrêlas de atividade iguais às dos pioneiros, porém sôbre fundo azul marinho.

27-19 — Os Chefes usam estrêlas de atividade para cada Ramo a que tenha pertencido como Lobinhos, Escoteiros, Escoteiros Seniores, ou Pioneiros, com o fundo da côr caracteríslica e com o número de anos de atividades, sobreposto.

Distintivo de Lapela

27-21 — Em traje civil o Chefe usa o Distintivo de lapela igual ao do escoteiro.

SECÇÃO 28 — ADESTRAMENTO DE CHEFES

28-1 — Adestramento de Chefes é um termo genérico que engloba todos os assuntos e meios concernentes à preparação e aperfeiçoamento dos Chefes e Dirigentes no que diz respeito aos conhecimentos teóricos, práticos e administrativos do Escotismo.

§ 1.º — O adestramento permanente deve ser a preocupação primordial de todo Chefe ou Dirigente. Além da realização de Cursos próprios e atividades pessoais com ou sem suas tropas, pode também ser conseguido por meio de Conferências, Palestras, Seminários, Demonstrações, Projeções Cinematográficas, pela leitura de Livros, Boletins, Revistas especializadas, etc.

Cursos

28-2 — A U. E. B. fará, periodicamente, realizar Cursos como um dos meios normais de Adestramento.

§ 1.º — Os Cursos poderão ser realizados em qualquer Região, mediante solicitação do respectivo Comissário Regional dirigida ao Comissário Nacional.

§ 2.º — Os Cursos serão planejados e orientados ou dirigidos pelo Comissário de Adestramento.

28-3 — O Comissário de Adestramento ou os Comissários Viajantes poderão dirigir Cursos em qualquer ponto do território nacional, de acordo com as necessidades e mediante entendimento com a Diretoria Regional respectiva.

§ 1.º — Caso esses Comissários não possam dirigir algum Curso, em determinada Região, será designado um Chefe para dirigir esse Curso, nomeado pelo Comissário Nacional mediante indicação do Comissário de Adestramento.

28-4 — Os Cursos de Chefes poderão ser:
Curso da Insígnia de Madeira.

Curso Preliminar da Insígnia de Madeira.
Curso Básico Nacional.
Curso de Divulgação.

Especializações

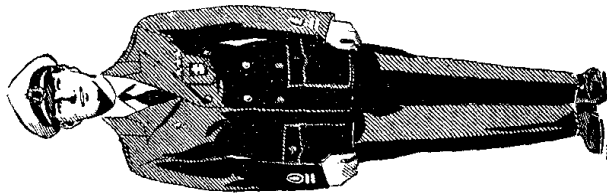
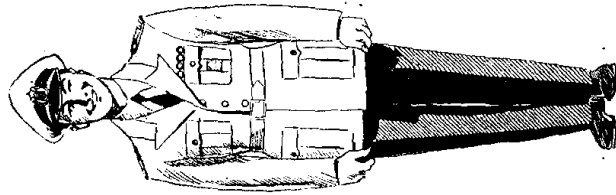
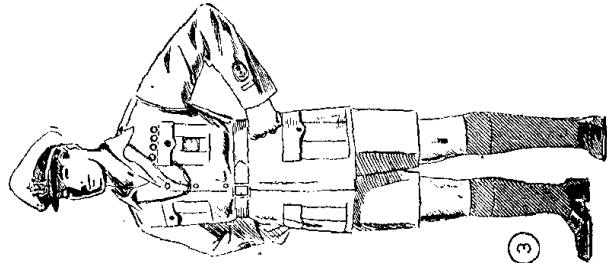
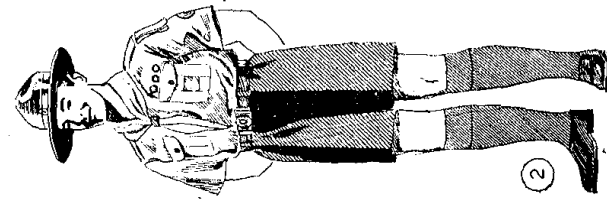
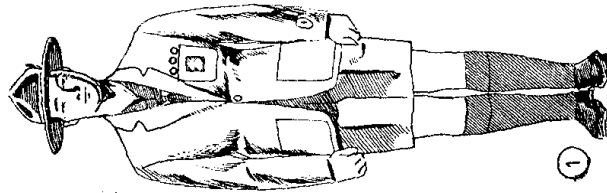
28-5 — Os Cursos de Chefes poderão ser realizados para as seguintes especializações, de acôrdo com o respectivo Ramo, podendo, ainda, abranger as modalidades de Escotismo do Mar e do Ar.

- a) — Aquelá.
- b) — Chefe Escoteiro.
- c) — Chefe Escoteiro Senior.
- d) — Mestre Pioneiro.
- e) — Chefe Geral ou Comissário.

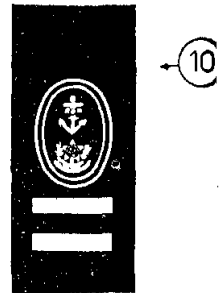
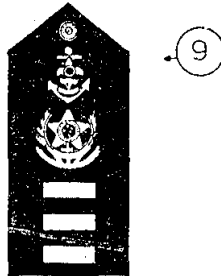
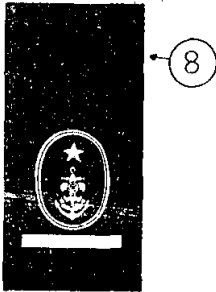
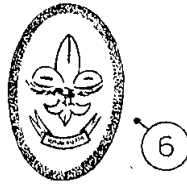
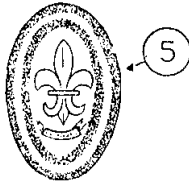
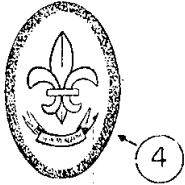
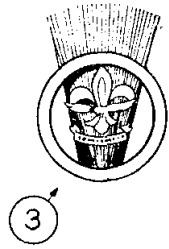
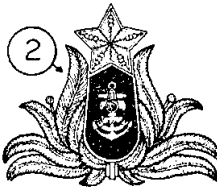
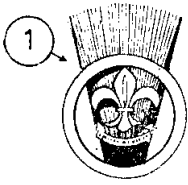
28-6 — Os Cursos da Insígnia de Madeira e os Preliminares são dirigidos pelo Chefe de Campo ou por Deputados Chefe de Campo, habilitados e registrados perante o Gilwell Park, e designados pelo Comissário Nacional por indicação do Comissário de Adestramento e são realizados de acôrdo com o esquema de Adestramento Internacional de Gilwell Park.

28-7 — Os Cursos Básicos Nacionais e os de Divulgação são dirigidos, por Chefes Escoteiros possuidores dêsses Cursos designados pelo Comissário Nacional, por indicação do Comissário de Adestramento, e serão realizados de acôrdo com o Regulamento dos Cursos de Chefes.

28-8 — Os Chefes que realizarem satisfatoriamente qualquer dos Cursos acima especificados receberão os respectivos Certificados expedidos pela U. E. B. e com as assinaturas dos Comissários competentes, que lhes darão direito ao uso das insígnias e distintivos correspondentes.



- 1 — Chefe Escoteiro do Ar
- 2 — Chefe Escoteiro do Mar (uniforme de campo e mar)
- 3 — Chefe Escoteiro do Mar (uniforme de desembarque)
- 4 — Chefe Escoteiro do Mar (uniforme de gala)
- 5 — Chefe Escoteiro do Mar (uniforme de gala)



- 1 — Penacho de Chefe Escoteiro
 2 — Crachá de Chefe Escoteiro do Mar
 3 — Penacho de Chefe Escoteiro do Ar
 4 — Distintivo de Chefe comissionado
 5 — Distintivo de Chefe com o Curso Básico Nacional
 6 — Distintivo de Chefe Escoteiro do Ar comissionado

- 7 — Distintivo de Chefe Escoteiro do Ar com o Curso Básico Nacional
 8 — Distintivo de Chefe de Tropa do Mar comissionado (mangas)
 9 — Distintivo de Comissário Nacional (Platina)
 10 — Distintivo de Chefe Geral do Mar com o Curso Básico Nacional (mangas)

CAPÍTULO IX

RECOMPENSAS E PENALIDADES

SECÇÃO 29 — RECOMPENSAS

Classificação

29-1 — Ainda que os membros da Família Escoteira tenham como norma de vida a prática do Bem e o cumprimento do Dever, podem, entretanto, ser recompensados por ações de excepcional relevo, dignas de particular referência..

29-2 — As Recompensas Escoteiras são:

I — Elogios.

II — Condecorações.

Elogios

29-3 — O elogio a Lobinho, Escoteiro e Pioneiro obedece às seguintes normas:

a) **Elogio verbal** — diante da Matilha, Patrulha, Equipe ou Tropa, conforme o caso;

b) **Elogio por escrito** — em documento especial dirigido ao interessado, ao seu Monitor, Companheiro ou ao Chefe, devendo o documento ser lido diante da Tropa.

29-4 — O Elogio a Chefe obedece às seguintes normas:

a) **Elogio verbal**, no Conselho de Chefes ou diante da Tropa:

b) **Elogio por escrito**, a êle dirigido pela Diretoria da Associação ou Diretoria das entidades superiores; devendo o documento ser lido diante da Tropa por outro chefe ou por um graduado.

29-5 — O Elogio à Patrulha ou Tropa póde ser:

a) **Elogio verbal**, diante da Patrulha ou da Tropa formada;

b) **Elogio por escrito**, em documento especial, lido diante da Tropa, ou em concentração de Tropas, e transcrito no Livro da Tropa.

29-6 — O Elogio à Associação, Conselho Local ou Região, somente pode ser feito por escrito, em documento dirigido por qualquer das entidades superiores ou pela própria U.E.B., segundo o caso, devendo constar dos livros respectivos e atas das sessões, sendo dada a conveniente publicidade.

Condecorações

29-7 — As Condecorações Escoteiras são destinadas a premiar serviços prestados ao Movimento Escoteiro, Bons Serviços, Mérito, Valor e de Agradecimento.

29-8 — As Condecorações Escoteiras são as seguintes:

a) **de Agradecimento** — Medalha de “Gratidão” (bronze, prata e ouro) e Cruz de S. Jorge.

b) **de Bons Serviços** — Medalha de “Bons Serviços” (bronze, prata e ouro).

c) **de Mérito** — Medalha Tiradentes (bronze) e Tapir de Prata.

d) **de Valor** — Medalha de Valor (bronze, prata e ouro).

Medalha de Gratidão

29-9 — A Medalha de Gratidão é uma medalha de agradecimento concedida às pessoas pertencentes ou não ao Movimento que a êle tenham prestado grandes e reais serviços.

1.º — Esta Medalha é constituída por um anel, tendo inscrito, em baixo, a palavra “Gratidão” e ao centro a Flôr de liz sobposta ao escudo redondo das

Armas Nacionais, usada presa por uma fita de côr verde e amarela, em duas listas verticais, ficando a côr verde do lado da linha média do corpo.

2.º — A Medalha de Gratidão poderá ser concedida:

Em bronze — por serviço prestado às Tropas ou entidades locais;

Em prata — por serviço prestado a uma Região;

Em ouro — por serviço prestado ao Movimento, em geral.

3.º — A concessão da medalha em bronze pode ser proposta por qualquer Tropa ou Associação e é concedida pela Diretoria Regional; — a de prata será proposta pela Diretoria Regional e concedida pela Diretoria Nacional; a de ouro é da competência da Diretoria Nacional.

4.º — Nos processos para a concessão da Medalha de Gratidão devem ser mencionados apenas os fatos justificadores da recompensa. Cabe exclusivamente às Entidades superiores respectivas a escolha do gráu da Medalha a ser concedida.

Cruz de S. Jorge

29-10 — A “Cruz de São Jorge” é a condecoração concedida aos membros do Grande Conselho da U. E. B. e Grandes Conselhos das Regiões, em sinal de reconhecimento por grandes e relevantes serviços prestados ao Movimento Escoteiro, em geral, ou às referidas entidades.

1.º — Esta Medalha é constituída por um escudo quadrado com uma Cruz de S. Jorge, em esmalte vermelho, em campo de prata, tendo superposta no centro, uma Flôr de Lis, também de prata. E' usada presa por uma fita com as côres distintivas da entidade que a concedeu, que são as seguintes:

U. E. B. — chamalote azul marinho.

Regiões — chamalote verde.

2.º — A concessão do título de membro regular do Grande Conselho implica, automaticamente, na outorga da Cruz de S. Jorge.

Medalha de Bons Serviços

29-11 — A “Medalha de Bons Serviços” é destinada a premiar a bôa e eficiente Atividade Escoteira, só podendo ser concedida a Chefes, Sub-Chefes, Instrutores, Dirigentes, Pioneiros e Escoteiros.

Esta Medalha não se destina a premiar somente o tempo de atividade. Os serviços pelos quais ela é concedida devem ter um especial caráter meritório e não simplesmente o de fiél cumprimento ou exercício de cargos no Movimento.

1.º — Essa medalha tem a fôrma circular, tendo ao centro, em baixo relevo, a flôr de lis circundada por 2 ramos, de algodão e café; em arco superior gravadas as palavras: “Bons Serviços” e em arco inferior o lema “Sempre Alerta”. É usada presa por uma fita rôxa.

2.º — Será concedida:

Em bronze — àqueles que completarem dez anos de bons e eficientes serviços ao Escotismo.

Em prata — aos que completarem quinze anos, nas mesmas condições.

Em ouro — aos que completarem vinte anos, nas mesmas condições.

3.º — Para cada 5 anos, além de vinte, será concedida uma Barra de ouro a ser usada sôbre a fita.

4.º — Essas medalhas e as barras serão concedidas pela Diretoria Nacional, mediante relação justificada enviada anualmente pelas Diretorias Regionais.

Medalha Tiradentes

29-12 — A “Medalha Tiradentes”, instituída em

homenagem ao protomartir da Independência, é concedida a Associações, Tropas, Chefes, Pioneiros, Escoteiros e Lobinhos por atos que demonstrem boas ações de caráter excepcional e devotamento ao Dever, Nobreza de Caráter e de Sentimentos e elevado Espírito Escoteiro ou grandes serviços à Causa Escoteira.

1.º — Essa condecoração consiste em uma letra “T” tendo sobreposta uma flôr de lis, tudo em bronze. É usada presa por uma fita verde e branca de três listas verticais, sendo as das extremidades verdes e a do centro branca.

2.º — A concessão dessa medalha é da competência da Diretoria Nacional, devendo-lhe ser proposta por uma Diretoria Regional, mediante resolução do seu Conselho de Chefes, a quem serão submetidas informações precisas, as quais ficarão anexadas ao respectivo processo de concessão, arquivado na U.E.B.

Tapir de Prata

29-13 — O “Tapir de Prata” é a recompensa honorífica de mais alto mérito escoteiro, e só poderá ser concedida a Chefes Escoteiros possuidores da “Medalha Tiradentes” há mais de cinco anos e que tenham prestado grandes e relevantes serviços ao Movimento Escoteiro. Excepcionalmente poderá ser concedido a grandes personalidades escoteiras mundiais.

1.º — Essa condecoração é constituída por um Tapir de Prata preso a uma fita verde e amarela de três listas verticais, sendo as das extremidades verdes e a do centro amarela; é usada pendente ao pescoço.

2.º — O Tapir de Prata será concedido exclusivamente pelo Conselho Nacional, por proposta de três Diretorias Regionais, e aprovação dos respectivos Conselhos de Chefes.

3.º — A proposta poderá também ser feita por cinco ou mais membros da Diretoria Nacional, mas nês-

te caso a concessão terá de ser aprovada, pelo menos, por dois têrços do total de votos do Conselho Nacional.

4.º — Os membros agraciados com essa condecoração ficam inscritos na “Ordem do Tapir de Prata”.

Medalha de Valor

29-14 — A “Medalha de Valor”, é destinada a premiar ações de valôr, salvamentos e outros atos que demonstrem coragem e heroísmo.

1.º — E' constituída por uma Cruz de Malta, tendo sobreposta ao centro uma flôr de lis. E' usada presa a uma fita da côr correspondente ao gráu concedido.

2.º — Segundo a importância dos atos que deram causa à concessão, há três gráus dessa condecoração:

Cruz de bronze — com fita vermelha, concedida por atos de valor, com pequeno risco de vida;

Cruz de prata — com fita azul, concedida por atos praticados com médio risco de vida;

Cruz de ouro — com fita azul e vermelha, em duas listas verticais, ficando a azul à direita, concedida por atos de heroísmo, com grandes riscos de vida.

3.º — A concessão dessa medalha é da competência da Diretoria Nacional, podendo ser pedida por qualquer Associação ou Tropa à sua Diretoria Regional, a qual organizará um inquerito a respeito, ouvindo testemunhas de vista (sempre que possível) de forma a estabelecer o histórico completo do caso ou ação em estudo; de acôrdo com a conclusão do inquerito, a Diretoria Regional poderá propôr a concessão da medalha no gráu adequado.

4.º — Esta medalha também poderá ser concedida a uma Associação ou Tropa por ação conjunta, sendo neste caso usada na respectiva Bandeira da Associação ou Tropa.

5.º — Para premiar outras ações, de gráu semelhante do mesmo elemento, Associação ou Tropa, serão concedidas Barras do mesmo metal da medalha. Para ações de gráu diferente serão concedidas novas Medalhas.

Uso das Condecorações

29-15 — As Condecorações Escoteiras (com exceção do Tapir de Prata), são usadas no peito, acima do bolso superior esquerdo, colocadas na ordem em que se acham relacionadas na regra 29-8, da direita para a esquerda.

29-16 — As Condecorações Escoteiras poderão ser usadas em solenidades e festas escoteiras ou em atos solenes da vida civil. Em ocasiões de menos rigor é permitido o uso de barretes. (Vide Regra 29-17).

Barretes

29-17 — As barretes são constituídas pelas fitas das respectivas Condecorações, com 35 m/m de comprimento, por 12 m/m de largura, circundados por um filigrama com o formato de cabo, tendo ao centro uma flôr de lis, do mesmo metal da medalha. São usadas acima do bolso esquerdo, nas mesmas condições e em substituição às medalhas.

1.º — As Barretes das Medalhas de “Gratidão” e “Cruz de S. Jorge”, podem ser substituídas por um botão de 18 m/m de diâmetro, de côr da fita, e com a flôr de lis sobreposta, do mesmo metal da medalha. Esses botões são destinados a serem usados exclusivamente na lapela do traje civil.

2.º — O “Tapir de Prata” em vez de barrete terá uma rosêta verde e amarelo, com a flôr de lis sobreposta, com 18 m/m de diâmetro; esta será usada isolada, acima de tôdas as barretes ou na lapela do traje civil.

Uso de outras Condecorações

29-18 — Além das Condecorações de que trata o presente Regulamento, só poderão ser usadas com o uniforme escoteiro as medalhas conferidas pelo Governo Federal e as condecorações conferidas por Governos ou Associações Escoteiras estrangeiras e Entidades Bandeirantes, após a necessária autorização e registro na Diretoria Nacional.

29-19 — As medalhas conquistadas em competições esportivas só poderão ser usadas nos uniformes de esporte.

29-20 — As Condecorações já concedidas de acordo com o Regulamento Técnico de 1936. serão substituídas pelas condecorações correspondentes, constantes dêste R.T.E.

29-21 — E' proibida a criação e uso de condecorações e medalhas que não as previstas nêste R.T.E.

Transcrição

29-22 — Os elogios por escrito e as Condecorações devem ser transcritos obrigatoriamente nas fichas do assentamento dos interessados.

SECÇÃO 30 — PENALIDADES

Discriminação

30-1 — Todos os que pertencem à Família Escoteira são passíveis das seguintes penalidades:

I — Repreensão verbal.

II — Repreensão por escrito.

III — Privação.

IV — Suspensão.

V — Exclusão do Movimento.

30-2 — A aplicação de penalidades a Lobinhos,

Escoteiros, Escoteiros Seniores e Pioneiros obedece às seguintes normas:

a) **Por falta leve:** — Repreensão verbal, em particular, pelo Chefe;

b) **Pela repetição de falta leve ou por falta de maior gravidade:**

1 — Repreensão por escrito, dirigida ao interessado, pelo Chefe;

2 — repreensão por escrito, em comunicação dirigida aos pais ou responsáveis (quando assim o deliberar o Conselho da Tropa ou o Chefe);

3 — privação de tomar parte em uma ou mais atividades, excursões e acampamentos (a juízo do Chefe);

4 — suspensão de oito a noventa dias (a juízo do Conselho da Tropa ou do Chefe).

c) **Por falta grave ou indisciplina:** — Exclusão do Movimento, devendo o caso ser prévia e devidamente apurado e julgado pela "Côrte de Honra", assegurada ampla defesa do interessado.

O Chefe aplicará também a pena de exclusão do Movimento, por falta de comparecimento (não justificado), durante trinta dias.

30-3 — O Chefe de uma Tropa não deve punir escoteiro de outra Tropa, exceto quando este, eventualmente, esteja sob sua direção ou em circunstâncias excepcionais.

30-4 — Quando um Chefe tiver de punir escoteiro de outra Tropa (de acôrdo com a regra acima) deverá comunicar êsse fato ao Chefe do mesmo com a possível brevidade.

30-5 — Em gráu de recurso os punidos poderão recorrer à "Côrte de Honra" (no caso da punição não ter sido imposta pela mesma); em caso contrário poderão apelar para a entidade superior.

30-6 — A aplicação de penalidades à Chefes obedece às seguintes normas:

a) **Por falta leve:** — Repreensão verbal, em particular, pelo respectivo Comissário Regional.

b) **Pela repetição de falta leve ou por falta de maior gravidade:**

1 — Repreensão escrita, em caráter reservado, pelo Comissário Regional;

2 — Suspensão de suas funções, pela Diretoria Regional.

c) **Por falta grave ou falta de exação no cumprimento do dever:**

1 — Exclusão do Movimento, devendo o caso ser prévia e devidamente apurado e julgado em Conselho de Chefes, funcionando como "Côrte de Honra", assegurada ampla defesa ao interessado.

2 — A Diretoria Regional aplicará também a pena de exclusão do Movimento nos casos de abandono de funções ou cargo, sem motivo justificado, por mais de trinta dias.

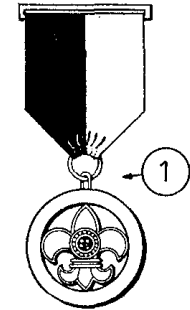
30-7 — Em gráu de recurso, os Chefes punidos poderão recorrer ao Conselho de Chefes (no caso da punição não ter sido imposta pelo mesmo); em caso contrário poderão apelar para a entidade escoteira superior).

Sigilo

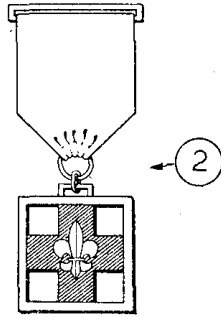
30-8 — Nenhuma penalidade poderá ser tornada pública ou inserta em jornais; pode, entretanto, ser objeto de comunicação confidencial entre as Regiões Escoteiras.

Transcrição

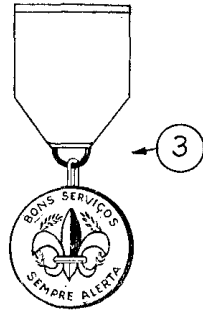
30-9 — As penalidades de Suspensão e Exclusão devem ser transcritas, obrigatoriamente, nas fichas de assentamento.



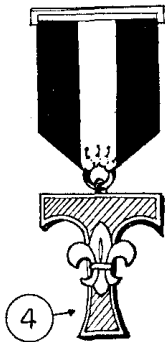
1



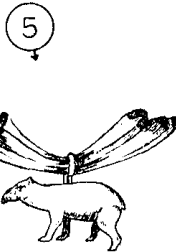
2



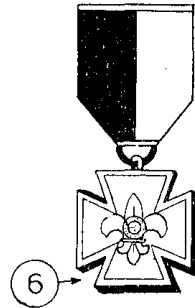
3



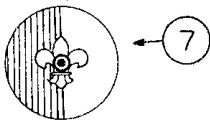
4



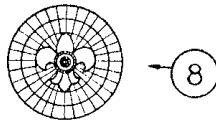
5



6



7



8



9

- 1 — Medalha de gratidão (Bronze, prata e ouro)
- 2 — Cruz de S. Jorge
- 3 — Medalha de Bons Serviços (Bronze, prata e ouro)
- 4 — Medalha Tiradentes
- 5 — Tapir de Prata
- 6 — Medalha de Valor (Cruz de bronze, de prata e de ouro)

- 7 — Botão correspondente à Medalha de Gratidão e à Cruz de São Jorge
- 8 — Roseta correspondente ao Tapir de Prata
- 9 — Barrete correspondente às medalhas usadas pelos chefes, pioneiros e escoteiros

CAPÍTULO X

REGRAS GERAIS

SECÇÃO 31 — DISPOSIÇÕES GERAIS

Interpretação da Promessa

31-1 — A Promessa Escoteira, prestada segundo as fórmulas dêste R.T.E., entender-se-á de acôrdo com os ditames da consciência de cada um, sem obediência a qualquer idéia sistemática.

31-2 — A Promessa Escoteira prestada por pessoas de nacionalidade estrangeira, terá seu primeiro período modificado para o seguinte:

“Prometo pela minha honra fazer o melhor possível para:

“Cumprir meu dever para com Deus, minha Pátria e o Brasil”.

31-3 — De acôrdo com as leis brasileiras não será permitida a existência de Tropas Escoteiras filiadas a organizações estrangeiras.

31-4 — A prática do Escotismo será facultada a pessoas estrangeiras residentes no Brasil, desde que se verifiquem as seguintes circunstâncias e condições:

a) — Manter o Brasil relações amistosas com o país respectivo;

b) — residir o interessado no Brasil, há mais de um ano;

c) — estar com a sua situação de estrangeiro devidamente legalizada nas repartições competentes;

d) — falar corretamente o idioma nacional;

e) — comprometer-se a cumprir os Estatutos e Regulamentos do Escotismo no Brasil;

f) — fazer ou renovar sua Promessa Escoteira, afirmando sua lealdade ao Brasil, na forma do Regulamento Técnico Escoteiro.

31-5 — Em casos especiais, será permitido pela U.E.B. o exercício de cargos de chefia no Movimento Escoteiro, a pessoas estrangeiras, desde que tenham, pelo menos, 10 anos de residência no Brasil e 5 anos de atividade escoteira no Brasil.

Símbolos Escoteiros

31-6 — O símbolo universal do Escotismo é a Flôr de Lis, sôbre uma faixa com o Lema Escoteiro.

31-7 — O símbolo da U.E.B. é a mesma flôr de lis, tendo superposto o escudo redondo das Armas Nacionais, e tendo na faixa o lema "Sempre Alerta".

31-8 — O símbolo dos Escoteiros é o coçar nacional, tendo uma flôr de lis, prateada ao centro e a faixa com o lema "Sempre Alerta".

31-9 — O símbolo dos Escoteiros do Mar é uma âncora tendo uma flôr de lis ao centro.

31-10 — O símbolo dos Escoteiros do Ar é uma flôr de lis, e a faixa com o lema "Sempre Alerta" tendo ao centro uma águia.

Sinal Escoteiro

31-11 — O Sinal Escoteiro, ou o sinal, de reconhecimento entre Escoteiros, Pioneiros e Chefes, é feito levando a mão direita à altura do ômbro com a palma

para a frente, os dedos indicador, médio e anular estendidos e unidos, ficando o polegar sobre a unha do dedo mínimo. Os três dedos estendidos representam as três partes da Promessa Escoteira.

31-12 — O Sinal do Lobinho é semelhante ao do Escoteiro, porém somente os dedos indicador e médio são estendidos, formando um "V". Os dois dedos estendidos representam as duas partes da Promessa do Lobinho e também os dois artigos da sua Lei.

31-13 — Esses sinais são usados na Promessa e em suas renovações, em qualquer compromisso de posse (individual ou coletivo) e como gesto simbólico nas votações.

Apêto de Mão

31-14 — O apêto de mão é também sinal de reconhecimento mútuo, usado por todos os membros da Família Escoteira; é feito com a mão esquerda, os três dedos médios separados do polegar e do mínimo, e este último entrelaçado com o do companheiro. Ao trocarem o apêto de mão, ambos pronunciam seus Lemas.

Saudações

31-15 — Quando está sem o uniforme, ou sem chapéu (embora uniformizado) o Escoteiro faz a meia saudação, que consiste em fazer o Sinal Escoteiro.

31-16 — Quando está uniformizado e com chapéu o Escoteiro faz a saudação inteira, que consiste no Sinal Escoteiro levando, porém, a mão até a aba de chapéu ou boné.

31-17 — Em ambos os casos, quando a saudação for dirigida a uma pessoa, o Escoteiro pronuncia em voz clara o seu Lema — "Sempre Alerta".

31-18 — O Lobinho faz as mesmas saudações substituindo o Sinal Escoteiro pelo Sinal do Lobinho e pronunciando seu Lema — “O Melhor Possível”.

31-19 — O Pioneiro usa o Sinal e a Saudação do Escoteiro, pronunciando o seu próprio Lema — “Servir”.

31-20 — Os Chefes usam as Saudações e Lemas de acôrdo com o ramo das pessoas a quem se dirijam; entre Chefes, e em todos os outros casos usam a Saudação Escoteira, com o Lema “Sempre Alerta para Servir”.

31-21 — Os membros da Família Escoteira, quando se encontram, devem saudar-se mutuamente, cabendo a iniciativa da saudação ao mais cortez.

31-22 — Parado, com bastão, a saudação é feita com o mesmo Sinal Escoteiro, porém executado com a mão esquerda, dobrando o braço, na horizontal, e mão na altura do ômbro direito.

31-23 — Em marcha e com bastão faz-se a mesma saudação da regra anterior, olhando-se para o lado que fôr determinado.

31-24 — Em marcha e sem bastão, faz-se a saudação inteira, olhando-se para o lado que fôr determinado.

32-25 — Prestando guarda fúnebre ou à passagem de um funeral, os Escoteiros conservam o bastão verticalmente à frente do corpo, tendo as mãos pouco abaixo da altura dos ômbros e a cabeça inclinada para o bastão. Acompanhando um funeral, os Escoteiros marcham conduzindo o bastão sob a axila direita, com a ponteira voltada para baixo e para a frente.

Gritos de Saudação

31-26 — O Grito de Saudação oficial dos Esco-

teiros do Brasil é a exclamação: "Arrê!" repetida três vezes.

31-27 — Os Lobinhos, em suas reuniões e em concentrações de Alcatéias, fazem o Grande Uivo, com o lema: "O Melhor Possível".

31-28 — E' permitido a tôdas as organizações es-coteiras possuírem seus próprios gritos de saudação. de uso restrito às suas atividades ou nos casos em que fôr cabível uma manifestação isolada.

Contagem de tempo de atividade

31-29 — O tempo de atividade dos Lobinhos, Es-coteiros e Pioneiros é contado pela Tropa ou Associação à que pertençam; o dos Chefes é contado pela Região.

31-30 — Os dirigentes terão seu tempo de atividade contado pelas entidades a que pertençam.

31-31 — A contagem de tempo de atividade começa da data da Promessa ou Investidura para Lobinhos, Escoteiros e Pioneiros; da nomeação ou posse para Chefes e Dirigentes.

31-32 — Na contagem de tempo de atividade serão obedecidas as seguintes normas:

a) só terão direito à Estrêla de Atividade aqueles que tiverem comparecido a mais de 70% das reuniões e atividades realizadas no período em questão;

b) devem ser descontados os períodos de licença de mais de sessenta dias e os relativos às suspensões;

c) as transferências não afetam a contagem do tempo de atividade;

d) a contagem do tempo de atividade não é interrompida nos períodos de aspirantado correspondentes à passagem de um para outro Ramo do Movimento;

- e) a passagem para a inatividade interrompe automaticamente a contagem do tempo de atividade;
- f) serviços prestados em diferentes cargos ao mesmo tempo são contados como em um único cargo;
- g) serviços prestados durante um ano em diferentes Ramos são contados, para efeito de côm do fundo da estrêla, para o ramo em que a permanência foi maior.

31-33 — Os Escoteiros e Pioneiros Isolados podem contar atividade nos casos da regra 18-21, 21-20, 24-23 e 26-22.

31-34 — A Entidade que contar o tempo de Atividade Escoteira, fornecerá o respectivo Certificado (Mod. 23), cuja posse é obrigatória para comprovação dêsse tempo.

Precedência hierarquica

31-35 — A precedência hierarquica entre Chefes Escoteiros é regulada pela seguinte classificação em ordem decrescente:

1.º — Os que exerçam funções de direção (de acôrdo com a hierarquia de suas funções).

2.º — Os possuidores de Certificado de Chefe Escoteiro de Curso Nacional ou Internacional (classificados cronologicamente pela data da terminação dos cursos e os do mesmo curso, na ordem do maior tempo de efetiva Chefia Escoteira).

3.º — Os Chefes Comissionados (por ordem de antiguidade de Chefia).

31-36 — Em caso de igualdade de tempo de Chefia, prevalecerá o tempo anteriôr nos vários Ramos do Movimento e em nova igualdade terá precedência o mais idoso.

Uso do Uniforme

31-37 — E' aconselhavel que tôdas as Atividades Escoteiras (inclusive as reuniões de séde), sejam realizadas com todos os seus componentes devidamente uniformisados.

31-38 — Os Chefes e Dirigentes Escoteiros deverão dar o exemplo, comparecendo corretamente uniformisados, à tôdas as atividades.

31-39 — Sômente em uniforme escoteiro é permitido dirigir Ajuris, Acampamentos, Excursões, Desfiles ou Solenidades escoteiras, não havendo exceções sob qualquer pretexto.

Alterações do Uniforme

31-40 — E' proibido aos Lobinhos, Escoteiros, Escoteiros Seniores, Pioneiros e Chefes modificar o uniforme ou acrescentar-lhe quaisquer distintivos, condecorações ou enfeites, não previstos nêste R.T.E. ou devidamente autorisados pelos órgãos competentes.

31-41 — E' proibido tambem combinar peças de roupas comuns com peças de uniforme escoteiro, exceto nos acampamentos, onde os escoteiros poderão usar roupas não regulamentares, a juizo do Chefe; êste deverá ter em vista a bôa propaganda do Movimento Escoteiro. Sempre que se sair dos limites do Campo, deve-se estar corretamente uniformisado.

Carnaval

31-42 — E' expressamente proibido aos membros da Família Escoteira, quando uniformisados, comparecerem a festas ou folguedos carnavalescos, sendo-lhes ainda vedada a utilização de peças do uniforme para fantasia própria ou alheia.

Espetaculos Teatrais

31-43 — E' proibido a escoteiros de qualquer Ramo ou a Chefes, participarem de espetaculos teatrais profissionais, usando o seu uniforme.

Comercialismo

31-44 — E' proibido aos indivíduos ou firmas não autorizadas, utilizar ou comerciar com tudo aquilo que se acha sob a proteção do Decreto-Lei n. 8.828, de 24 de janeiro de 1946. Cabe à União dos Escoteiros do Brasil decidir em cada caso, de acôrdo com os interêsses do Escotismo.

Bandas

31-45 — As bandas marciais não são aconselháveis. Só com autorização expressa do Comissário Regional, podem ser utilizadas nas formaturas e desfiles oficiais:

a) ao se aproximar de hospitais ou quaisquer edifícios em que existam pessoas doentes, a banda deve deixar de tocar 100 metros antes, só recomeçando 100 metros depois;

b) nenhuma banda pode tocar antes das oito e depois das 18 horas, em tráfego pela rua;

c) os ensaios de bandas devem ser realizados ao ar livre e em lugares suficientemente afastados de habitações;

d) as Associações e Tropas só poderão usar banda se tiverem em forma, no minimo, 32 elementos;

e) as Alcatéias não podem usar banda;

f) é proscrito de maneira definitiva o uso de cornetas ou clarins, em qualquer formatura ou Acampamento Escoteiro.

Bandeira

31-46 — É autorizado às Associações ou Tropas o uso das seguintes bandeiras:

a) Bandeira Nacional, de dois panos, em desfiles quando conduzida por Tropa com o efetivo mínimo de 32 elementos em forma;

b) Bandeira Nacional, em concentrações, bivouacs e acampamentos, sendo içada em mastro ou árvore adequada;

c) Bandeira da Região a que pertença a Associação ou Tropa, de dois panos; usada em formaturas, excursões e acampamentos;

d) Bandeira de Associação ou Tropa; nas condições da alínea anterior;

e) Bandeirolas das Patrulhas ou Bastão-Totem para os Lobinhos, usadas de acordo com as regras 14-19 a 14-22, 17-12, 17-13, 20-12.

31-47 — À Bandeira Nacional devem ser prestadas as honras devidas (ao ser içada e arriada, ao entrar, ser conduzida e sair de forma, e à sua passagem nas marchas e desfiles).

31-48 — Quando em parada todas as bandeiras serão conduzidas desfraldadas.

Luto

31-49 — Quando uma Associação ou Tropa estiver de luto, a sua bandeira deve ter uma larga faixa de crepe prês a ao tope.

31-50 — No caso de Luto Oficial Escoteiro, devem os Chefes, Pioneiros, Escoteiros e Lobinhos, quando uniformizados, usar no braço esquerdo, acima do cotovelo, uma faixa de crepe, medindo 6 centímetros de largura.

Cerimônias

31-51 — A Promessa de Lobinhos, de Escoteiros e de Escoteiros Seniores, a Investidura de Pioneiros, as passagens de um para outro Ramo e as posses em Cargos ou Chefias devem ser realizadas com solenidade, observando-se o Cerimonial Escoteiro apropriado.

Madrinhas

31-52 — As pessoas do sexo feminino que auxiliarem o desenvolvimento do Escotismo em qualquer dos seus Ramos, podem receber o título de “Madrinha” concedido pela Associação ou Tropa e usar o distintivo próprio.

Raides

31-53 — Os raides sem objetivo técnico e os “raides”, individuais são proibidos. As Tropas que desejarem realizar “raides” de exploração, para estudo e conhecimento de regiões ou para fins de propaganda, devem previamente obter autorização de sua Diretoria Regional, demonstrando que possuem os meios necessários para manterem-se à própria custa, durante toda a atividade prevista.

Excursões

31-54 — É vedado a qualquer Associação ou Tropa em excursão, solicitar recursos financeiros, passagens ou alimentação às autoridades ou sociedades nas regiões por onde excursionarem. É, no entretanto, permitido entendimento prévio com as Associações Esco-

teiras locais para as facilidades de excursão e permanência.

Patrimônio

31-55 — Constituem patrimônio da Associação ou Tropa os bens móveis e imóveis que possuir, registrados em seu nome.

31-56 — As Diretorias Regionais só poderão conceder permissão às Associações Escoteiras para se habilitarem aos auxílios do Governo Estadual, Municipal e de particulares (de conformidade com os Estatutos da U.E.B.), às que assumirem o compromisso (em documento oficial escrito) de que esses auxílios ou doações recebidos, reverterão (em caso de sua extinção ou inatividade), às referidas Regiões.

31-57 — Ao desaparecer uma Associação ou Tropa todo o seu patrimônio reverterá para a Região a que pertencer, nos termos da regra acima.

31-58 — No caso da Associação ou Tropa ser anexa a uma entidade mantenedora, a esta caberão os bens ou imóveis, desde que não tenham sido doados ou não pertençam à própria Associação ou Tropa desaparecida.

Bandos Precatórios

31-59 — E' expressamente vedado aos membros da Família Escoteira pedirem dinheiro em público, por meio de coletas, subscrições, bandos precatórios ou qualquer outro meio, (quer para suas Associações ou Tropas, quer para outros fins); excetuam-se os casos muito especiais, devidamente justificados e mediante autorização expressa da Região a que pertençam, pois aquela prática é sempre nociva aos rapazes e póde dar motivo a fraudes e explorações por

parte de pessoas mal intencionadas e extranhas ao Movimento.

Impressos

31-60 — Os papeis e documentos oficiais de qualquer Região ou Associação Escoteira devem trazer em primeiro lugar o título “União dos Escoteiros do Brasil”, seguido do nome da Região e da Associação, si fôr o caso (hierarquicamente colocados), sendo que o nome da que vai utilizá-lo deverá ser impresso em tipo maior ou mais forte.

Antigos Escoteiros

31-61 — Os elementos de mais de 21 anos que tenham sido Lobinhos, Escoteiros, Escoteiros Seniores, Pioneiros ou Chefes e que desejarem continuar ligados à Fraternidade Escoteira, poderão ser inscrever como “Antigos Escoteiros”, em Círculos da Região Escoteira.

Reuniões Sociais

31-62 — São permitidas às Associações e Tropas atividades especiais organizadas e realizadas em conjunto com as famílias, tais como festas artísticas e dançantes, passeios e piqueniques, a fim de desenvolver o espírito de sociabilidade do rapaz.

Bandeirantes

31-63 — A organização e constituição da Federação das Bandeirantes do Brasil é inteiramente distinta da do Movimento Escoteiro.

31-64 — E' proibida a organização de Tropas Escoteiras e Bandeirantes em comum, sendo igualmente

vedada a utilização do mesmo local para as suas reuniões e atividades.

31-65 — A cooperação entre os dois Movimentos, entretanto, deve ser estimulada, assim como as reuniões sociais e a realização em comum de solenidades de Escoteiros e Bandeirantes.

Viagem ao estrangeiro

31-66 — Quando um Lobinho, Escoteiro, Escoteiro Senior, Pioneiro, Chefe ou Dirigente Escoteiro viajar para o exterior do Brasil, deve levar consigo o Passaporte Escoteiro fornecido pela Diretoria Nacional da U.E.B., para provar sua qualidade de membro da Fraternidade Escoteira.

SECÇÃO 32 — REGRAS DE SEGURANÇA

Acampamentos e Marchas de Lobinhos

32-1 — Para o caso especial de Acampamento de Lobinhos, terão de ser observadas as seguintes normas:

a) normalmente deve haver no acampamento, no mínimo, uma pessoa adulta para cada seis lobinhos;

b) em caso de mau tempo, devem ser aproveitados todos os abrigos permanentes, tais como depósitos, galpões, telheiros, garagens, etc., para acomodar todos os Lobinhos;

c) em hipótese alguma deve ser realizado um Acampamento de Lobinhos sem que acampem, no mínimo, duas pessoas adultas, devendo uma delas ser habilitada em enfermagem.

32-2 — Não devem ser exigidos dos Lobinhos longas marchas ou caminhadas e desfiles em passo ordinário.

32-3 — Deve-se ter especial cuidado com a alimentação dos Lobinhos não sendo permitido que passem mais de quatro horas sem refeição.

Acampamentos

32-4 — Os locais de acampamentos devem ser escolhidos com o máximo cuidado tendo em vista a salubridade do terreno, a água a ser usada para beber e para higiene e devendo ser previsto o problema da alimentação adequada e socorro médico.

32-5 — Cada Escoteiro, Lobinho, Escoteiro Senior, Pioneiro, deve ter sua própria cama, separada, seja saco de dormir, giraus, ou feita com cobertores, etc.

Marchas noturnas

32-6 — Quando em marchas noturnas, as Tropas devem conduzir uma lanterna de luz branca na testa da coluna e outra de luz vermelha na retaguarda, como prevenção contra acidentes de tráfego.

Canotagem e Natação

32-7 — Não é permitido a nenhum escoteiro tomar parte em passeios em embarcações, sem que possa nadar ao menos cinquenta metros, vestido (no mínimo) com camisa e calção.

32-8 — Os banhos e passeios em embarcações só devem ser permitidos em lugares seguros e sob se-

vera vigilância; convém que uma turma de bons nadadores, (de preferência com a especialidade de salvavidas), seja designada para permanecer em uma embarcação ou no cais, (segundo as possibilidades) pronta para qualquer eventualidade.

32-9 — Precauções semelhantes devem ser tomadas pelos pioneiros, em idênticas condições.

32-10 — Os Lobinhos não devem participar dos banhos ou de passeios em embarcações, sem que haja muita segurança e especial vigilância de parte dos Chefes.

Tiro

32-11 — Quando, para treinar a especialidade de Atirador, membros de uma Tropa Escoteira utilizarem os transitarem com armas de fogo, o Chefe ou o Instrutor deve ensinar-lhes previamente as respectivas regras de segurança e só realizar exercícios em locais apropriados ao tiro e que satisfaçam todos os requisitos exigidos para tal fim.



INDICE

Capítulo	Títulos e Secções	Páginas
I	ESCOTISMO — FINS E ORIENTAÇÃO	
	1 — Definições	5
	2 — Orientação geral	6
	3 — Orientação religiosa	7
II	ORGANIZAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO	
	4 — Organização geral	11
	5 — Cargos honoríficos e especiais	12
	6 — Orgãos nacionais	13
	7 — Orgãos regionais	15
	8 — Orgãos distritais e locais	16
	9 — Associações e Tropas	17
	Fundação	18
	Reconhecimento	19
	Registro anual	22
	Deveres	23
	Administração	24
	Finanças	25
	Conselho Geral de Associação ou	
	Tropa	26
	Conselho de Chefes de Associação ..	26
	Conselho de Pais	26
	Extinção	27
III	NORMAS SOBRE O PESSOAL	
	10 — Ramos e Modalidades	29
	11 — Inscrição	30
	12 — Transferência individual	31
	13 — Desligamento	32
IV	LOBINHOS	
	14 — Generalidades:	
	Fundamentos	33
	Promessa	33
	Lei dos Lobinhos	34
	Máximas da Jangal	34

Capítulo	Títulos e Secções	Páginas
	Lema	34
	Alcateia	34
	Matilha	35
	Côres da matilha	35
	Primo e Segundo	35
	Mór	35
	Gruta	35
	Totem	36
	Livro da Alcateia	36
15 —	Adestramento:	
	Admissão	36
	Classes	37
	Pata tenra	37
	Lobinho de uma estrela	38
	Lobinho de duas estrelas	38
	Lobinho do Cruzeiro do Sul	40
	Insignias de capacidade	41
	Gradações	42
	Tempo de actividade	42
16 —	Uniformes e distintivos:	
	Uniformes	42
	Equipamento	43
	Distintivos	43
	Distintivos de gradação	45

V ESCOTEIROS

17 —	Generalidades:	
	Fundamentos	47
	Promessa	47
	Lei do Escoteiro	48
	Lema	48
	Grupo	49
	Patrulha	49
	Símbolo das Patrulhas	49
	Bandeirola de Patrulha	49
	Livro da Patrulha	50
	Monitor e Sub-Monitor	50
	Guia	50
	Caverna	50
	Livro de Tropa	51
	Conselhos	51
18 —	Adestramento:	
	Admissão	52
	Classes	52
	Noviço	53
	Escoteiro de 2ª classe	54
	Escoteiro de 1ª Classe	56
	Escoteiro da Pátria	59
	Especialidades	59
	Gradações	61
	Escoteiro isolado	62

Capítulo	Títulos e Seções	Páginas
	Tempo de atividade	62
19 —	Uniformes e Distintivos:	
	Uniformes de Escoteiro	62
	Uniformes de Escoteiro do Mar ...	63
	Uniformes de Escoteiro do Ar	65
	Equipamento	65
	Distintivos	66
	Distintivos de graduação	70

VI ESCOTEIROS SENIORES

20 —	Generalidades:	
	Fundamentos	73
	Promessa, Lei e Lema	73
	Compromisso do Escoteiro Senior ..	74
	Organização e Terminologia	75
	Orientação	75
	Nomes das Patrulhas	75
	Bandeira de Patrulha	76
21 —	Adestramento:	
	Admissão	76
	Classes	76
	Noviço Senior	77
	Escoteiro Senior de 2ª Classe	80
	Escoteiro Senior de 1ª Classe	84
	Escoteiro Senior da Pátria	86
	Especialidade	87
	Escoteiro Senior isolado	87
	Tempo de atividade	88
22 —	Uniformes e Distintivos:	
	Uniforme de Escoteiro Senior	88
	Uniforme de Escoteiro Senior do Mar e do Ar	88
	Peças facultativas	88
	Abrigo	89
	Equipamento	89
	Distintivos	89
	Distintivos de graduação	90

VII PIONEIROS

23 —	Generalidades:	
	Características do Ramo	91
	Promessa e Lei	92
	Lema	92
	Clã	92
	Equipe	92
	Patrono da Equipe ..	92
	Livro da Equipe	93
	Companheiro e Imediato	93
	Líder	93
	Taba	93

Capítulo

Títulos e Secções

Páginas

	Livro do Clã	93
	Conselhos	94
24 —	Adestramento:	
	Admissão	94
	Estágios	95
	Estágio Probatório	95
	Investidura	96
	Princípios Pioneiros	97
	Estágio Pioneiro	97
	Estágio Senior	101
	Circulo de Pioneiros	101
	Gradações	102
	Pioneiro isolado	102
	Tempo de atividade	102
25 —	Uniformes e distintivos:	
	Uniforme de Pioneiro	103
	Uniforme de Pioneiro do Mar e do Ar	103
	Peça facultativa	103
	Abrigo	103
	Equipamento	103
	Distintivos	104
	Distintivos de graduação	105

VIII DIRIGENTES ESCOTEIROS

26 —	Chefes:	
	Missão	107
	Definição	107
	Categorias	108
	Chefe de Campo	108
	Deputados Chefe de Campo	108
	Chefes	108
	Comissionamento de Diretores	108
	Admissão	109
	Condições	109
	Promessa do Chefe	110
	Lema	111
	Nomeação	111
	Transferência	111
	Desligamento	111
	Atividade	111
27 —	Uniformes e Distintivos:	
	Uniforme de Chefe Escoteiro	112
	Uniforme de Aquelá para moças	113
	Abrigo	114
	Equipamento	114
	Distintivos	114
	Uniforme de Chefe Escoteiro do Mar	114
	Roupas de abrigo e Equipamento	117
	Distintivos, Cercaduras e Divisas	117
	Uniforme de Chefe Escoteiro do Ar	120

Capítulo**Títulos e Seções****Páginas**

	Distintivos	120
	Distintivos comuns às Modalidades:	
	Estrelas de atividades	120
	Distintivo da lapela	120
28 —	Adestramento de Chefes:	121
	Cursos	122
	Especializações	122

IX RECOMPENSAS E PENALIDADES

29 —	Recompensas:	
	Classificação	125
	Elogios	125
	Condecorações	126
	Medalha de Gratidão	126
	Cruz de São Jorge	127
	Medalha de Bons Serviços	128
	Medalha Tiradentes	128
	Tapir de Prata	129
	Medalha de Valor	130
	Uso das condecorações	131
	Barretes	131
	Uso de outras condecorações	132
	Transcrição	132
30 —	Penalidades:	
	Discriminação	132
	Sigilo	134
	Transcrição	135

X REGRAS GERAIS

31 —	Disposições Gerais:	
	Interpretação da Promessa	137
	Símbolos Escoteiros	138
	Sinal Escoteiro	138
	Aperto de mão	139
	Saudações	139
	Gritos de saudação	140
	Contagem de tempo de atividade ..	141
	Precedência hierárquica	142
	Uso do uniforme	143
	Alterações do uniforme	143
	Carnaval	143
	Espectáculos teatrais	144
	Comercialismo	144
	Bandas	144
	Bandeira	145
	Luto	145
	Cerimônias	146
	Madrinhas	146
	Raides	146
	Excursões	146

Capítulo	Títulos e Secções	Páginas
	Património	147
	Bandos Precatórios	147
	Impressos	148
	Antigos Escoteiros	148
	Reuniões Sociais	148
	Bandeirantes	148
	Viagem ao estrangeiro	149
32	— Regras de Segurança:	
	Acampamentos e Marchas de Lobinhos	149
	Acampamentos	150
	Marchas noturnas	150
	Canotagem e Natação	150
	Tiro	151



*Gráfica Laemmert
Limitada*

Rua Carlos de Carvalho. 48
RIO DE JANEIRO