

**P** RINCÍPIOS  
**O** RGANIZAÇÃO **E**  
**R** EGRAS



UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL  
REGIÃO DE SÃO PAULO

Este livro: POR de 1970,  
foi impresso em 1971,  
pela Região São Paulo.  
Com capa de cartolina  
branca e 264 páginas, no  
tamanho A5 (14x19,5cm)  
unidas por 2 colchetes

Obra digitalizada por:  
Paulo Cabello do site:  
[www.lisbrasil.com](http://www.lisbrasil.com)

UNIAO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

**P** RINCÍPIOS

**O** RGANIZAÇÃO E

**R** EGRAS

REGIÃO DE SÃO PAULO

Considerando que:

- por longo tempo não dispomos do POR
- a falta desse POR está dificultando e mesmo impossibilitando o trabalho dos escotistas em todos os níveis
- a fim de poderem executar suas tarefas os Grupos Escoteiros estão XERO GRAFANDO da edição de 1970 a preços elevados
- a fim de uniformizar o adestramento ainda que precariamente, mas possibilitando trabalhar com os jovens, a Região de São Paulo, "a título / precário" resolveu editar o presente POR, cópia da edição de 1970, in troduzindo as seguintes atualizações:

Capítulo III - Seção 8 e 9

Capítulo IV - Seção 12

Capítulo V - Seção 14 e 15

**UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL**

**REGIÃO DE SÃO PAULO**



Advertência .....	36
Suspensão .....	37
Cancelamento do Reconhecimento .....	37
Membros do Grupo .....	38
Órgãos do Grupo .....	38
Conselho de Grupo .....	38
Comissão Executiva do Grupo .....	38
Comissão Fiscal .....	39
Escotistas do Grupo .....	39
Conselho de Chefes de Grupo .....	40
Grupo Escoteiro e suas Seções .....	40
Instrutores etc. ....	40
Livros e Fichas do Grupo Escoteiro .....	41
Admissão .....	41
Transferência .....	42
Medidas Disciplinares .....	43
Desligamento e Exclusão .....	43

Capítulo III -- LOBINHOS

Seção 8 -- GENERALIDADES

Fundamentos .....	45
Promessa e Lei .....	45
Máximas da Jangal .....	45
Lema .....	45
Alcatéia .....	45
Chefia .....	45
Mor .....	46
Matilha .....	46
Bastão totem .....	47
Primo e Segundo .....	47
Conselho de Primos .....	47
Livros da Alcatéia .....	47
O Lobinho .....	47
Transferência de ramo .....	47

Seção 9 -- ADESTRAMENTO DE LOBINHO

Adestramento de Lobinho .....	48
Pata-tenra .....	48
Lobinho de Uma Estréla .....	49

Lobinho de Duas Estrélas .....	50
Lobinho do Cruzeiro do Sul .....	52
Especialidades .....	52

Seção 10 -- UNIFORMES E DISTINTIVOS DE LOBINHO

Uniforme .....	60
Abrigos .....	60
Equipamentos .....	60
Distintivos .....	61
Autorização para uso de distintivos .....	82

Capítulo IV -- ESCOTEIROS

Seção 11 -- GENERALIDADES

Fundamentos .....	63
Promessa e Lei .....	63
Lema .....	63
Tropa .....	63
Chefia .....	63
Guia da Tropa .....	64
Patrulha .....	64
Monitor .....	65
Sub-Monitor .....	65
Encargos na Patrulha .....	66
Conselho de Patrulha .....	66
Arquivo de Patrulha .....	67
Corte de Honra .....	67
Livros da Tropa .....	68
O Escoteiro .....	68
Transferência de ramo .....	68

Seção 12 -- ADESTRAMENTO DE ESCOTEIRO

Adestramento de Escoteiro .....	68
Noviço .....	70
Escoteiro de 2.ª classe .....	71
Escoteiro de 1.ª classe .....	74
Cordões de Eficiência .....	79
Especialidades .....	80

Seção 13 — UNIFORMES E DISTINTIVOS DE ESCOTEIRO

Uniforme de Escoteiros .....	110
Uniforme de Escoteiros do Mar .....	111
Uniforme de Escoteiro do Ar .....	112
Abrigos .....	113
Equipamento .....	113
Distintivos .....	114
Autorização para uso de distintivos .....	117

Capítulo V — ESCOTEIROS SENIORES

Seção 14 — GENERALIDADES

Fundamentos .....	119
Promessa e Lei .....	119
Compromisso do Escoteiro Sênior .....	119
Lema .....	120
Tropa .....	120
Chefia .....	120
Guia da Tropa Sênior .....	121
Patrulha Sênior .....	121
Monitor .....	122
Sub-Monitor .....	123
Encargos na Patrulha .....	123
Conselho de Patrulha .....	124
Arquivo de Patrulha .....	124
Côrte de Honra .....	124
Livros da Tropa Sênior .....	125
O Escoteiro Sênior .....	125
Transferência de ramo .....	126

Seção 15 — ADESTRAMENTO DE ESCOTEIRO SÊNIOR

Adestramento de Escoteiro Sênior .....	126
Noviço Sênior .....	129
Escoteiro Sênior de 2.ª classe .....	129
Escoteiro Sênior de 1.ª classe .....	131
Insignia da Modalidade .....	131
Escoteiro da Pátria .....	132
Cordão Dourado .....	133
Especialidades Seniores .....	133

Seção 16 — UNIFORMES E DISTINTIVOS DE ESCOTEIRO

SÊNIOR

Uniformes .....	179
Uniformes facultativos .....	179
Abrigos .....	179
Equipamento .....	179
Distintivos .....	179
Autorização para uso de distintivos .....	182

Capítulo VI — PIONEIROS

Seção 17 — GENERALIDADES

Fundamentos .....	183
Promessa e Lei .....	184
Lema .....	184
Clã de Pioneiros .....	184
Mestre Pioneiro .....	184
Companheiros .....	186
Equipes de Trabalho ou de Interesses .....	186
Conselho do Clã .....	187
O Pioneiro .....	188

Seção 18 — ATIVIDADES DO PIONEIRO

Adestramento de Pioneiro .....	189
Estágio .....	189
Estágio Probatório e Padrinhos .....	189
Provas do Escudeiro .....	190
Investidura .....	192
Estágio Pioneiro .....	193
Insignia de B-P .....	198
Pioneiro noemado como Escotista .....	203

Seção 19 — UNIFORMES E DISTINTIVOS DE PIONEIRO

Uniformes, Abrigos e Equipamentos .....	203
Distintivos .....	204



Seção 24 REGRAS DE SEGURANÇA

Marchas .. . . . .	243
Uso de embarcações e banhos .. . . . .	243
Tiro .. . . . .	246

ANEXO A

Adestramento Religioso para Lobinhos Católicos ..	247
Adestramento Religioso para Escoteiros Católicos ..	249
Adestramento Religioso para Escoteiros Seniores Católicos .. . . . .	251

ANEXO B

Adestramento Religioso para Evangélicos .. . . .	254
--	-----

ANEXO C

Adestramento Religioso para Israelitas .. . . .	260
---	-----

CAPITULO I  
FINS E ORIENTAÇÃO

SEÇÃO 1  
PRINCIPIOS GERAIS

1-1 — A União dos Escoteiros do Brasil (U.E.B.), fundada em 4 de novembro de 1924, tem seus estatutos registrados na forma da Lei constituindo uma Sociedade Civil, de âmbito Nacional, de utilidade pública, destinada à educação extra-escolar, como órgão máximo do Escotismo brasileiro e a quem cabe a orientação e fiscalização do Movimento Escoteiro no Brasil.

1-2 — O Escotismo é o movimento educativo criado na Inglaterra em 1907, por Baden-Powell, com a denominação de "Boy Scouts" cujo objetivo é desenvolver a boa cidadania nos rapazes pela formação do caráter.

1-3 — Este objetivo é alcançado educando os jovens no hábito da observação, da disciplina, da obediência, da confiança em si e da iniciativa; desenvolvendo neles o espírito e a prática da reverência a Deus, do amor à Pátria, da lealdade e da generosidade para com todos; ensinando-lhes atividades manuais que lhes sejam pessoalmente úteis e a prestar serviços que sejam úteis ao próximo; promovendo-lhes o desenvolvimento de suas potencialidades físicas, mentais, sociais, morais e espirituais visando ao auto desenvolvimento integral da pessoa.

1-4 — Os princípios e atividades da U.E.B. são estabelecidos sobre a base moral da Promessa do Escoteiro e da Lei do Escoteiro.

1-5 — A Promessa do Escoteiro, prestada por Escoteiros, Escoteiros Seniores e Pioneiros na Investitura, e renovada quando passam de um para outro Ramo, 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 toda e qualquer ocasião;  
Obedecer à Lei do Escoteiro.

Consti-  
tuição

Objetivo  
do  
Escotismo

Base  
Moral

Promessa  
do  
Escoteiro

Promessa  
do  
Lobinho

1-6 — A Promessa do Lobinho, da forma adaptada à idade, prestada na Investidura, é a seguinte:

Prometo fazer o melhor possível:

Para cumprir meu dever para com Deus e a minha Pátria;

Obedecer à Lei do Lobinho e fazer todos os dias uma boa ação.

Promessa  
de Escotistas e  
Dirigentes

1-7 — Os Escotistas e Dirigentes na Investidura, ou na posse de um cargo, prestarão a Promessa da Regra 1-5 acrescentando: — "Servir à União dos Escoteiros do Brasil".

Promessa  
da Estran-  
geiros

1-8 — Os estrangeiros prestarão as Promessas das Regras 1-5 e 1-6, dizendo após "deveres para com Deus" a frase: "a minha Pátria e o Brasil".

Inter-  
pretação

1-9 — A Promessa do Escoteiro entender-se-á segundo os ditames da consciência de cada um, sem obediência a qualquer idéia sistemática, mas sem reservas mentais.

Lei do  
Escoteiro

1-10 — 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 pratica diariamente uma boa ação.

IV — O Escoteiro é amigo de todos e irmão dos demais Escoteiros.

V — O Escoteiro é cortês.

VI — O Escoteiro é bom para 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.

1-11 - A Lei do Lobinho é a seguinte:

Lei do Lobinho

- I - O Lobinho ouve sempre os Velhos Lobos.
- II - O Lobinho faz somente aquilo que deve.

1-12 - O método escoteiro caracteriza-se pelos seguintes pontos básicos:

Método Escoteiro

- I - Lei e Promessa.
- II - Sistema de Patrulhas.
- III - A Boa Ação.
- IV - Aprender fazendo.
- V - Levar em conta o ponto de vista do rapaz.
- VI - Formação pessoal pela orientação individual.
- VII - Sistema de distintivos de Classe e de Especialidades.
- VIII - Vida ao ar livre, através do campismo e excursionismo.
- IX - Sistema de Grupos divididos em Seções separadas de cada Ramo, tendo cada uma delas número limitado de rapazes e chefia própria.
- X - A Fraternidade Mundial dos Escoteiros.

## SEÇÃO 2

### ORIENTAÇÃO GERAL

2-1 - O Escotismo, como força educativa, propõe-se apenas a complementar as influências e benefícios que cada rapaz recebe de seu lar, de sua escola e de sua igreja, e de nenhum modo pode substituir estas instituições, porque é uma atividade destinada a preencher somente as horas de folga do rapaz.

Posição do Escotismo

2-2 - O Escotismo está psicologicamente dividido em Ramos, que se distinguem por programas e atividades diferentes, dentro da mesma metodologia escoteira:

Ramos

Lobinhos, de 7 a 11 anos;  
 Escoteiros, de 11 a 15 anos;  
 Escoteiros Seniores de 15 a 18 anos;  
 Pioneiros, de 18 a 24 anos

2-3 - Nessas idades limites, deve-se levar em conta mais o critério psicológico e fisiológico que o cronológico.

2-4 - O Escotismo, nos Ramos de Escoteiros, Escoteiros Seniores e Pioneiros, além da modalidade básica, em que predomina o ambiente mateiro e as atividades em terra, pode ser praticado nas modalidades Escotismo do Mar e Escotismo do Ar, que se distinguem pelos uniformes, e onde se adiciona ao programa do Escotismo básico a especialização em marinharia e em aviação, e as atividades no mar e no ar, respectivamente.

Escotismo Básico

2-5 - O Escotismo básico procura desenvolver nos rapazes o gosto pela vida rural e sertaneja, pelas artes e técnicas mateiras, pelo excursionismo, campismo e montanhismo, pelas viagens em todas as formas de transporte, pelas grandes expedições e explorações das Regiões desconhecidas, pelo estudo da fauna, flora, mineralogia, geologia e arqueologia, e pelos esportes terrestres, incentivando o culto das tradições dos bandeirantes, dos sertanistas e do nosso Exército.

Escotismo do Mar

2-6 - O Escotismo do Mar procura desenvolver nos rapazes o gosto pela vida do mar, pelas artes e técnicas marinheiras, pela navegação a vela e a motor, pelas viagens e transportes marítimos, pela pesca, pelo estudo de oceanografia, pela exploração e esportes submarinos, e pelos esportes náuticos, incentivando o culto das tradições de nossa Marinha.

Escotismo do Ar

2-7 - O Escotismo do Ar procura desenvolver nos rapazes o gosto pelo aerodelismo, pelos planadores, pelos helicópteros e aviões, pelos problemas de aeroportos, aeronavegação e aeropropulsão, pelo paraquedismo e pelos esportes aéreos, pelo estudo da meteorologia e da cosmografia, pelos foguetes espaciais, pelos satélites artificiais e pela cosmonáutica, incentivando o culto das tradições da nossa Aeronáutica.

Escotismo da Modalidade Especial

2-8 - A denominação de Escotismo da Modalidade Especial cabe às Alcatéias, Tropas e Clãs organizados especialmente para meninos e rapazes que tenham alguma deficiência física ou mental. Nessas unidades o Escotismo procura desenvolver ao máximo as restritas potencialidades dos rapazes, cabendo ao Escotista, diante de cada caso, adaptar as provas técnicas e atividades escoteiras a níveis compatíveis com as deficiências individuais, subs-

tituindo o que considerar fora de suas capacidades, por provas ou atividades que despertem o interesse do jovem e o levem ao esforço e ao progresso. Esta regra aplica-se também aos membros deficientes das unidades, de qualquer Ramo ou Modalidade em que a maioria dos rapazes não tenham deficiências.

2-9 — A U.E.B. não apóia nem permite falsas interpretações, falsas apresentações, falsas aplicações do Escotismo, quer como escola de combate ao analfabetismo, ou de instrução primária, quer como forma de organização interna de escolas, orfanatos, internatos ou asilos, quer como instituição de caridade para crianças pobres, quer como solução para problemas dos menores abandonados, desvalidos ou delinquentes, quer como instituição pré-militar, para-militar ou militarizada. Reconhece, no entanto, que o Escotismo, corretamente aplicado na forma deste P.O.R., é um elemento auxiliar de educação que pode ser usado nas instituições acima mencionadas.

2-10 — A U.E.B. não admite nem permite o uso do uniforme escoteiro como uniforme diário adotado por qualquer instituição; qualquer forma de obrigatoriedade de ser Escoteiro dentro de instituições ou para ingressar nelas; e qualquer forma de pressão sobre os jovens ou seus pais exercida por parente ou por superiores hierárquicos, visando levar os rapazes a ingressarem, contra a vontade no Movimento Escoteiro.

2-11 — Todos os Escotistas devem ser pessoas de caráter bem formado, cultura suficiente e vocação para educador, que venham voluntariamente prestar serviços à juventude e à comunidade, dentro do Movimento Escoteiro, por acreditarem na eficácia dos métodos de educação escoteira e sem visar qualquer forma de vantagens indiretas ou recompensa pecuniária.

2-12 — O Decreto n.º 5.497 de 23 de julho de 1928 e o Decreto-Lei n.º 8.828 de 24 de janeiro de 1946, asseguram à U.E.B. o direito exclusivo ao porte e uso dos uniformes, emblemas, distintivos, insígnias, lemas e terminologia, necessários à metodologia escoteira e adotados nos seus regulamentos e regimentos, ora consolidados neste P.O.R. O Escotismo só poderá ser praticado em todo o território nacional por pessoas físicas ou jurídicas,

Falsas Interpretações

Participação Voluntária

Escotistas Voluntários

Proteção Legal

devidamente autorizados nos termos dos Estatutos, Regimento Interno e deste P.O.R.

Grupos Escoteiros Ilegais

2-13 — São passíveis de processo na forma da Lei as instituições ou pessoas implicadas na fundação ou manutenção de quaisquer organismos escoteiros sem o devido Reconhecimento da U.E.B., bem como os membros das organizações e Grupos ilegais que usem distintivos, ou pessoas que de qualquer forma se apresentem como Lobinhos, Escoteiros, Escoteiros Seniores, Pioneiros, Chefes ou membros do Movimento Escoteiro do Brasil sem estarem devidamente registrados.

Apolítico

2-14 — A U.E.B. não está ligada a qualquer organização político-partidária. Seus membros, quando estejam uniformizados, ou atuando como representantes do Movimento Escoteiro, deverão abster-se de tomar qualquer parte em reuniões ou atividades político-partidárias.

Conflitos Sociais

2-15 — O Escotismo não poderá prestar ajuda a nenhuma das partes empenhadas em conflitos sociais, mas, se uma autoridade competente solicitar a cooperação voluntária dos Escoteiros para evitar uma calamidade pública, poderá esta ser prestada por qualquer Grupo, desde que o Chefe obtenha o consentimento do seu C.D. ou, na sua falta, do C.R. Não poderá, contudo, exercer qualquer pressão individualmente sobre seus Escoteiros, nem aplicar penalidades aos que se negarem a cooperar.

Grupos Escoteiros Estrangeiros

2-16 — A U.E.B. não permitirá a existência de Grupos Escoteiros sediados no Brasil e filiados a organizações escoteiras estrangeiras. Os Grupos Escoteiros fundados no Brasil por estrangeiros, chefiados por estrangeiros, ou tendo como membros meninos e rapazes estrangeiros, devem ter a autorização, reconhecimento e Registro da U.E.B., e seguirem os métodos e uniformes fixados neste P.O.R. Do mesmo modo a U.E.B. não registrará Grupos Escoteiros sediados em território estrangeiro.

2-17 — A expedição de qualquer Certificado de Nomeação para um cidadão estrangeiro, requer a aprovação especial da Direção Nacional.

Igualdade

2-18 — No Escotismo não cabem distinções nem privilégios de raças, credos ou castas sociais. A U.E.B. aceita como membros os brasileiros de tôdas as classes sociais, raças e denominações re-

ligiosas. Os estrangeiros podem ser admitidos como membros desde que façam ou reafirmem a Promessa na forma da Regra 1-8.

2-19 — A boa ação diária, e o serviço ao próximo e à comunidade são deveres comuns a todos os membros do Movimento, individual e coletivamente, e nada caracteriza melhor o Escoteiro que o cumprimento integral dessa obrigação. Todos os Escotistas e Dirigentes devem se empenhar em conseguir oportunidades para a prestação de serviços coletivos à comunidade. A U.E.B. e suas Regiões auxiliarão tôdas as campanhas nacionais ou regionais que visem à educação popular, a higiene e a saúde, o cumprimento dos deveres cívicos, a conservação dos recursos naturais, a defesa passiva e todos os movimentos similares de cooperação.

Serviço

2-20 — Todos os membros do Movimento Escoteiro fazem parte da Grande Fraternidade Mundial dos Escoteiros e dessa forma concorrem para a paz e a mútua compreensão entre os homens, auxiliando todos os movimentos de cooperação mundial que se coadunem com os interesses e sentimentos nacionais.

Fraternidade Mundial

### SEÇÃO 3 ORIENTAÇÃO RELIGIOSA

3-1 — O Escotismo é um movimento franqueado a todos os que crêem em Deus. A U.E.B. respeita e estimula a prática da religião dos seus associados e Grupos Escoteiros, e afirma que nenhum dos seus membros pratica o Escotismo sem cumprir seus deveres para com Deus através de sua própria religião. Inclui e facilita em todos os programas de reuniões gerais, acampamentos e ajúris, o culto e prática das confissões religiosas dos participantes.

Orientação Religiosa

3-2 — A orientação religiosa dos Grupos Escoteiros deve ser a seguinte:

- a) Todo Escoteiro deve ter uma Religião e seguir fielmente seus preceitos.
- b) Quando o Grupo fôr composto de Escoteiros de uma mesma religião, seus Chefes devem ser obrigatoriamente da mesma religião e têm, como obrigação indeclinável, zelar pelas práticas e instrução religiosa do mesmo, de acôrdo com o Assistente Religioso.

c) Quando o Grupo fôr composto de Escoteiros pertencentes a diversas religiões, seus Chefes devem respeitar as religiões de seus Escoteiros, verificando que cada um observe seus deveres religiosos. Nos acampamentos e reuniões tôdas as preces deverão ser de caráter simples e de assistência voluntária.

d) Nos Grupos de denominação religiosa os Escoteiros prestarão provas de religião estabelecidas pelo Assistente Nacional Religioso do respectivo credo, como condição para serem promovidos às diversas classes; nos demais Grupos deverão ser exigidas as mesmas provas de religião, desde que possam ser prestadas na forma determinada nas Regras 3-5 e 3-6.

e) 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 e individuais, bem como para o estudo de sua religião.

f) É vedado aos Chefes tornar obrigatório o comparecimento dos Escoteiros a cerimônias religiosas que não as do seu próprio credo.

g) Quando a religião de um Escoteiro proibir-lhe assistir a cerimônias ou práticas de outra religião, os Chefes devem zelar pelo estrito cumprimento dêste preceito.

3-3 — A U.E.B reconhece oficialmente os Assistentes Religiosos Nacionais, Regionais, Distritais e de Grupos Escoteiros, nomeados pela autoridade religiosa competente, e apoia as suas atividades com o objetivo da formação moral e religiosa dos membros do Movimento Escoteiro pertencentes às respectivas religiões, cujo cuidado nesse setor lhes é confiado plenamente.

Definição de Assistência Religiosa

3-4 — 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 os ditames de sua consciência e aos imperativos de sua fé.

3-5 — Os Grupos Escoteiros precisam ter Assistentes Religiosos das diferentes religiões dos seus Escoteiros, cada um deles nomeado pelo Assistente Religioso Regional ou Assistente Religioso Distrital da sua religião. Cabe aos Assistentes Religiosos dos Grupos a instrução e a tomada de provas de religião.

Assistentes  
Religiosos  
nos Grupos  
Escoteiros

3-6 — Na falta de Assistente Religioso, os Chefes e as Entidades Patrocinadoras se entenderão com os Sacerdotes ou as autoridades religiosas da igreja freqüentada pelos rapazes, ou com os seus pais, encarregando-os da instrução e tomada de provas de Religião e da comunicação, por escrito e assinada, de que o rapaz passou nas provas de religião exigidas para a promoção de determinada classe.

3-7 — Os Assistentes Religiosos poderão assistir às reuniões de todos os órgãos dirigentes, no âmbito de sua assistência, tendo voz ativa em todos os assuntos relacionados com sua religião e poderão transmitir comunicações, pedidos e sugestões das organizações religiosas que representam.

SEÇÃO 4

ORIENTAÇÃO FINANCEIRA

4-1 — A U.E.B., educando a juventude do Brasil em caráter e cidadania, presta reais serviços a cada comunidade em que existe um Grupo Escoteiro e à Nação, em sua totalidade. Para realizar esta obra, com disponibilidade adequada de meios materiais em todos os escalões, conta-se com trabalho voluntário dos Escotistas e o apoio de Executivos Profissionais, nas entidades distritais e de grau superior que complementam o voluntariado. A U.E.B., no plano nacional, regional e local, depende do apoio financeiro dos pais, dos membros do Movimento, da comunidade, das empresas e dos governos, para as despesas da administração e da organização geral, e para assegurar os meios materiais e facilidades que permitam desenvolver o adestramento escoteiro.

Orientação  
Financeira

4-2 — As Regiões Escoteiras, Distritos Escoteiros e os Grupos Escoteiros gozam de autonomia administrativa e financeira, e devem obter localmente sua própria manutenção, na forma fixada no R.I., Estatutos e neste P.O.R.

Financiamento do  
Grupo  
Escoteiro

4-3 — A orientação financeira da U.E.B. para o Grupo Escoteiro visa torná-lo inteiramente responsável pela sua própria manutenção, compreendendo: os gastos com a sede, os gastos com material de acampamento e de adestramento, os gastos parciais ou totais das atividades, os gastos de secretaria e administração e as despesas gerais.

4-4 — Os Grupos pertencentes a entidades mantenedoras ou patrocinadoras poderão ter todos ou parte dos fundos destinados à sua manutenção fixados por verba própria no orçamento da entidade que o mantém ou patrocina.

4-5 — O patrocínio ou manutenção parcial pode também caracterizar-se pela cessão de um local para sede, livre de despesas, acompanhada ou não de pequeno auxílio financeiro, cabendo à Cm. Ex. de Grupo e ao Conselho de Grupo completar os fundos necessários para a sua manutenção.

4-6 — Nos Grupos livres ou abertos é de inteira responsabilidade do Conselho de Grupo e da Cm. Ex. de Grupo a obtenção dos fundos necessários para a completa manutenção do Grupo.

4-7 — As principais fontes de renda do Grupo Escoteiro devem ser:

- a) Contribuição dos pais dos membros juvenis, dos elementos efetivos maiores de 18 anos e dos Antigos Escoteiros;
- b) Contribuição de Sócios;
- c) Subvenções e Doações oficiais;
- d) Doações particulares ou Campanhas Financeiras feitas na comunidade local, apenas pelos adultos ligados ao próprio Grupo Escoteiro e na forma que for combinada com o Distrito e a Região.
- e) Percentagem dos lucros obtidos nas atividades das Seções do Grupo, na forma da Regra 4-14.
- f) Rendas de atividades promovidas pela Comissão Executiva do Grupo entre sócios, pais e amigos, tais como: excursões, churrascos, almoços ou jantares tipo americano, das vendas de doces ou bolos, vendas de pechinchas ou objetos, livros e roupas usadas, quermesses, espetáculos de música, teatro ou cinema, leilões etc.

- g) Rendas promovidas com a cooperação de tôdas as Seções do Grupo, com ingressos vendidos ao público para ver atividades escoteiras, exposições, demonstrações, espetáculos que sejam por sua qualidade de uma justa retribuição do dinheiro pago.

4-8 — A Cm. Ex. Regional deve autorizar previamente as atividades da alínea "d" da Regra 4-7 e a Cm. Ex. Distrital também previamente as atividades das alíneas "f" e "g" dessa Regra.

4-9 — A orientação financeira da U.E.B. para as Seções do Grupo Escoteiro visa torná-las parcialmente responsáveis por sua própria manutenção, fazê-las cooperar para o financiamento do Grupo Escoteiro e proporcionar aos rapazes a oportunidade educativa de administrar os fundos de uma pequena coletividade.

4-10 — Uma das possíveis fontes de recursos das Seções do Grupo Escoteiro é a cobrança de pequenas cotas mensais de seus membros, cujo valor é fixado pela própria Seção, sujeito à aprovação da Cm. Ex. de Grupo.

4-11 — Nas Alcatéias, a cobrança será feita pelo Mor ou o mais antigo dos Primos, auxiliado por um Assistente da Chefia.

4-12 — Nas Tropas, Tropas Seniores, e Clãs, a cobrança poderá ser feita por um dos seguintes métodos:

a) Cobrança de tôda a Seção pelo Guia ou Líder, pelo Monitor ou companheiro mais antigo, ou por qualquer membro da Seção escolhido como Fiel-de-Tesoureiro.

b) Cobrança por Patrulha ou Equipe, pelo Monitor, Companheiro ou por qualquer membro escolhido como Fiel-de-Tesoureiro da unidade.

4-13 — Em qualquer dos casos, o cobrador recolherá o total apurado, semanal ou mensalmente, ao Tesoureiro do Grupo Escoteiro ou, no caso de Grupo Patrocinado, a um Tesoureiro escolhido para esse fim pelo Conselho de País. Essas quantias ficarão escrituradas à conta da respectiva Seção.

4-14 — Outras fontes de recursos das Seções ou do Grupo Escoteiro recomendadas pela U.E.B. são: vendas de produtos do trabalho coletivo da Seção ou de suas unidades (produção agrícola, animal, artesanato, trabalhos manuais etc.); coleta

Financiamento para as Seções do Grupo Escoteiro

e venda de materiais usados (papel, vidro, metais etc.); venda do jornal da Seção; organização e exploração de sessões de cinema, audição de discos, bibliotecas de aluguel etc.; exposições e espetáculos escoteiros; pequenos vesperais dançantes ou bailes, restritos às idades limites da Seção e organizados de preferência nas residências de seus membros.

4-15 — As atividades da regra anterior visando a obtenção de recursos para a Seção ou para o Grupo Escoteiro devem ser organizadas pelo Conselho de Primos, Côte de Honra ou Conselho de Clã com a colaboração dos pais e Escotistas; serão previamente aprovadas pela Cm. Ex. de Grupo, e pelo C.D., e os lucros, acompanhados por uma demonstração de receita e despesa, serão recolhidos ao Tesoureiro do Grupo ou ao Tesoureiro escolhido pelo Conselho de País.

4-16 — Os lucros obtidos nestas atividades organizadas pelas Seções, serão creditados à conta das mesmas, podendo uma percentagem ser creditada aos fundos gerais do Grupo Escoteiro, visando criar o sentimento de que cada uma das partes é responsável pela manutenção do todo.

4-17 — Em tôdas as importâncias recebidas o Tesoureiro fornecerá um documento de crédito à Seção ou sua unidade.

4-18 — A Cm. Ex. do Grupo poderá decidir que não haverá cobrança ou atividades lucrativas nas Seções e concorrer para as despesas das mesmas, votando verbas que serão escrituradas nas respectivas Contas Especiais.

4-19 — As contas das Seções serão administradas pelo Conselho de Primos, pela Côte de Honra ou Conselho de Clã, conforme seja o caso.

4-20 — As prestações de contas das verbas retiradas dos orçamentos das Seções para compras ou atividades serão feitas com documentos e recibos em ordem, no máximo 15 dias após a realização das despesas.

Finanças e Contabilidade

4-21 — Tôdas as importâncias recebidas pelo Grupo ou por uma Seção de Grupo serão depositadas em Banco ou Caixa Econômica, em nome do Grupo Escoteiro, numa conta que só possa ser movimentada pela assinatura conjunta do Presidente e do Tesoureiro da Cm. Ex. do Grupo ou seus substitutos legais: no caso de só haver um Diretor de

Escotismo, da Entidade Patrocinadora, em lugar da Cm. Ex., e tôdas as verbas de manutenção do Grupo vierem da Entidade Patrocinadora, cabe a esta determinar a maneira de movimentar e contabilizar as verbas destinadas ao Grupo Escoteiro. Quando o Grupo Escoteiro, apesar de parcialmente mantido pela Entidade Patrocinadora, tiver sócios próprios, realizar quermesses, Campanhas Financeiras ou outros meios de financiamento, as rendas dessas Fontes devem ser depositadas em nome do Grupo Escoteiro e serão movimentadas pela assinatura conjunta do Diretor de Escotismo da Entidade Patrocinadora e por um Tesoureiro eleito pelo Conselho de Pais.

4-22 — O registro de tôdas as importâncias recebidas e gastas pelo Grupo Escoteiro deve ser feito de forma contábil com balancetes mensais, sendo feito anualmente um balanço examinado e aprovado pelo Conselho Fiscal e pelo Conselho de Grupo (ou pelo Conselho de Pais no caso figurado na regra anterior) para ser enviado aos órgãos escoteiros imediatamente superiores, e para ser dado conhecimento ao público que contribuiu para Campanhas Financeiras, festas etc.

4-23 — Constituem o Patrimônio do Grupo Escoteiro os bens imóveis e móveis de valor superior a dez salários mínimos doados ou adquiridos em seu nome. Deverão ser registrados na Tesouraria do Grupo num livro "Registro de Bens Patrimoniais" com uma breve descrição, localização e valor de cada um, sendo devidamente arquivados as escrituras, documentos de registro, recibos e documentos de doação. Estes bens deverão ser comunicados e Registrados nas Tesourarias dos Órgãos Escoteiros superiores e não poderão ser alienados ou hipotecados sem autorização do Conselho de Grupo e aprovação das Cm. Ex. dos Órgãos Escoteiros superiores.

4-24 — A orientação financeira da U.E.B., para os rapazes sob adestramento, visa à educação do caráter no trato com o dinheiro e habitua-los à independência financeira pelo trabalho. Deve, por isso, ser cumprida pelos Escotistas e pelos rapazes, em estreita colaboração com os pais.

4-25 — O método escoteiro recomenda que os rapazes custeiem suas despesas para finalidades escoteiras com o dinheiro ganho com seu trabalho ou com economia de suas mesadas ou semanadas normais.

Patrimônio

Financiamento para Rapazes

4-26 — As formas de ganhar dinheiro de cada rapaz devem ser conhecidas e aprovadas pelos seus pais e seus Escotistas.

4-27 — As boas ações diárias não podem ser transformadas em fontes de dinheiro, e por elas os rapazes não receberão nem pagamento nem gorjetas.

4-28 — É da responsabilidade dos pais e dos Escotistas oferecer aos rapazes tôdas as formas de estímulos e oportunidades para que ganhem o dinheiro necessário à compra de seus uniformes e equipamentos, pagamentos de suas mensalidades e registros, e gastos de atividades e acampamentos. Da idade de Escoteiro em diante, os pais e Escotistas devem estimular os rapazes para que procurem ganhar mais do que o necessário para as despesas atuais ou de rotina, economizando, não só para as cotas do grande acampamento anual, como na previsão de grandes atividades futuras de seu Grupo, das Regiões, Nacionais ou Internacionais.

4-29 — Os pais de Lobinhos e Escoteiros devem cooperar proporcionando aos seus filhos maneiras de ganhar dinheiro pela prestação de pequenos serviços domésticos ou por outras formas de serviço aos pais ou parentes, retribuídos com um pagamento que não seja excessivamente generoso. Quando, por qualquer razão, os pais julgarem impossível cooperar desta forma, para a educação do caráter de seus filhos, recomendar-se-á, então, que estipulem uma mesada razoável ao filho, de onde ele deva tirar, diretamente, ou das economias acumuladas, tôdas as despesas com finalidades escoteiras.

4-30 — Nas grandes atividades é permitido ao Grupo ou ao órgão promotor concorrer com parte das despesas previstas no orçamento, estabelecendo cotas menores do que as necessárias para o financiamento total. Também os pais podem cooperar para o pagamento dessas cotas.

4-31 — Em casos excepcionais, a juízo da entidade promotora, os rapazes selecionados pelos dados de sua vida escoteira poderão receber, como um prêmio, bôlsas, instituídas por pessoas ou organizações para a participação em grandes atividades escoteiras regionais, nacionais ou internacionais.

4-32 — Os uniformes e equipamentos de uso pessoal devem ser custeados pelos pais ou pelos próprios rapazes. Somente em casos especiais é

permitido aos Grupos, Entidades Patrocinadoras e terceiros concorrer com apenas uma parte dessas despesas.

4-33 — Os Grupos Escoteiros, protegendo-se com documentos hábeis, podem facilitar a aquisição de uniformes e equipamentos individuais de seus membros, vendendo-os a prazo com prestações reduzidas, pagas pelos pais ou pelo rapaz, e que serão cobradas com o máximo rigor.

4-34 — O material de Grupo extraviado ou inutilizado por falta de cuidado deve ser pago ou substituído pelo rapaz responsável pela guarda ou pelos danos.

4-35 — Todos os distintivos e insígnias do Movimento, conquistados pelo rapaz com seu adiestramento, devem ser fornecidos pelo Grupo Escoteiro, retendo o Grupo a sua propriedade. Normalmente será apresentado pelo Grupo ao rapaz como recordação de sua vida Escoteira, porém será sempre exigida sua devolução no caso de exclusão punitiva.

4-36 — Todas as mensalidades, cotas, prestações, prejuízos causados ou eventuais empréstimos devidos pelo rapaz devem ser cobrados com o máximo rigor, pela significação educativa da cobrança. O não pagamento no devido tempo deve acarretar impedimento para a participação em atividades, e pode dar causa, dentro de prazo razoável, às penalidades de suspensão e de exclusão do Movimento, independente da continuação da cobrança da dívida. Em todas as obrigações contraídas pelo rapaz haverá um documento assinado pelo rapaz e pelos Escotistas que representam o órgão escoteiro participante, testemunhado pelos pais ou outros membros da Seção.

4-37 — Os Escotistas e os pais devem cooperar na correção dos rapazes que mostrarem irresponsabilidade no trato com valores, sinais de desonestidade, desrespeito aos bens alheios, impulsos destrutivos, e hábitos de desleixo e desperdício. De igual forma deverão agir nos casos de rapazes que mostrarem tendências para o jogo a dinheiro, para pedir emprestado sem devolver ou pagar, para adotar formas inadequadas de ganhar dinheiro, e para qualquer espécie de falsificação. Quando as explicações, conselhos e ordens não derem resultados na correção destas falhas de caráter, os rapazes devem ser encaminhados aos serviços de orien-

Irresponsabilidade no Trato de Valores

tação psicológica ou clínicas psiquiátricas, para diagnósticos e tratamento, o mais cedo possível e, em face dos resultados, se decidirá sobre as medidas adequadas ao caso.

4-38 — Quando os Dirigentes ou Escotistas do Grupo cometerem as ações descritas nas regras 4-36 e 4-37, devem ser punidos com rigor, inclusive com expulsão do Movimento Escoteiro, para que a influência do mau exemplo seja contrabalançada pela punição exemplar.

Métodos Permitidos e Proibidos de Arrecadação Financeira

4-39 — A Direção Nacional, Regiões, Distritos e Grupos Escoteiros podem realizar qualquer tipo de Campanha Financeira cujos métodos sejam legalmente permitidos, a fim de obterem fundos para a manutenção de seus serviços, desde que seja aprovada previamente pelas autoridades escoteiras superiores e realizada a arrecadação somente pelos membros adultos (pais, sócios, Escotistas etc.) do Grupo Escoteiro. É expressamente proibida a utilização dos membros juvenis do Escotismo, quer diretamente, quer como acompanhante dos adultos, para participar de qualquer forma de solicitação de contribuições ou doações.

4-40 — É expressamente vedado aos membros do Movimento, nesta qualidade, isoladamente ou em grupos, tomarem parte em pedidos de dinheiro nas ruas ou de casa em casa, por meio de bandos precatórios, coletas, livros de ouro, subscrições ou qualquer outro meio que possa ser interpretado como uma forma de esmolar, quer para seus próprios Grupos e órgãos escoteiros, quer para instituições ou obras de caridade, pois que essa prática é sempre nociva aos rapazes e pode dar motivos a fraudes e explorações por parte de pessoas mal intencionadas e estranhas ao Movimento. Em casos excepcionais de calamidade pública, e mediante autorização expressa do C.R. em sua jurisdição, os membros do Movimento poderão participar de bandos precatórios organizados por outras entidades em benefício das vítimas.

4-41 — Todos os membros do Movimento, quando atuando nesta condição, não devem favorecer ou se envolver em qualquer método público de arrecadar dinheiro, com finalidades escoteiras ou para outros fins, que sejam de alguma forma, contrários à Lei e, da mesma forma, não devem estimular Escoteiros na prática de jogos de azar e semelhantes.

SEÇÃO 5

ORIENTAÇÃO ADMINISTRATIVA

5-1 — A correspondência escoteira deve ser tão simples e concisa quanto possível, de forma quase comercial e objetivamente administrativa.

5-2 — As comunicações oficiais oriundas de Conselhos, Comissões Executivas, e seus Presidentes devem ser endereçadas aos Presidentes dos Conselhos imediatamente superiores, exceto quando por seu conteúdo deva ser endereçada diretamente ao Presidente do Conselho Regional ou do Conselho Nacional.

5-3 — A correspondência de rotina administrativa e proposta de nomeação e designação devem ser endereçadas ao Comissário Distrital, Regional ou Escoteiro-Chefe, conforme o caso.

5-4 — Toda a correspondência deve normalmente seguir as linhas indicadas no diagrama da organização, exceto quando fôr recomendado agir de maneira diferente ou nos casos de extrema urgência, quando cópias devem ser enviadas aos órgãos intermediários.

5-5 — Correspondência sobre assuntos escoteiros não deve ser enviada ao Presidente da República, Ministros de Estado, nem a Embaixadas e Legações no país ou no estrangeiro sem ser através da Direção Nacional.

5-6 — Correspondência sobre assuntos escoteiros não deve ser dirigida aos Governadores dos Estados, seus Secretários ou consulados estrangeiros sem ser através da Direção Regional, nem aos membros de governos municipais sem ser através da Direção Distrital.

5-7 — As correspondências para entidades escoteiras estrangeiras devem ser através do Comissário Internacional ou com seu conhecimento, bem como o início da troca de correspondência entre membros da Fraternidade Escoteira Mundial dentro dos planos dos "companheiros de pena" (Pen-Pal) ou da "Ligação" (Link-up).

5-8 — Os papéis e documentos oficiais de qualquer Região, Distrito ou Grupo Escoteiro devem trazer impresso em primeiro lugar o título "União dos Escoteiros do Brasil", seguido do nome da Região e, se fôr o caso, do Distrito e Grupo (hierár-

Correspondência

Correspondência Internacional

Impressos

quicamente colocados), sendo que o nome da entidade que vai utilizá-lo deverá ser impresso em tipo maior ou mais forte

Censo

5-9 — Um censo anual dos membros da U. E. B. é levantado das listas de Registro Anual de acordo com a Regra 7-8, mas publicada como correspondente a 31 de dezembro de cada ano

CAPITULO II

ORGANIZAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO

SEÇÃO 6

ORGANIZAÇÃO GERAL

Organização Geral

6-1 — A União dos Escoteiros do Brasil é uma entidade nacional constituída por:

*Direção Nacional* com autoridade sobre todo o país;

*Região Escoteira* uma em cada Estado e Território e no Distrito Federal, com jurisdição sobre a respectiva área.

*Distrito Escoteiro* divisão técnico-administrativa da Região que pode abranger vários Municípios, um só Município ou parte de Município, de acordo com as condições locais.

*Grupo Escoteiro* organização local para a prática do Escotismo. O diagrama anexo fixa esta Organização

6-2 Todas as organizações escoteiras regem-se pelos Estatutos da União dos Escoteiros do Brasil, pelo Regimento Interno, por este P. O. R. e pelos regulamentos que lhe forem aplicáveis e não poderão adotar nenhuma disposição que colida com esse dispositivo

Classes de Membros

6-3 São considerados membros do Movimento, enquanto estiverem prestando serviço nas classes e posições enumeradas, os seguintes:

I *Escoteiros* Os que, como Lobinhos, Escoteiros, Escoteiros-Seniores e Pioneiros, sejam membros de um Grupo reconhecido e registrado, os Escoteiros isolados, Escoteiros-Seniores isolados e Pioneiros isolados que estejam pessoalmente registrados

- II — *Escotistas* - Chefes e Comissários e seus Assistentes que tenham recebido um Certificado de Nomeação que esteja em vigor.
- III — *Auxiliares* -- Os que tenham recebido um Certificado de Designação, de acôrdo com o R.I
- IV — *Pais* - Os genitores, tutores ou responsáveis pelos membros juvenis do Movimento.
- V — *Dirigente* - Membro das Comissões Executivas Nacional, Regionais, Distritais e de Grupos, e Membros honorários mencionados no Capítulo II dos Estatutos da U.E.B
- VI — *Conselheiros* - Membros do Conselho Nacional, Conselhos Regionais, Conselhos Distritais e Conselhos de Grupos.
- VII — *Antigos Escoteiros* - Os que anteriormente já foram Lobinhos, Escoteiros, Escoteiros-Seniores, Pioneiros, Chefes e Comissários e sejam membros de um Círculo de Antigos Escoteiros devidamente reconhecido e registrado, ou que estejam registrados em caráter pessoal
- VIII — *Sócios* - Contribuintes e Beneméritos.

6-4 A U.E.B. manterá relações amistosas com outras organizações nacionais de caráter apolítico, que tenham objetivos semelhantes

Sociedades Afins

Em casos de entidades mantenedoras de grupos Escoteiros tais como Igrejas, Escolas e outras organizações, estas relações tomam forma de reconhecimento e registro de Grupos e cooperação em prol do escotismo

6-5 A U.E.B. reconhece a Federação das Bandeirantes do Brasil como única entidade dirigente da modalidade feminina do Escotismo no território nacional

Bandeirantes

6-6 — A organização, constituição e orientação da Federação das Bandeirantes do Brasil é inteiramente distinta e separada da União dos Escoteiros do Brasil

6-7 A não ser em casos especiais, autorizados, em cada caso, pela Comissão Executiva Nacional e sempre a título experimental, é proibida a organização de Tropas Escoteiras e Companhias Bandeirantes em comum

6-8 Quando Escotistas e Dirigentes forem procurados para o fim de fundar o movimento bandeirante, a colaboração a prestar será exclusivamente encaminhar as pessoas interessadas à Federação das Bandeirantes do Brasil. Em hipótese alguma deverão iniciar qualquer grupamento bandeirante.

6-9 — A U.E.B. apoia e estimula a cooperação entre os dois movimentos, até os limites das diretrizes da Federação das Bandeirantes do Brasil e da aprovação das autoridades locais das duas entidades.

Órgãos Escoteiros Internacionais

6-10 — O Escotismo Brasileiro é membro fundador da Conferência Mundial Escoteira (The Boy Scouts World Conference) criada em 1922, que elege bianalmente um terço da Comissão Mundial Escoteira (The Boy Scouts World Committee) de 12 membros. Essas organizações, responsáveis pelo reconhecimento e registro das Associações Nacionais Escoteiras do mundo inteiro e pela organização das atividades internacionais, têm como órgão permanente e executivo o Escritório Mundial Escoteiro (The Boy Scouts World Bureau), dirigido por um Secretário-Geral. A U.E.B. é titular do registro internacional desde a sua fundação.

6-11 — A U.E.B. é membro fundador da Conferência Interamericana de Escotismo, que elege o Conselho Interamericano de Escotismo, cujo órgão executivo é o Escritório Regional Interamericano, que são considerados, órgãos regionais e auxiliares da Conferência, da Comissão e do Escritório Internacional Escoteiro

## SEÇÃO 7

### GRUPO ESCOTEIRO

Grupo Escoteiro

7-1 — Grupo Escoteiro é a organização local destinada a proporcionar a prática do Escotismo aos seus Membros efetivos, devendo ser organizado e constituído na conformidade deste P.O.R., do Regimento Interno e dos Estatutos, a fim de que possa obter o Reconhecimento da União dos Escoteiros do Brasil, na forma da legislação em vigor e de conformidade com o art. 3.º dos Estatutos.

Fundação

7-2 — A Formação de um novo Grupo Escoteiro deve ter a assistência do Comissário Distrital e da Comissão Executiva Distrital (onde não houver, por

exceção, do Com. Reg. e seus Assistentes); nenhum passo deve ser dado para reunir meninos e rapazes a fim de praticar o Escotismo sem prévia Autorização Provisória, válida por quatro meses, concedida pelas autoridades escoteiras do Distrito em favor da Entidade (Igreja, Clube, Escola, Fábrica etc.), da pessoa ou do Grupo de pessoas interessadas na criação de um Grupo Escoteiro.

7-3 — Durante a vigência da Autorização Provisória será eleita ou indicada a Comissão Executiva do Grupo (ou o Diretor de Escotismo) numa reunião de Grupo de cidadãos, pais ou membros da Entidade; escolhido o nome do Grupo Escoteiro; indicadas as pessoas idôneas e com as qualificações exigidas para os cargos de Chefe de Grupo e de Chefes e Assistentes das Seções. Só então começarão a ser realizadas as reuniões dos meninos e rapazes inscritos nas Seções, sob a direção dos seus Chefes, para treinamento dos aspirantes, organização de Matilhas ou Patrulhas e tomada das provas de Classes iniciais.

7-4 — A data da primeira Promessa Escoteira será considerada a de fundação do Grupo e neste mês devem ser preenchidos os formulários oficiais de pedido de Reconhecimento e Primeiro Registro do Grupo, bem como o Registro Individual dos seus elementos; esses documentos devem ser entregues ao Comissário Distrital antes de se ter esgotado o prazo da Autorização Provisória.

7-5 — Os Grupos podem ter o nome de Patronos ou outras denominações, sendo vedados os nomes de pessoas vivas e as designações em línguas estrangeiras; quando haja maioria de seções da modalidade de mar ou de ar podem usar as denominações de Grupo Escoteiro do Mar ou Grupo Escoteiro do Ar; os Grupos patrocinados por Igrejas ou instituições religiosas podem usar a adjetivação informativa do seu credo religioso; os Grupos patrocinados por outras entidades podem usar, após a denominação usual, o nome ou sigla que melhor distinga a entidade. Quando um Grupo tiver mais de uma Seção do mesmo ramo, elas serão denominadas pelo número ordinal de sua criação, e não podem ter patronos ou denominações diferentes da usada pelo Grupo.

7-6 — Os Grupos Escoteiros são designados pelo número de Registro (ordinal) dado pela Região Escoteira, seguido pela combinação de duas letras que distinguem o Estado e a Região.

Autorização Provisória

Nome do Grupo

Numeral de Grupo

Reconhecimento

7-7 — São condições essenciais para o reconhecimento de um Grupo:

- a) haver uma entidade patrocinadora ou um grupo de pais e outras pessoas que se organizem em Conselho de Grupo para assegurar recursos materiais e financeiros a fim de que o Grupo Escoteiro possa realizar suas finalidades;
- b) haver uma Comissão Executiva ou Diretor de Escotismo e indicarem-se pessoas idôneas que possam ser nomeadas como Chefes;
- c) haver uma Sede ou local para suas reuniões;
- d) assumirem os Patrocinadores o compromisso de:

- I — orientar suas atividades pelos Estatutos, e R.I. da U.E.B. e este P.O.R.;
- II — desenvolver no devido tempo um Grupo completo a menos que as condições existentes tornem isto impossível;
- III — dar a devida ênfase ao aspecto religioso do Escotismo;
- IV — assegurar ao Grupo uma sede conveniente, o necessário equipamento e oportunidades para o adestramento no campo;
- V — assegurar que os rapazes das várias seções do Grupo recebam um completo adestramento escoteiro em caráter, saúde, trabalhos manuais, serviço ao próximo, liderança e cidadania.

Renovação do Registro Anual

7-8 — Anualmente, no mês designado pela Com. Ex. Nacional a cada Região, o Grupo Escoteiro deverá renovar seu Registro Anual, com o Registro Individual dos seus membros, o que lhe assegurará por mais um ano o seu Reconhecimento. O não cumprimento desse Registro importa na suspensão automática de seus direitos de Grupo Escoteiro, podendo ser extinto e cassado o seu Reconhecimento depois de 90 dias.

Advertência

7-9 — A Comissão Executiva Distrital e o Comissário Distrital poderão advertir a Comissão Executiva do Grupo pela inobservância de seus deveres, dando conhecimento à instância imediatamente superior, concedendo um curto prazo para que o seu Presidente, Diretor de Escotismo ou Chefe de Grupo, conforme o caso, apresente defesa por escrito.

7-10 — Um Grupo pode ser suspenso pela Cm. Ex. Distrital, por proposta do C.D., nos seguintes casos, dando conhecimento à instância imediatamente superior:

Suspensão

- a) nos casos previstos nas letras c, d e e da Regra 7-13, durante o inquérito e o processo de cancelamento de registro;
- b) quando seus escotistas forem suspensos ou tiverem cancelados seus Certificados de Nomeação, até que sejam efetuadas novas nomeações;
- c) por falta de renovação do seu Registro Anual.

7-11 — Durante a suspensão, exceto quando se disser o contrário nos termos da suspensão, todas as atividades do Grupo devem cessar, todos os escotistas estão automaticamente suspensos e nenhum membro do Grupo pode vestir o uniforme e usar os distintivos escoteiros.

7-12 — A suspensão é uma medida temporária, enquanto se procede a um inquérito, onde serão ouvidos a Entidade Patrocinadora, a Comissão Executiva do Grupo, os Escotistas, e, quando necessário, os pais. No final do inquérito será dada a solução adequada: Cancelamento de Reconhecimento, nomeação ou eleição de nova Cm. Ex. de Grupo ou de novos Escotistas.

7-13 — O Reconhecimento de um Grupo pode ser cancelado pela Cm. Ex. Nacional, por proposta da Cm. Ex. Distrital, encaminhada com um parecer da Cm. Ex. Regional, pelos seguintes motivos:

Cancelamento do Reconhecimento

- a) resolução do seu Conselho de Grupo;
- b) após 6 meses de inatividade;
- c) falta de eficiência escoteira comprovada após seis meses de observação das atividades;
- d) inobservância deste P.O.R., do R.I. ou dos Estatutos da U.E.B.;
- e) conduta prejudicial ao bom nome do Escotismo;
- f) depois de uma suspensão por qualquer outra causa, conforme os resultados do inquérito realizado.

Membros do Grupo

7-14 — São membros do Grupo Escoteiro:

- a) lobinhos, escoteiros, escoteiros seniores e pioneiros;
- b) os pais e tutores dos meninos e rapazes pertencentes ao Grupo ou as pessoas por eles responsáveis;
- c) escotistas de grupo, instrutores e demais auxiliares;
- d) os antigos escoteiros;
- e) os sócios em geral;
- f) os membros da Cm. Ex. do Grupo durante o exercício de seus mandatos.

Órgão do Grupo

7-15 — São órgãos do Grupo Escoteiro:

- a) o Conselho do Grupo;
- b) a Comissão Executiva do Grupo;
- c) a Comissão Fiscal;
- d) as suas Seções;
- e) o Conselho de Chefes do Grupo;
- f) o Conselho de Pais.

Conselho do Grupo

7-16 — O Conselho do Grupo é constituído pelos membros do Grupo mencionados na Regra 7-14, maiores de 18 anos (exceto os Lobinhos, Escoteiros e Escoteiros Seniores). Reunir-se-á pelo menos uma vez por ano e são suas funções eleger anualmente os membros eletivos da Cm. Ex. do Grupo e a Comissão Fiscal podendo também cassar os seus mandatos; deliberar sobre relatório e a prestação de contas da Cm. Ex. de Grupo após parecer da Comissão Fiscal; promover a concessão de recompensas escoteiras; aprovar a organização das Campanhas Financeiras e deliberar sobre interesses gerais.

Cm. Ex. do Grupo

7-17 — A Cm. Ex. de Grupo, cujos componentes, exceto o Chefe de Grupo, são eleitos anualmente pelo Conselho de Grupo dentre seus membros, é composta dos seguintes Diretores:

- Presidente
- Chefe de Grupo
- Diretor-Secretário
- Diretor de Finanças
- Diretor-Tesoureiro
- Diretor de Relações Públicas.

7-18 — O Chefe do Grupo é indicado pela Cm. Ex. do Grupo, sendo nomeado e exonerado pelo Comissário Regional, desde que tenha parecer favorável do Comissário Distrital, aprovado pela Comissão Executiva Distrital. Antes de fazer esta indicação a Cm. Ex. do Grupo deve consultar o Conselho de Chefes do Grupo.

7-19 - São funções da Cm. Ex. de Grupo:

- a) indicar o Chefe de Grupo e consultado éste, os Chefes e Assistentes das Seções, para que recebam o Certificado de Nomeação;
- b) cumprir o compromisso da letra d da Regra 7-7;
- c) Obter recursos financeiros através da cobrança de mensalidades, doações, campanhas financeiras e outras atividades, administrar as finanças e o patrimônio do Grupo, obedecendo as determinações da "Seção 4 — Orientação Financeira" deste P.O.R.
- d) fiscalizar, juntamente com os Escotistas do Grupo, o uso apropriado e a boa apresentação dos uniformes e distintivos pelos membros do Grupo.

7-20 — A Cm. Ex. do Grupo nada tem a ver com o efetivo adestramento dos Escoteiros.

7-21 — A Comissão Fiscal, composta de 3 membros efetivos e 3 suplentes é eleita anualmente pelo Conselho do Grupo entre seus membros e tem como funções acompanhar e fiscalizar a gestão financeira da Com. Ex. de Grupo e dar parecer sobre a prestação de contas da Cm. Ex. do Grupo. Deve ser cumprido o artigo 197 do R.I. da U.E.B.

7-22 — O chefe do Grupo dirige e orienta as atividades educativas do Grupo Escoteiro, exercendo uma supervisão geral sobre a aplicação do método Escoteiro pelas Seções e coordenando as respectivas atividades e cerimônias; delega a direção efetiva aos Chefes a cargo de cada Seção, que, auxiliados por Assistentes, são responsáveis pelo programa escoteiro característico de seu ramo, observando as normas previstas neste P.O.R.

7-23 — O Chefe do Grupo poderá ter para auxiliá-lo nas suas funções ou preparar-se para substituí-lo um ou mais assistentes. Os Assis-

Comissão Fiscal

Escotistas do Grupo

tentes do Chefe do Grupo não farão parte da Cm. Ex. de Grupo, mas poderão nela representar o Chefe de Grupo nas suas faltas e impedimentos.

Conselho de Chefes do Grupo

7-24 — Quando o Grupo tiver mais de 3 Escotistas o Chefe do Grupo convocará e presidirá, pelo menos de 3 em 3 meses, o Conselho de Chefes do Grupo, para o estudo conjunto dos problemas do desenvolvimento e progresso do Grupo e para tratar de assuntos relativos à orientação e formação dos meninos e rapazes na sua passagem pelas várias Seções.

7-25 — Para maior cooperação entre os Escotistas e os pais, estimulando o interesse destes pelas atividades escoteiras dos seus filhos, pelo menos uma vez por ano se reunirá um Conselho de Pais do Grupo e pelo menos semestralmente o Conselho de Pais de cada Seção, sob a direção do Chefe de Grupo e de cada Chefe das Seções, respectivamente, para ouvir o relatório sucinto do Grupo ou Seção, assistir demonstrações escoteiras dos filhos, tratar de atividades a serem realizadas e dar sugestões. O Conselho de Pais se reunirá com maior freqüência para ouvir palestras de educadores e Escotistas, para o estudo conjunto de problemas de educação e debater assuntos de relevante interesse para a vida do Grupo ou da Seção.

Grupo Escoteiro e suas Seções

7-26 — Um Grupo Escoteiro completo é constituído de quatro Seções, uma de cada Ramo, para poder oferecer aos seus membros o programa progressivo e contínuo do Escotismo:

- Alcatéia de Lobinho
- Tropa de Escoteiros
- Tropa de Escoteiros Seniores
- Clã de Pioneiros.

Com exceção da Alcatéia, que não tem modalidade, as demais seções poderão ser da modalidade Básica, de Mar ou de Ar. Poderá estar constituído de apenas uma ou de mais de quatro Seções, de Ramos e Modalidades iguais ou diferentes, mas seu primeiro objetivo deve ser tornar-se um Grupo completo, com uma Seção de cada Ramo.

Instrutores etc.

7-27 — Para maior eficiência na aplicação do método escoteiro, o Grupo, pelos seus órgãos dirigentes, pode solicitar ao C.D. a designação das pessoas que indicar para as funções de Instrutores, Examinadores de Especialidades, Médicos, Inten-

dentos, Auxiliares de Encargos e Colaboradores, que exercerão suas atividades ajudando os Escotistas na forma que fôr estabelecida pelo Conselho de Chefes do Grupo.

7-28 — Independente da escrituração da Secretaria e da Tesouraria, o Grupo Escoteiro deve manter em dia a seguinte escrituração, em livros, mapas e fichas devidamente arquivadas, a cargo dos Escotistas, Auxiliares e Colaboradores ou dos próprios membros da Seção:

- 1 — Livro do Grupo, da Alcatéia, da Tropa Escoteira, da Tropa Sênior ou de Clã — um arquivo da história do Grupo ou da Seção feito com a colaboração de todos os seus membros.
- 2 — Livro ou fichas individuais de cada membro, com os dados pessoais, datas de inscrição e das passagens e registro do seu progresso escoteiro através das várias Seções.
- 3 — Livro ou fichas de frequência em cada reunião ou atividade da Seção onde se anotarão também as contribuições pagas pelos membros.
- 4 — Livros de Atas do Conselho de Chefes, do Conselho de Primos, da Côrte de Honra ou do Conselho do Clã;
- 5 — Livros ou mapas de cada Seção em que se registre o progresso geral em provas e distintivos.
- 6 — Livro-caixa simples em que se anotarão os fundos à disposição de cada Seção e as despesas efetuadas, conforme a administração financeira a cargo dos Conselhos e das Córtes de Honra.
- 7 — Livros ou fichas dos programas realizados, jogos, canções, trabalhos manuais ou de pioneiria, atividades características do Ramo, locais para atividades ao ar livre etc.

7-29 — A admissão dos meninos e rapazes abaixo de 18 anos no Movimento Escoteiro se fará exclusivamente através da inscrição do casal de pais, tutores ou responsáveis como Sócios do Grupo Escoteiro, após entrevista destes com o Chefe do Grupo, em que este deixará claro a colaboração que

Livros e  
Fichas do  
Grupo Es-  
coteiro e  
suas Seções

Admissão

o método escoteiro poderá prestar aos pais na educação do filho e a colaboração que o Grupo e os Escotistas esperam receber dos pais, quer materialmente concorrendo para a manutenção e atividades; quer participando dos Conselhos de Grupo e Conselhos de Pais; quer entrando em contacto com os Escotistas se interessando pelas atividades escoteiras do filho; quer, inclusive, participando como Escotistas na direção de Seções do Grupo. Os maiores de 18 anos se inscreverão pessoalmente como Sócios, após a entrevista com o Chefe de Grupo.

7-30 — Antes que a inscrição dos pais, tutores ou responsáveis, ou dos maiores de 18 anos seja aceita pela Cm. Ex. do Grupo, o "Pedido de Inscrição" (modelo 100) do rapaz com os dados pessoais do candidato a atestado médico terá que ser aceito pela Côrte de Honra ou Conselho do Clã e pelo Chefe da Seção em que se dará a admissão, após uma entrevista com o próprio menino ou rapaz em que se verificará se o ingresso é voluntário. O Chefe do Grupo, concordando com o parecer favorável da Seção, encaminhará à Cm. Ex. do Grupo a inscrição do casal de pais ou responsáveis como sócios e do jovem como membro efetivo, autorizando ao mesmo tempo a frequência do aspirante nas atividades da Seção para que este complete as provas iniciais e se prepare para a Promessa.

7-31 — Ao fazer a Promessa o novo membro do Movimento receberá um Distintivo de Promessa e um Certificado que lhe dará o direito ao uso do uniforme e distintivos de seu Ramo ou Modalidade.

7-32 — Após a Promessa o Chefe de Grupo providenciará imediatamente o registro do novo Membro na U.E.B. e anualmente este registro será renovado no mês de Registro Anual do Grupo. Além do cartão de Identidade, válido para o ano em curso, o rapaz deve receber os Certificados de Classe, Graduação, Anos de Atividades, Especialidades ou cargos que lhe permitirão o uso de uniformes, distintivos, e insígnias a que tem direito. O rapaz deve se comprometer a não usar os uniformes e a devolver os distintivos quando desligar-se do Movimento, ou quando suspenso ou excluído.

Transferên-  
da

7-33 — Para a transferência de um para outro Grupo a Cm. Ex. do Grupo fornecerá aos pais ou ao rapaz o impresso de Transferência e uma cópia

da Ficha Individual, assinadas pelo Chefe do Grupo. Sempre que um novo membro, diretamente ou através dos pais, solicitar sua admissão, o Chefe de Grupo verificará se o mesmo já pertenceu a um outro Grupo e pedirá que o candidato apresente a Transferência e a Ficha Individual ou solicitará esses documentos ao Grupo, ou à Região respectiva, ou ainda ao Departamento de registro da Direção Nacional da U.E.B. O membro do Movimento que estiver cumprindo suspensão no seu Grupo só poderá ingressar noutro Grupo 30 dias depois de terminado o prazo de sua penalidade. Quando houver disputa numa transferência, o assunto será decidido pelo C.D. correspondente ao Grupo em que o rapaz estava inscrito, após ouvir o Chefe de Grupo, os pais e o rapaz.

7-34 — A formação do caráter se faz através de atividades escoteiras bem realizadas, de estímulos para despertar, interessar e motivar o rapaz e de orientação individual em entrevistas ou conversas informais dos Escotistas com o rapaz. Portanto o uso de medidas disciplinares pelos Escotistas nas atividades, ou pelas Côrtes de Honra e Conselhos do Clã, deve ser visto como um recurso extremo que só se usará em casos especiais. Deverá ser estabelecido em tôdas as Seções um regime de exigência e responsabilidades adequado ao Ramo ou Modalidade que o estimule à autodisciplina. Quando necessário, o Escotista, a Corte de Honra e o Conselho de Clã pedirão ao rapaz que se julgue a si mesmo e que indique a solução ou medida disciplinar que deve ser aplicada no caso.

7-35 — O desligamento e a exclusão dos membros das Seções do Grupo Escoteiro dar-se-á nos seguintes casos, por decisão da Corte de Honra, Conselho do Clã e dos Escotistas da Seção, aprovada pelo Chefe de Grupo e por este comunicado à Cm. Ex. do Grupo, que, conforme o caso, levará ao conhecimento dos pais, consultando se querem ou não continuar como sócios do Grupo Escoteiro:

- a) a pedido dos pais ou do rapaz, deixando o Escotismo;
- b) a pedido dos pais ou do rapaz, para transferência;
- c) por atingir o limite superior de idade das Seções do seu Grupo;
- d) por abandono ou freqüência insuficiente às atividades;

**Medidas  
Disciplinares**

**Desligamento e  
Exclusão**

- e) por grave indisciplina, clara mostra de falta de espírito escoteiro ou declarações falsas na admissão no Grupo;
- f) por falta moral grave.

7-36 — Nos casos de exclusão previstas nas letras *d*, *e* e *f*, os pais ou o rapaz podem apelar para a Cm. Ex. do Grupo, através do Chefe do Grupo, para revisão da penalidade. Nos casos das letras *e* e *f* a Cm. Ex. do Grupo comunicará as razões da exclusão ao C.D. e à Cm. Ex. Distrital, que conforme o caso poderá levar o fato ao conhecimento da Direção Regional e Nacional.

7-37 — Fica a critério do Chefe de Grupo, ouvido o Escotista e Corte de Honra ou Conselho de Clã, receber ou não os elementos que já tenham pertencido a outro Grupo, à vista das informações que receber, porém os que tenham sido excluídos de um Grupo pelas letras *d*, *e* e *f* só poderão ingressar noutro Grupo depois de decorridos, respectivamente, 3 meses, 6 meses e 1 ano do seu desligamento.

## CAPITULO III LOBINHOS

### FUNDAMENTOS

- 8.1 O LOBISMO é inspirado no Livro da Jangal de Rudyard Kipling. É organizado de maneira diferente do ramo Escoteiro de modo a atender às necessidades naturais da menina na idade psicológica de 7 a 10 anos e destinada a prepará-los para que ao atingirem a idade e as condições necessárias ingressem na Tropa de Escoteiros onde encontrarão novo ambiente e novas atividades.
- 8.2 A organização e o adiestramento dos Lobinhos encontram-se neste POR, no Manual do Lobinho de Baden Powell, e outros livros oficiais da UEB sobre o assunto. Em caso de divergências entre os livros oficiais e este POR, devida às épocas das edições, deve-se abedecer às seguintes regras:

### PROMESSA

- 8.3 A Promessa prestada pelo menino ao ser investido como Lobinho, é a regra 1.6

### LEI

- 8.4 A Lei do Lobinho é a seguinte:  
o Lobinho ouve sempre os velhos Lobos  
o Lobinho pensa primeiro nos outros  
o Lobinho abre os olhos e os ouvidos  
o Lobinho é limpo e está sempre alegre  
o Lobinho diz sempre a verdade

### LEMA

- 8.5 O Lema do Lobinho é MELHOR POSSÍVEL

### ALCATÉIA

- 8.6 A seção do Grupo Escoteiro que congrega os Lobinhos, chama-se ALCATÉIA

### CHEFIA

- 8.7 A Alcatéia é dirigida por um Chefe de Lobinhos auxiliado por um ou mais Assistentes, sendo um deles designado como substituto eventual do Chefe. O Chefe de Lobinhos é chamado AKELÁ pelos meninos, e os assistentes são chamados Baloo, Bagheera, Kaa, Chiff ou outros nomes constantes do Livro da Jangal.
- 8.8 O Chefe de Lobinhos e seus assistentes vão nomeados e exonerados conforme dispõe o RI. Para a nomeação de seus assistentes compete ao Chefe de Lobinhos fazer as indicações.
- 8.9 É permitido que o Chefe e ou os Assistentes da Alcatéia sejam pessoas do sexo feminino, sendo aconselhado, entretanto, a presença de um elemento masculino.
- 8.10 Seniores, Pioneiros e pessoas de ambos os sexos podem ser designados Instrutores de Lobinhos desde que possuam o Certificado de designação.
- 8.11 O Chefe de Lobinhos é responsável pela direção e orientação da Alcatéia, sob a supervisão do Chefe de Grupo e seus Assistentes. O Chefe de Lobinhos tem como principais deveres adiestrar os Lobinhos, e, especialmente, os Primos e Segundos, estabelecer o programa geral da Alcatéia, presidindo o Conselho de Primos, adiestrar os Assistentes e as pessoas que estejam fazendo estágio na sua Alcatéia para um futuro exercício de Chefe de Lobinhos, delegando-lhes, na medida do possível, suas funções e a direção e organização de atividades.

### MATILHA

- 8.12 A Alcatéia é dividida em Matilhas de quatro a seis Lobinhos, as quais constituem as unidades de trabalho e jogos, sem contudo atingir o desenvolvimento do Sistema de Patrulhas, próprio dos Escoteiros.
- 8.13 Cada Alcatéia não deve ter mais de quatro matilhas de seis Lobinhos cada uma.
- 8.14 O Lobo é o animal símbolo de todas as Matilhas, que se distinguem numa mesma Alcatéia pelas cores próprias dos Lobos, entre outras: Matilha dos Lobos Pretos, Matilha dos Lobos Marrons, Matilha dos Lobos Vermelhos, etc.
- 8.15 As Matilhas não usam Bandeirolas.

### BASTÃO TOTEM

- 8.16 Bastão Totem é um bastão encimado por uma cabeça ou corpo inteiro de Lobo, que constitui um símbolo e um distintivo de honra da Alcatéia e somente é apresentado nas cerimônias e no Grande Uivo.
- 8.17 Sempre que um Lobinho alcançar um distintivo de Especialidade, será cravada uma taxa na cabeça do cor-de-fundo do distintivo. Outros fatos importantes da Alcatéia podem ser indicados no Bastão Totem.

### PRIMO E SEGUNDO

- 8.18 A Matilha é liderada por um dos Lobinhos denominada Primo e auxiliada por um companheiro denominado Segundo.
- 8.19 O Chefe de Lobinho escolhe o Primo e o Segundo, mas deve consultar aquele do designar o Segundo.

### CONSELHO DE PRIMOS

- 8.20 O Chefe de Lobinhos e seus Assistentes podem constituir o Conselho de Primos, em reunião com os Primos e se for desejada também os Segundos, a fim de consultar a opinião dos mesmos em matéria de administração ou programação.

### LIVROS DE ALCATÉIA

- 8.21 A Alcatéia terá a escrituração da regra 7.28 atrelada à Seção.

### O LOBINHO

- 8.22 Para ser Lobinho a menina deve ter de 7 a 10 anos, observadas as regras 2.2 e 2.3.
- 8.23 O pedido de inscrição da menina que quer ser Lobinha deve ser feito de acordo com as regras 7.29 e 7.30 e ser aceito pelo Chefe de Lobinhos.
- 8.24 O menino torna-se Lobinho pela investidura delimitada no livro MANUAL DO LOBINHO durante a qual ele faz a Promessa do Lobinho, como está na regra 1.6. Desde então ele passa a ser conhecido como Pata Tania e tem o direito de usar o uniforme da regra 10.1 e os distintivos da regra 10.6.

### TRANSFERÊNCIA DE RAMO

- 8.25 Aos 11 anos o Lobinho deve deixar a Alcatéia e ser transferido para a Tropa de Escoteiros, com uma cerimônia adequada de passagem, observada a regra 2.3. Se o Grupo Escoteiro não possuir uma Tropa de Escoteiros, poderá transferir-se para outra Grupo que a possua.

### SEÇÃO 9. ADESTRAMENTO DO LOBINHO

#### ADESTRAMENTO DO LOBINHO

- 9.1 O sistema geral de adiestramento do Lobinho é o seguinte:
1. O distintivo de Promessa do Lobinho, pelas etapas conquistadas para a admissão como Pata Tania.
  2. Dois distintivos de classe: Primeira Estrela e Segunda Estrela.
  3. Vinte e hum distintivos de Especialidades.
  4. O distintivo TRILHA ESCOTEIRA.
  5. O distintivo CRUZEIRO DO SUL.
- 9.2 A conquista desses distintivos obedece às seguintes condições:
1. O distintivo de Promessa do Lobinho é usado durante todo o período de Lobinho, recordeção da Promessa.
  2. Os distintivos de Classe só podem ser conquistados após ter completado a conquista de etapa respectiva.
  3. Só após ter conquistado o distintivo da 1ª Estrela, pode o Lobinho conquistar qualquer número de Especialidades.
  4. O distintivo Trilha Escoteira será conquistado de acordo com regras 9.6, 9.7 e 9.8.
  5. O distintivo de Lobinho Cruzeiro do Sul será conquistado de acordo com a regra 9.10.

## PATA TENRA

- 9.3 Para ser Labinho Pata Tenra e conquistar o respectivo distintivo, o Aspirante deve cumprir as seguintes tarefas:
1. Estória do Jangal
    - a) Ter ouvido a estória de Mowgli.
    - b) Apresentar à Alcaetia um trabalho Manual ou uma representação sobre a estória de Mowgli.
    - c) Estar preparado para responder perguntas sobre o foto apresentado no item anterior.
  2. Labirinto
    - a) Saudação - quando é usada e o seu significado.
    - b) Lema - quando é usado e o seu significado.
    - c) Aperto de mão - quando é usado e seu significado.
    - d) Grande Uiva - executá-la com perfeição, sabendo o seu significado.
    - e) Uniforme - demonstrar que conhece os distintivos utilizados e a ordem progressiva de colocação.
  3. Lei e Promessa
    - a) Conhecer a Lei do Labinho e explicá-la ao Akelá.
    - b) Conhecer a Promessa do Labinho - explicá-la ao Akelá, entendendo a importância do Ato e da Promessa.
  4. Boa Ação
    - a) Ter noção de que auxiliar a outra pessoa é uma das formas mais sublimes de cumprir seus deveres para com Deus.
    - b) Praticar duas boas ações em casa, sem ser notado e relatá-las ao Akelá.
    - c) Procurar uma forma de praticar uma boa ação dentro do seu Grupo Escoteiro, comunicando antecipadamente ao Akelá.
  5. Religião
    - a) Provar que cumpre os preceitos de sua espiritualidade.

## PRIMEIRA ESTRELA

- 9.4 Para ser labinho 1ª Estrela e conquistar o respectivo distintivo, o Pata Tenra deve cumprir as seguintes tarefas:
- 1) Estória do Jangal
    - a) Ter ouvido a estória - As caçadas de Koa.
    - b) Apresentar à Alcaetia um trabalho Manual ou uma representação sobre a estória - As caçadas de Koa.
    - c) Estar preparado para responder perguntas sobre o foto apresentado no item anterior.
  - 2) Bandeira Nacional
    - a) Saber içar e arriar - conhecer a seu simbolismo e o respeito que lhe é devido.
  - 3) Economia
    - a) Fazer uma poupança com um objetivo específico.
    - b) Abrir uma Caderneta de Poupança, quando em lugar que tenha essa possibilidade.
    - c) Explicar como se economiza luz, água, material escolar, roupas, etc.
  - 4) Saúde
    - a) Higiene Pessoal
    - b) Primeiras Socorros em cortes e ferimentos de pequena envergadura.
  - 5) Destreza
    - a) Bola (atirar com perfeição uma bola de ténis, nas mãos de outra pessoa, no mínimo 14 vezes, sete vezes com cada mão. Receber 10 vezes com ambas as mãos. A distância para atirar e receber a bola será de 4 metros. São toleráveis cinco lançamentos com a mão não usada normalmente).
    - b) Corriça (saltar 6 vezes consecutivas com perfeição, e servir de base para que seja saltado também 6 vezes).
    - c) Saci (pular num pé só, num percurso em forma de oito, de aproximadamente 20 metros, usando cada um dos pés para metade do percurso).
    - d) Equilíbrio (andar com um livro na cabeça, sem que ele caia, numa distância de 6 metros à frente e 2 metros para trás).
  - 6) Nós
    - a) Ser capaz de dar os seguintes nós, sabendo as suas aplicações: a) direito; b) direito alceado; c) escota; d) correr.

## 7) Serviços

## No lar

- a) Demonstrar que sabe limpar e amarrar sapatos.
- b) Arrumar a cama - armários e gavetas.
- c) Demonstrar como atender corretamente um telefone e transmitir recados.
- d) Saber utilizar um telefone público (nas cidades onde existirem).

## B) Segurança

Interna: a) Cuidado com panelas. b) saber usar aparelhos à gás. c) cuidado no uso de facas.  
 Externa: d) orientação de como atravessar ruas e estradas. e) conhecer as sinais de trânsito principais.

## 9) Exploração

- a) Seguir uma pista simples.
- b) Saber arrumar uma mochila para excursão e ou bivaque.
- c) Acender uma fogueira simples.
- d) Ter participado de duas excursões e ou dois bivaques da Alcaetia.

## 10) Religião

Provar que continua seguindo as preceitos de sua espiritualidade.

## 11) Avaliação

- a) Conversar com o Akelá sobre os seus progressos individuais em relação à Lei e à Promessa, sua vida na Alcaetia, no Lar e na Escola.
  - b) Ter noção de como poderá conquistar a 2ª Estrela.
- 12) Áreas de Interesse  
 Conquistar duas habilidades podendo ser da mesma área ou de áreas diferentes.

## SEGUNDA ESTRELA

- 9.5 Para ser labinho 2ª Estrela e conquistar o respectivo distintivo, o 1ª Estrela deve cumprir as seguintes tarefas:
- 1) Estória do Jangal
    - a) Ter ouvido a estória - Tigre tigre.
    - b) Apresentar à Alcaetia um trabalho manual ou uma representação sobre a estória - Tigre tigre.
    - c) Estar preparado para responder perguntas sobre o foto apresentado no item anterior.
  - 2) Cidadania - Cuidar sozinho ou em grupo a Hina Nacional.
  - 3) Economia: a) Mastrar progressos na sua Poupança com a criação de um novo objetivo.  
 b) Fazer pequenos pagamentos e prestar contas.
  - 4) Saúde
    - a) Saber os cuidados para manter a saúde.
    - b) Conhecer os recursos da farmácia da Alcaetia - sabendo o uso das principais remédios.
    - c) Saber aplicar tipóias com lenço.
    - d) Cuidar de pequenas queimaduras.
  - 5) Destreza
    - a) Corda (saber pular corda 15 vezes para frente e 10 vezes para trás).
    - b) Pista de Obstáculos (no máximo com 10 metros). É tolerável que ele passe em 90% das provas apresentadas.
    - c) Cambalhota.
    - d) Peteca (bater 10 vezes consecutivas com a peteca em cada mão e depois arremessar e receber, com qualquer uma das mãos, pelo menos 5 vezes consecutivas ou não).
    - e) Subir numa árvore.
  - 6) Nós
    - a) Ser capaz de dar os seguintes nós, sabendo suas aplicações: a) aselha; b) fial; c) escota alceado.
  - 7) Serviços
    - a) No lar: a) Pregor um botão; b) Encapar um livro; c) Preparar uma pequena refeição.
    - b) Na comunidade: a) Endereçar e colocar uma carta na Correia; b) Passar um telegrama; c) Participar de uma boa ação católica.
  - 8) Segurança
    - a) Interna: a) Precaução quanto ao uso da eletricidade; b) Noções básicas de prevenção de incêndios.
    - b) Externa: a) Saber nadar ou andar de bicicleta ou a cavalo - obedecendo às regras de segurança.

- 9) Exploração
  - a) Rosa dos Ventos
  - b) Achar os Pontos Cardeais e Colaterais através da bússola.
  - c) Saber utilizar uma planta turística de sua cidade, fazendo a localização de determinados pontos e ruas centrais
  - d) Saber orientar uma planta turística pela bússola

e) Ter participado de um acantonamento de Alcatéia

10) Religião

Provar que continua cumprindo os preceitos de sua espiritualidade.

11) Avaliação

Conversar com o Akelâ sobre

Seus progressos individuais em relação à Lei e à Promessa, sua vida na Alcatéia no lar e na escola

Ter noção de como poderá se preparar para conquistar o CRUZEIRO DO SUL.

12) Áreas de Interesse

Ter conquistado no mínimo quatro habilidades, sendo cada um de área diferente.

**TRILHA ESCOTEIRA**

- 9.6 O Distintivo TRILHA ESCOTEIRA tem por finalidade preparar o Lobinho para o ingresso na Tropa de Escoteiros e sua conquista é obrigatória. Este preparo deverá ter início 6 meses antes da provável data da passagem, sendo indispensável que o Lobinho tenha completado as etapas da Pata Terça.
- 9.7 A conquista obrigatória deste distintivo não impede que o Lobinho continue realizando o seu adestramento normal (1ª Estrela, 2ª Estrela, Especialidades e Cruzeiro do Sul).
- 9.8 Para conquistar o distintivo TRILHA ESCOTEIRA o Lobinho deverá passar pelas seguintes etapas na ordem que se segue:
  - 1. Conversa com o Chefe de Lobinhos
  - 2. Ter ouvido a estória "A Ambriguena da Primavera" - extraído do Livro de Jangal
  - 3. Conhecer em síntese a história de Baden Powell
  - 4. Conhecer a organização de um Grupo Escoteiro
  - 5. Conversa com a Tropa Escoteira
    - a) Conversa entre o chefe de Escoteiros e o Lobinho
    - b) Conversa entre o futuro monitor e o Lobinho
    - c) Participar de uma reunião escoteira especialmente preparada para esta ocasião.
- 9.9 A entrega do distintivo TRILHA ESCOTEIRA ocorrerá no final da reunião mencionada no item 5.C da Regra 9.8. A entrega será feita pelo Akelâ, com distintivo recebido do Chefe de Tropa.

**CRUZEIRO DO SUL**

- 9.10 Para alcançar o grau máximo do adestramento, o CRUZEIRO DO SUL, o Lobinho deverá:
  - 1) Ter 10 anos de idade.
  - 2) Ser Lobinho 2ª Estrela.
  - 3) Possuir 3 especialidades, sendo uma de cada grupo
  - 4) Ter participado nos últimos 6 meses de pelo menos 75% das reuniões de Alcatéia.
  - 5) Ter participado de pelo menos 8 excursões e ou bivaques e de pelo menos 2 acantonamentos de Alcatéia.
  - 6) Ser considerado pela maioria da Alcatéia juntamente com os velhos lobos, como um lobinho interessado, prático e bom companheiro demonstrando espírito de Lobinho.

**ÁREAS DE INTERESSE**

- 9.11 São quatro as áreas de interesse que contém as etapas opcionais para a conquista da 1ª e 2ª Estrela
  - 1. MEIO AMBIENTE; 2. CRIATIVIDADE E ARTES; 3. DESENVOLVIMENTO FÍSICO E ESPORTES; e 4. CIENTÍFICA.
- 9.12 As opções para cada área de interesse são as seguintes:
 

**ÁREA DE INTERESSE - MEIO AMBIENTE**

  - 1) Conhecer o 3 reinos da natureza (mineral, vegetal e animal).
  - 2) Identificar as fases lunares e conhecer, na sua área de acordo com a estação do ano, a história de nascer e por do sol.
  - 3) Saber a utilidade e montar uma coleção de um mínimo de 10 minerais

- 4) Montar uma coleção contendo 30 folhas secadas corretamente e classificá-las.
- 5) Fazer um comedar ou um babedouro ou uma casa de pássaros, colocando no local adequado.
- 6) Fazer uma coleção de no mínimo 25 recortes de jornais e/ou revistas que falem de assuntos de sua cidade, Estado ou País.
- 7) Conhecer os hábitos alimentares de pelo menos 4 animais domésticos.
- 8) Reconhecer pelo menos 15 frutos comestíveis ao se lhe apresentarem 20 diferentes.
- 9) Reconhecer 10 árvores.
- 10) Construir e montar um terrário e ou um aquário.
- 11) Conhecer épocas de plantio de 3 culturas.
- 12) Fazer uma sementeira ou uma pequena horta

**ÁREA DE INTERESSE II - CRIATIVIDADE E ARTES**

- 1) Executar um dos trabalhos manuais abaixo, que tenha utilidade.
  - a) Fazer uma modelagem em argila ou barro e depois pintá-la.
  - b) Fazer um trabalho com vime, palha ou outros fibras naturais.
  - c) Fazer um trabalho em couro.
  - d) Fazer um trabalho em arame.
  - e) Fazer um trabalho em gariola.
  - f) Fazer um trabalho com lata.
  - g) Fazer um trabalho com bambu.
  - h) Fazer um quebra-cabeça sendo a base em eucatex ou madeira.
  - i) Fazer um trabalho artístico em corda ou sisal.
  - j) Fazer um trabalho em madeira.
- 1) Fazer um fantoche com massa própria e pintá-lo.
- 2) Tocar uma música com um instrumento à sua escolha.
- 3) Participar de um coral.
- 4) Escrever um pequeno conto de sua autoria e apresentá-lo sob o formato de um livro manuscrito.
- 5) Criar e ilustrar uma estória em quadrinhos com o mínimo cinco páginas.
- 6) Fazer uma pintura a guache ou a óleo.
- 7) Cantar com expressividade duas lendas brasileiras.
- 8) Participar com destaque de pelo menos 3 representações:
  - a) de teatro de fantoches ou
  - b) de dramatização, ou
  - c) de representação de jogral, ou
  - d) de atividades folclóricas
- 9) Manter por 3 edições um Jornal Mural da Alcatéia.

**ÁREA DE INTERESSE III - DESENVOLVIMENTO FÍSICO E ESPORTIVO**

- Compreender o valor dos esportes para a manutenção da saúde. Ter noção dos limites de cada pessoa e realizar uma das seguintes opções abaixo:
  - 1) Ginástica: Saber fazer os seguintes exercícios físicos: a) aquecimento; b) exercícios de braço; c) exercícios de pernas; d) exercícios de quadris; e) correr 200 mts.
  - 2) Praticar regularmente um dos seguintes esportes, dando uma pequena exibição para a Alcatéia, em companhia de um parceiro:
    - a) Judô; b) Jiu-jitsu; c) Capoeira; d) Tênis; e) Tênis de Mesa; f) Skate; g) Patinação e h) Pesca-ria.
  - 3) Ter uma boa participação num dos seguintes esportes:
    - a) Futebol de campo; b) Futebol de salão; c) Handbol;
    - d) Natação; e) Voleibol; f) Hipismo.
  - 4) Participar regularmente de um grupo de ginástica de aparelhos, que possibilite fazer exercícios (oito exercícios).

**ÁREA DE INTERESSE IV - CIENTÍFICA**

- 1. Construir uma balança e pesar objetos
- 2. Construir um periscópio simples.
- 3. Construir um aparelho meteorológico simples (pluviômetro, barômetro, anemômetro, etc).
- 4. Consertar uma tomada, trocar uma lâmpada e fazer uma instalação elétrica simples e à pilha.
- 5. Fazer um barco à turbina.
- 6. Fazer experimentos químicos com material apropriado, sabendo explicar cinco tipos de reação.

- 7. Construir um carrinho com rolimã.
- 8. Construir um patinete.
- 9. Construir um brinquedo com movimento.
- 10. Destilar ou filtrar água por um processo natural.
- 11. Construir uma roda de água, que funcione.

**ESPECIALIDADES**

9.13 - Depois de conquistar a 1ª Estrela, poderá o Lobinho cumprir as etapas de cada especialidade que lhe derão direito ao uso dos respectivos Distintivos.

9.14 - Os Distintivos de Especialidade de Lobinho, classificados em 3 grupos distinguíveis pelas cores, são os seguintes:

- CULTURA** (em amarelo sobre fundo azul): animador, artesão, artista, colecionador, fotógrafo, jardineiro, leitor, músico.
- SERVIÇOS** (em amarelo sobre fundo vermelho): cozinheiro, datilógrafo, enfermeiro, fazendeiro, guia, materialista, guia turístico, sinedeiro.
- ESPORTES** (em amarelo sobre fundo verde): atleta, ciclista, desportista, explorador, lutista, nadador.

Para se obter os distintivos acima enumerados, o Lobinho deverá satisfazer as etapas constantes das respectivas regras.

**SEÇÃO 10 - UNIFORMES E DISTINTIVOS DE LOBINHOS**

(Regra 10 - 1, 2, 3, 4, 5 - idem da atual redação do POR)

**DISTINTIVOS**

10.6 - Os Lobinhos usam no uniforme os seguintes distintivos a que tiverem direito:

- 1) Distintivo de Matilhas - pequena triângulo equilátero de 3,5 cm de lado, de cor distinta para cada matilha, colocado logo abaixo da costura do ombro esquerdo e com a vértice para cima.
- 2) Distintivo de Grupo - lenço de cor uniforme para cada Grupo Escoteiro.
- 3) Distintivo da Região - nome do Estado, Território ou DF, bordado em branco sobre listel vermelho, debruado em linha branca, a ser usado sob a costura do ombro direito, acompanhando a mesma. É facultado às Regiões que tenham o Distintivo com as armas do respectivo Estado, Território ou DF, usá-lo entre o listel com o nome da Região e o numeral do Grupo.
- 4) Numeral do Grupo - bordado em branco sobre retângulo vermelho debruado em linha vermelha colocado abaixo do nome da Região.
- 5) Distintivo de Classe
  - Distintivo de Promessa - retângulo verde de 5 cm de altura por 3,5 cm 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 "Melhor possível" em verde. Usado sobre o macho do bolso esquerdo durante todo o seu tempo de Lobinho.
  - Distintivo de 1ª Estrela - uma estrela de metal prateada, de seis pontas, sobre fundo amarelo, colocada no boné, ao lado direito da cabeça do lobo.
  - Distintivo de 2ª Estrela - 2 Estrelas de metal prateada de seis pontas, sobre o fundo amarelo, colocadas no boné, uma de cada lado da cabeça do lobo.
  - Cruzeiro do Sul - Quadrado azul marinho de 4 cm de lado, tendo bordado uma circunferência amarela de 3,5 cm de diâmetro, com a Cruz do Sul em amarelo, ao centro. Usado acima do bolso direito, junto à portinhola, sobre o distintivo TRILHA ESCOTEIRA, esse distintivo poderá ser usado no uniforme escoteiro, após a passagem, até a conquista da 1ª Classe.
- 6) Distintivo Trilha Escoteira - retângulo verde, com 4 cm de comprimento por 2 cm de largura, tendo no centro uma seta amarela. Usado logo acima do bolso direito, junto à portinhola. Esse distintivo será conservado no uniforme escoteiro após a passagem e até à investidura na Trapa.
- 7) Distintivos de Especialidades - De forma triangular de bordas arredondadas com 25 mm de base por 15 mm de altura, vértice para baixo, com o desenho correspondente a cada especialidade, bordado em pano de cor distinta para cada grupo de especialidades, e usado na manga direita, entre o ombro e o cotovelo, em série horizontais, de 3 distintivos cada uma.
8. Estrelas de Atividades: de acordo com a regra 22.3.
9. Distintivo de Graduação: usado pelos graduados:
  - Segundo - um cadarço amarelo de 12 mm de largura, colocado horizontalmente a toda volta e a 20 mm da parte inferior da manga esquerda.
  - Primo - dois cadarços amarelos, de 12 mm de largura colocados horizontalmente, a toda volta da parte inferior da manga esquerda, separados 20 mm um do outro e a mais inferior a 20 mm da ponta da manga.

**AUTORIZAÇÃO PARA USO DOS DISTINTIVOS**

- 10.8 - O distintivo de Cruzeiro do Sul e os de Especialidades são autorizados pelo Comissário Distrital ou na sua ausência, pelo Comissário Regional.
- 10.9 - Os demais distintivos serão autorizados pelo Chefe de Grupo.
- 10.10 - Em traje comum, o Lobinho usa na lapela o distintivo de uma cabeça de lobo em metal amarelo.

**RECOMENDAÇÃO AOS CHEFES DE LOBINHOS PARA APLICAÇÃO DAS NOVAS PROVAS**

- 1) A introdução do adestramento do aspirante (estória de Mowgli, saudação, lame, aperto de mão e o significado) deverá, normalmente, ser feito pelo Akelá (idem para o Grande Uivo).
- 2) A etapa "Lei de Promessa" obrigatoriamente deverá ser prestada única e exclusivamente ao Akelá. De preferência em local tranquilo, fora da turbulência de uma reunião de Lobinhos.
- 3) O examinador de Especialidades ou Habilidades não será necessariamente um escoteiro de Alcatáia. Poderá ser um Senior, um Pioneiro, um Escoteiro de outra seção, um Pai ou outra pessoa desde que seja especialista no assunto.
- 4) Com relação à conquista do distintivo "Trilha Escoteira" deverão ser observados os seguintes pontos: a) o Chefe de Lobinhos é quem marca o início do estágio, levando em conta a idade psicológica e o desenvolvimento físico do Lobinho, devendo ter início, 6 meses antes da data prevista da passagem para a Trapa. Portanto, Irismos que não será necessariamente aos 10 anos e 6 meses que ocorrerá o estágio; b) a conquista do distintivo "Trilha Escoteira" é obrigatória e deverá ser alvo de toda atenção por parte do chefe de Lobinhos, que terá previamente um contato com o Chefe da Trapa, cuidando de detalhes tais como: preparação da patrulha que irá receber o Lobinho, data da conversa do Chefe de Escoteiros com o Lobinho e do Monitor com o mesmo. Data e programação da Reunião Especial da Trapa, com a participação do Lobinho; c) a entrega do distintivo "Trilha Escoteira" ocorrerá no final da Reunião Especial da Trapa. O Chefe Escoteiro entregará o distintivo nas mãos do Akelá que fará a entrega ao Lobinho;
- 5) O esquema de adestramento do Lobinho é o seguinte:

PATA TENRA	PROVAS OBRIGATÓRIAS		CRUZEIRO DO SUL
	ESTÁGIO	TRILHA ESCOTEIRA	
	1ª Estrela	2ª Estrela	
	+	+	
	duas habilidades	duas habilidades complementando o atendimento a todas as áreas	
ÁREAS DE INTERESSE	Área 1 - Meio Ambiente Área 2 - Criatividade e Artes Área 3 - Desenvolvimento Físico e Esportes Área 4 - Científico		
ESPE- CIALIDADES	Grupo - Esportes Grupo - Cultura Grupo - Serviços		

- a) PATA TENRA - As etapas estão descritas no POR Regra 9.3.
- b) 1ª Estrela - As etapas estão descritas no POR, na Regra 9.4 sendo que na etapa "Áreas de Interesse" o Lobinho deverá conquistar duas quaisquer habilidades de igual ou diferentes áreas.
- c) 2ª Estrela - Etapas descritas no POR na Regra 9.5, sendo que na etapa "Áreas de Interesse", o Lobinho deverá conquistar uma habilidade de cada área.

OBSERVAÇÃO I - Se o Lobinho na 1ª Estrela conquistou duas habilidades de áreas diferentes, na 2ª Estrela, deverá conquistar outras duas habilidades das áreas restantes.

OBSERVAÇÃO II - Se o Lobinho na 1ª Estrela conquistou duas habilidades da mesma área, na 2ª Estrela deverá conquistar outras 3 habilidades das áreas restantes, perfazendo o atendimento a pelo menos uma habilidade de cada área.

OBSERVAÇÃO III - Nada impede que o Lobinho que desejar possa conquistar mais habilidades.

d) As habilidades das áreas de interesse são excelentes recursos para serem desenvolvidos como atividades de uma reunião de Alcatáia, devendo ser aproveitados habilmente pelo Chefe de Lobinhos, fazendo com que desta forma os garotos despertem sua atenção para a conquista de habilidade de área e Especialidades.

## **ATENÇÃO:**

faltam as fls. 53 a 118,  
referente de especialidades  
de lobinhos e tudo sobre  
escoteiros. Ajude, envie p/:  
pcabello@lisbrasilcom

Este livro: POR de 1970,  
foi impresso em 1971,  
pela Região São Paulo.  
Com capa de cartolina  
branca e 264 páginas,  
unidas por 2 colchetes

Obra digitalizada por:  
Paulo Cabello do site:  
www.lisbrasil.com

### CAPÍTULO V

#### ESCOTEIROS SENIORES

##### SEÇÃO 14

##### GENERALIDADES

14-1 — O adestramento dos Seniores visa proporcionar ao rapaz o desenvolvimento necessário na formação do caráter atendendo as características de sua idade: auto-afirmação, intenso desenvolvimento físico e intelectual, acentuado interesse pelo grupo de idade em relação a opiniões, aceitação e interesse pelo sexo oposto.

O auto-aperfeiçoamento através do adestramento será estruturado através de 4 desafios: - Desafio físico, Desafio intelectual, Desafio social e Desafio criador.

14-2 — A organização e o adestramento dos Seniores encontra-se neste P.O.R. nos livros de Baden Powell Escotismo para Rapazes e Caminho para o Sucesso e noutros livros oficiais da U.E.B. sobre o assunto. Em caso de divergência entre os livros oficiais e o P.O.R. devido a época das edições, deve-se obedecer as presentes regras

14-3 — A Promessa reafirmada pelo rapaz ao fazer o Compromisso Senior e a da Regra 1-5

14-4 — A Lei do Senior é a da Regra 1-10.

14-5 — Além da Promessa, o 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 a Lei, consciente de que so assim pode haver real segurança e liberdade para todos

**Funda-  
mentos**

**Promessa  
e Lei**

**Compro-  
misso Se-  
nior**

- 4 — Cooperar cordialmente nas responsabilidades do meu lar e participar da vida cívica e social dos grupos a que pertenço 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 a próxima geração ainda mais rica e mais forte.

**Lema** 14-6 — O Lema do Senior é "Sempre Alerta"

**Tropa** 14-7 — A Seção do Grupo Escoteiro que congrega os Seniores chama-se Tropa Senior

**Chefia** 14-8 — A Tropa Senior é dirigida por um Chefe Senior auxiliado por um ou mais Assistentes, sendo um deles designado como substituto eventual do Chefe.

14-9 — O Chefe Senior e seus Assistentes são nomeados e exonerados conforme dispõe o R.I. Para nomeação dos seus Assistentes compete ao Chefe Senior fazer as indicações.

14-10 — O Chefe Senior ajudado por seus Assistentes é responsável pela direção e orientação da Tropa Senior, sob a supervisão geral do Chefe do Grupo.  
O Chefe Senior deve assumir, com relação aos seus Seniores, a posição de um amigo e conselheiro mais velho que orienta e ajuda a Tropa Senior a realizar atividades.

- 14-11 — O Chefe Senior tem como principais deveres:
  - adestrar seus Monitores em suas funções e em técnicas escoteira;
  - supervisionar criteriosamente as atividades decorrentes das provas do adestramento Senior;
  - estabelecer o programa geral da Tropa Senior em conjunto com a Corte de Honra após ouvir o Conselho de Tropa;
  - delegar à Corte de Honra os assuntos internos de administração, finanças e disciplina;
  - adestrar seus Assistentes e os que estão exercendo estágio na sua Tropa, delegando-lhes na medida do possível, suas funções e a direção e orientação de atividades.

14-12 — A Tropa Senior é formada por, no máximo, 4 Patrulhas de Seniores.

14-13 — A Patrulha Senior é um grupo de 4 a 6 rapazes constituindo uma unidade básica permanente, autônoma e auto-suficiente para excursões, acampamentos, trabalhos, jogos, boas ações e demais atividades.

14-14 — Cada Patrulha Senior adota um nome característico, que pode ser: acidente geográfico bem conhecido pela Patrulha, nome de herói nacional ou nome de um grande cientista ou explorador.

14-15 — Cada Patrulha possui uma bandeirola com suas cores características da qual constará o nome da Patrulha ou um desenho que caracterize bem este nome, nas dimensões máximas de 25cm por 40cm. Os fatos importantes da vida da Patrulha podem ser indicados no bastão.

14-16 — Nos trabalhos e atividades que por sua natureza especial, exijam dos Seniores participantes, interesses, habilidades ou conhecimentos especializados, o Chefe Senior pode permitir a formação de equipes de trabalho ou de atividade com Seniores de várias Patrulhas, entregando a chefia da equipe ao Senior mais credenciado, independentemente da sua graduação ou antiguidade.

14-17 — Uma Patrulha Senior pode ser organizada, transitoriamente, quando o Grupo Escoteiro ainda não possui uma Tropa Senior dentro da Tropa Escotei-

**Patrulha Senior**

ra e sob a orientação do Chefe de Escoteiros.

No menor prazo possível deve ser procurada a pessoa apropriada para assumir o cargo de Chefe Senior, quando se dará a autonomia das duas Seções. A permissão desta regra, não pode ser estendida a mais de uma Patrulha Senior, nem ser renovada por prazo superior a um ano.

14-18 — A Patrulha Senior é dirigida por um dos seus membros indicado por eleição realizada em Conselho de Patrulha e designado como Monitor pelo Chefe Senior. Os Monitores são eleitos por um prazo fixado pela Corte de Honra, podendo ser reeleitos.

14-19 — O Monitor é um Senior que ainda está se adestrando em liderança e que para o aperfeiçoamento desta liderança é feito responsável pela administração, disciplina, adestramento e atividades de uma patrulha.

Preside o Conselho de Patrulha da Regra 14-24.

Organiza os programas das reuniões, das atividades ao ar livre e dos acampamentos de sua Patrulha, de acordo com o planejamento da Corte de Honra. Incentiva e auxilia cada um dos seus Seniores no seu adestramento e verifica com frequência seus conhecimentos para que estejam sempre preparados. Cabe-lhe ainda designar os encargos de cada um dos Seniores na administração normal da Patrulha ou e suas atividades, e cuidar da disciplina, boa apresentação e garbo de seus Seniores.

**Sub-Monitor**

14-20 — O Sub-Monitor é um Senior selecionado pelo Monitor com a aprovação do Conselho de Patrulha e do Chefe Senior para dar-lhe assistência e auxiliá-lo em todos os seus deveres e substituí-lo quando ausente.

14-21 — O Monitor e o Sub-Monitor têm o dever de manterem-se adestrados em técnica escoteira e alcançarem no menor prazo possível o Escoteiro da Pátria.

14-22 — Quando na direção de sua Patrulha o Monitor deve ter liberdade de ação, mas inteira responsabilidade por tudo de bom ou de mau que aconteça.

14-23 — O Monitor e o Sub-Monitor são hierarquicamente o Senior nº 1 e 2 da Patrulha, e os demais devem ser

numerados de acordo com o triplice critério da Classe Escoteira, antiguidade na classe, e antiguidade na Patrulha. Quando um Senior conquistar uma nova classe, passa pela aplicação do critério acima, para o número que lhe compete, à exceção dos números 1 e 2.

14-24 — Normalmente na Sede e nas atividades o Monitor superintende a administração, o programa de atividades e de adestramento e a saúde, e o Sub-Monitor superintende a disciplina e boa apresentação, a higiene e limpeza, o material e compras. Na Sede os demais Seniores podem ter as seguintes funções:

- a) — Almozarife — encarregado do material de campo, de adestramento e da Cantina;
- b) — Escriba — encarregado da escrituração, arquivos e biblioteca;
- c) — Tesoureiro — encarregado da arrecadação dos fundos e compras;
- d) — Mordomo — encarregado de decoração e limpeza do Canto de Patrulha, dos jogos e canções.

Nas atividades externas e nos acampamentos os Seniores podem ter as seguintes funções:

- a) — Almozarife — sanitarista — encarregado do material de campo e de adestramento, da limpeza do campo, fossas, latrinas e incinerador.
- b) — Intendente — Aguadeiro — Lenhador — encarregado de compras e guarda dos gêneros alimentícios e de fornecer água e lenha para a cozinha.
- c) — Cozinheiro — encarregado de preparar as refeições.
- d) — Copeiro — encarregado de auxiliar o cozinheiro e da lavagem do material da cozinha e mesa.

14-25 — O Conselho da Patrulha é constituído pela reunião formal de seus Seniores, presididos pelo Monitor, para tomar deliberações relativas a vida e ativida-

**Encargos  
na  
Patrulha**

**Conselho  
de  
Patrulha**

des da Patrulha, admissão de novos membros, problemas de administração, adestramento e disciplina. As Atas das reuniões são lavradas no Livro da Patrulha.

**Arquivo  
de  
Patrulhas**

14-26 — A Patrulha mantém um Livro de Patrulha onde registra as Atas do Conselho de Patrulha, a frequência de seus Seniores e todas as atividades realizadas pela Patrulha ou por seus membros isoladamente ou em equipe com outros. Poderá possuir um Livro Caixa simples e os livros mencionados na Regra 7-28, para completar a escrituração necessária a fim de que os Seniores dêem bom desempenho aos seus cargos.

**Corte de  
Honra**

14-27 — A Corte de Honra é um órgão formado pelos Monitores da Tropa Senior, com ou sem a presença dos Sub-Monitores, presididos por um Monitor designado para Presidente da Corte de Honra. O Chefe Senior e Assistentes presentes devem atuar apenas como Conselheiros.

14-28 — A Corte de Honra é responsável pela administração interna da Tropa inclusive finanças; pelo estabelecimento do programa de atividades e da competição inter-patrulhas; pelo adestramento dos Monitores e é principalmente responsável pela defesa da honra da Tropa Senior, mantendo altos padrões de conhecimentos, de provas e de preparação, assegurando um alto nível de disciplina, de organização e de boa apresentação, julgando os casos de quebra de compromisso assumido através da Promessa Escoteira e do Compromisso Senior.

14-29 — Nos casos de julgamento deve ser assegurada a presença e defesa do interessado, só se fazendo na sua ausência quando, avisado, por duas vezes não comparecer.

14-30 — As reuniões de Corte de Honra são todas secretas e nenhum dos seus membros pode comentar ou divulgar suas decisões, exceto no que tiver que ser levado ao conhecimento dos membros de Patrulhas pelos Monitores ou da Tropa Senior em geral, pelo Chefe ou Assistentes. As Atas das reuniões serão lavradas num livro próprio por um dos membros

designados para escriba ficando o livro sob a guarda do Chefe da Tropa.

14-31 — O Chefe Senior tem direito de veto às resoluções da Corte de Honra, que só usará em casos excepcionais: comprometimento da segurança física, da moral, dos regulamentos escoteiros. Quando o Chefe da Tropa tiver que usar o veto, deverá levar a resolução vetada ao conhecimento do Chefe do Grupo.

14-32 — A Tropa Senior terá a escrituração da Regra 7-28.

14-33 — O Conselho de Tropa é formado por todos os Seniores e se reunirá efetivamente nas seguintes ocasiões: sugerir atividades para o planejamento anual, avaliar uma atividade após sua realização, tomada de decisão sobre a vida da Tropa.

14-34 — O Conselho de Tropa será dirigido pelo Presidente da Corte de Honra.

14-35 — O Chefe da Tropa atua como conselheiro, moderador e sintetizador dos assuntos que estão sendo abordados.

14-36 — O Conselho de Tropa apenas sugere e avalia, cabendo as decisões à Corte de Honra.

14-37 — Para ser Senior o rapaz deve ter de 15 a 18 anos, observadas as Regras 2-2 e 2-3.

14-38 — O pedido de inscrição do rapaz que quer ser Senior é feito de acordo com as Regras 7-29 e 7-30. Deve ser aceito por uma Patrulha, pela Corte de Honra e pelo Chefe Senior. Esta regra não se aplica ao Escoteiro que vier diretamente da Tropa de Escoteiros do mesmo Grupo, o qual será automaticamente aceito pela Tropa Senior, mesmo que esteja com seu efetivo completo, através de uma cerimônia de passagem e a entrega da Ficha Individual pelo Chefe de Escoteiros ao Chefe Senior.

14-39 — O rapaz com mais de 15 anos e menor de 18 anos que não tiver sido Escoteiro tem, como Aspirante, o prazo de 3 meses para realizar as Provas Introdutórias, (Regra 15-4) e fica pronto para a realização da Promessa Escoteira que está na Regra 1-5.

**Livros da  
Tropa**

**Conselho  
de  
Tropa**

**O Senior**

14-40 — Após a realização das provas de "Estágio Probatório" o rapaz reafirmará a Promessa Escoteira e subscreverá o Compromisso Senior, sendo desde então considerado SENIOR, tendo direito de usar as platinas grenás com Flôr-de-Lis da U.E.B. em amarelo.

**Transfe-  
rência de  
Ramo**

14-41 — Aos 18 anos o Senior deve deixar a Tropa Senior e ser transferido para o Clã de Pioneiros com uma cerimônia adequada de passagem. Se o Grupo não possuir Clã poderá se transferir para outro Grupo que o possua, ou iniciar ou ingressar numa equipe de Pioneiros dentro de seu Grupo Escoteiro, sob a supervisão do Chefe de Grupo, como futura célula de um futuro Clã.

**SEÇÃO 15**

**ADESTRAMENTO DO ESCOTEIRO SENIOR**

**Adestra-  
mento do  
Senior**

15-1 — O Sistema geral de adestramento do Senior é o seguinte:

1º — O Distintivo de Promessa, pelas Provas Introdutórias feitas pelo rapaz que não foi Escoteiro.

2º — Platinas grenás com Flor-de-Lis da U.E.B. em amarelo que usará após completar as provas de Estágio Probatório.

3º — Dois distintivos de eficiência geral: Eficiência I e Eficiência II.

4º — 71 distintivos de Eficiência Especial.

5º — Insignias de adestramento adicional da modalidade, baseadas na obtenção de certas Eficiências Especiais: Correia de Mateiro, Insignia Naval e Insignia de Aeronauta.

6º — O distintivo de Escoteiro da Pátria para os que, possuindo uma das 3 Insignias de Modalidade, obtiverem mais certas Eficiências Especiais de Serviço Público.

7º — Um Cordão de Eficiência baseado na obtenção de um alto número de Eficiências Especiais: Cordão Dourado.

15-2 — A conquista dos distintivos e insignias e cordão de eficiência da Regra 15-1 obedece às seguintes condições:

1 — O distintivo de Promessa é usado, no bolso esquerdo durante toda vida escoteira como recordação da Promessa Escoteira.

2 — Os distintivos só podem ser ganhos após ter completado o conjunto de provas respectivas, salvo as exceções da Regra 15-3.

3 — O Senior só poderá fazer a conquista das Eficiências Especiais após o término das provas de Estágio Probatório.

4 — Só depois de ter conquistado a Eficiência I os Seniores poderão conquistar a Insignia de sua modalidade.

5 — Só como Escoteiro da Pátria poderá o Senior conquistar o Cordão Dourado.

6 — Embora algumas Eficiências Especiais sejam destinadas, pelos conhecimentos exigidos, mais de acordo com a modalidade, todas podem no entanto, ser conquistadas e usadas pelos Seniores de qualquer modalidade.

7 — Cada Senior só pode obter uma Insignia de Modalidade e esta será sempre a da modalidade a que pertence.

8 — Os seguintes distintivos de Eficiências Especiais são chamados de Eficiências Especiais de Serviço Público. Observador Aéreo, Piloto, Bombeiro, Socorrista, Orientador, Faz Tudo, Salva-Vidas, Estafeta, Sanitarista e Mestre Sinalheiro.

15-3 — Ao rapaz que veio transferido da Tropa Escoteira aplica-se o seguinte:

a) — Conserva o Distintivo de Promessa.

b) — Conserva os Distintivos de Especialidade e o Cordão de Eficiência já obtidos, os quais serão substituídos pelos novos distintivos e cordões correspondentes às Eficiências Especiais à proporção que forem conquistando pelas novas provas.

c) — Conserva o Distintivo de Escoteiro Lis-de-Ouro até a sua substituição pela conquista do Escoteiro da Pátria.

**Objetivos  
Finais do  
Adestra-  
mento Senior**

15-4 — As provas de Estágio Probatório, Eficiência I e II tem por objetivo dar aos Seniores desenvolvimento e conhecimentos necessários para a formação do Espírito Senior. O atendimento específico às necessidades de cada modalidade será feito através das Eficiências Especiais.

15-5 — O adestramento de técnicas escoteiras mais específicas tais como: nós, amarras, observação, orientação, sinalização etc. deverão constar do adestramento da Tropa na medida de sua necessidade, não sendo considerado entretanto como provas.

**Provas  
Introdutórias**

15-6 — O rapaz que não tiver sido Escoteiro deverá conquistar o Distintivo de Promessa através das seguintes provas:

**1 — Escotismo**

- a) — Demonstrar conhecimentos sobre a vida de B.P. respondendo perguntas sobre a infância, a adolescência, o cerco de Mafeking, consequências da publicação do livro "Aids to Souting", o acampamento de Brownsea, fundação do Escotismo.
- b) — Demonstrar conhecimentos da organização do Escotismo definindo o que é: U.E.B., Região, Distrito, Grupo, Seções.
- c) — Conhecer o Sinal Escoteiro, o aperto de mão, Lema, Saudação e sinais manuais de formatura.
- d) — Demonstrar conhecimentos sobre: Corte de Honra, Conselho de Tropa e Conselho de Patrulha.
- e) — Conhecimento do uniforme escoteiro das 3 modalidades e o sistema de distintivos de adestramento Senior.

**2 — Cidadania**

- a) — Saber cantar corretamente o Hino Nacional.

- b) — Saber hastear e arriar a Bandeira Nacional e as honras que lhe são devidas.
- c) — Ter tomado parte saliente num serviço prestado por sua Patrulha ao Grupo ou à comunidade.

**3 — Lei e Promessa**

Conhecer a Lei e Promessa, explicando-as satisfatoriamente ao Chefe Senior.

Esta prova é a última a ser tomada.

15-6-A — Para ser Senior Investido e usar as platinas grênas deverá conquistar as seguintes provas:

**Estágio  
Probatório**

**1 — Ar Livre**

Participar de 2 das seguintes atividades:

- a) — Excursão de Tropa no mínimo 15 Km. a pé.
- b) — Acampamento de Tropa no mínimo 3 dias.
- c) — Excursão de Patrulha de no mínimo 15 Km. a pé.
- d) — Escalada ou atividade náutica com a Tropa sob a direção de uma pessoa qualificada.
- e) — Atividade Distrital ou Regional como membro atuante dentro da Patrulha.

**2 — Sociabilidade**

Programar, divulgar e desenvolver uma das seguintes atividades apresentando posteriormente um Relatório detalhado por escrito ao Chefe Senior.

- a) — Jantar ou almoço em sua residência para Seniores de sua Patrulha.
- b) — Reunião social fora da sede com a participação dos Seniores e convidados de ambos os sexos.

- c) Um piquenique com a participação dos Seniores e convidados de ambos os sexos.

### 3 — Comunicação

Ter boa atuação em uma das seguintes atividades:

- a) — Fazer uma palestra à Tropa Senior sobre um Tema a sua escolha.
- b) — Fazer uma pesquisa sobre um assunto a sua escolha, preparar um Relatório e apresentá-lo oralmente à Tropa.
- c) — Apresentar à Tropa Senior uma entrevista sobre o Escotismo, com comentários, feita com um rapaz de 15 ou 16 anos que não tenha sido Escoteiro.
- d) — Visitar uma Fábrica, Oficina, Fazenda, Firma comercial ou Hospital no período de 5 horas no mínimo, fazendo um Relatório sobre o que aprendeu, discutindo suas conclusões com a Tropa.

### 4 — Espírito Senior

Ter demonstrado durante o período de 3 meses boa participação na Tropa Senior, sendo considerado por seus companheiros, num Conselho de Tropa, capaz de ser Senior-Investido.

### 5 — Lei e Promessa

Demonstrar ao seu Chefe Senior conhecimento da Lei e Promessa ao nível e desenvolvimento de Senior e fazer uma pequena análise de seus planos de vida para o presente e o futuro dentro e fora do Escotismo.

Esta deverá ser a última prova a ser conquistada.

- 15-6-B — Para conquistar o Distintivo de Eficiência I o Senior deverá realizar as seguintes provas:

**Eficiência I**

#### I — Ar Livre

Realizar 2 das seguintes proposições sendo obrigatória a primeira.

- 1 — Planejar na cidade e executar no campo uma refeição completa para uma patrulha senior, devendo ser levado em conta: o cálculo da comida, a compra dos gêneros alimentícios, a preparação dos alimentos e a apresentação da refeição.
- 2 — Executar no campo com sua Patrulha um projeto de construção de Pioneira de médio porte elaborado pelo Senior e que seja útil ao campo.
- 3 — Participar de um acampamento, volante, ou, de uma travessia que tenha no mínimo 40 Km. de percurso a pé.
- 4 — Seguir com outro Senior uma rota desconhecida fora da cidade de pelo menos 10 Km. utilizando mapa e bússola.

#### II — Sociabilidade

Realizar uma das seguintes proposições:

- 1 — Planejar e desenvolver com auxílio de companheiros de ambos os sexos uma reunião especial para a Tropa Senior onde todos participarão.
- 2 — Planejar e executar uma atividade cultural como participação de convidados de ambos os sexos.
- 3 — Organizar uma seresta para a Tropa Senior com a participação de convidados de ambos os sexos.

### III — Criatividade

Realizar uma das seguintes proposições:

- 1 — Planejar e executar um trabalho de escultura, pintura, modelagem, artesanato, ou algo de seu interesse sendo submetido previamente a aprovação da C.H.
- 2 — Criar, treinar e apresentar uma peça para fogo de conselho tendo no mínimo 5 personagens devidamente caracterizados.
- 3 — Criar e aplicar numa Alcateia de lobinhos 3 jogos diferentes sendo um ativo geral, outro de revezamento e outro de inteligência.

**Obs:** Os jogos devem ser submetidos anteriormente ao Chefe da Alcateia que irá avaliá-los e permitir sua aplicação.

- 4 — Criar um prato novo de comida e submetê-lo à apreciação da Tropa.  
O prato deverá ter um nome e uma apresentação especial.
- 5 — Criar uma canção (letra e música) e apresentá-la à Tropa. A apresentação deverá ser acompanhada de algum instrumento musical ou então cantada por um coral.
- 6 — Construir três miniaturas de artefatos siderais usados atualmente para exploração do cosmo, sabendo explicar sua finalidade.
- 7 — Fazer um trabalho com várias fotografias em preto e branco ou coloridas, tendo o parecer de um técnico em fotografias sobre sua originalidade e qualidade.
- 8 — Registrar-se no LABRE e obter um prefixo. Logo após montar um aparelho re-

ceptor-transmissor de rádio na faixa autorizada.

### IV — Sempre Alerta

Realizar as 2 proposições abaixo:

- 1 — Ter conhecimento de primeiros socorros relativos a:
  - Tratamento de um ferimento, fraturas, luxações e entorses
  - Aplicação de injeção
  - Hemorragias e aplicação de torniquetes
  - Fuga de gás e choque elétrico
  - Respiração artificial
  - Transporte de feridos
  - Ordem de prioridade no atendimento de acidentados
  - Remédios normalmente usados para casos de:  
febre, infecção, cólicas, enxaquecas, indisposição resfriados, etc.
- 2 — Apresentar um esquema de segurança que possibilite resolver rapidamente num acampamento os seguintes problemas:
  - Acidente com um escoteiro
  - Chuva torrencial inundando barracas
  - Início de afogamento
  - Evitar cortes com facões e machadinhas
  - devastação da natureza.

### V — Autoavaliação

Fazer uma autoavaliação de sua vida senior, à Tropa, participando ativamente do debate que

suceder, devendo ser considerado apto pela C.H. com nível mínimo de participação para atingir a Eficiência I.

Obs: Esta prova é a última a ser tomada.

**Eficiência II 15-6-C —**

**I — Ar Livre**

Realizar as 2 proposições abaixo:

**1 — Jornada**

Realizar uma jornada de 25 Km. a pé de embarcação, ou 40 Km. de bicicleta com outro senior devendo acampar durante o percurso, cozinhar sua refeição, fazer o percurso Gilwell de 10 Km de jornada, cumprir as tarefas a sua escolha com a aprovação de seu chefe que deverá incluir uma a seu critério, e apresentar um relatório documentado de toda jornada.

Tarefas sugeridas:

- a — Estudo da fauna, flora ou minerais
- b — Pesquisa sobre a população (meio de vida, habitação, higiene, etc.)
- c — Meios de transporte
- d — Educação
- e — Turismo
- f — Saúde
- g — Economia
- h — Recreação

**2 — Acampamentos**

Ter acampado, em épocas diversas, em pelo menos em 3 locais diferentes, após a Investidura Senior, completando um total de 10 noites, cumprindo os Padrões do Acampamento e apresentando rela-

tórios bem documentados de cada uma das atividades.

**II — Projeto**

Realizar 1 projeto que exija habilidade, aplicação e persistência.

Não há restrições quanto a escolha do assunto pelo próprio senior, mas deve ser algo em que o senior saia de conhecimentos rudimentares e alcance um alto padrão de conhecimentos. O Conselho de Tropa e o Chefe devem aprovar previamente o projeto como algo de apreciável valor e possível de ser realizado.

O projeto deverá exigir do Senior mais de 3 meses de esforços ou estudos, porém, menos de 6 meses para sua perfeita execução.

O Senior pode solicitar a ajuda e conselhos de seus companheiros de tropa e de outras pessoas.

Durante o período de realização do projeto o Senior deverá apresentar duas vezes os progressos alcançados.

Quando julgar que cumpriu o projeto e alcançou os padrões fixados, o Senior deve apresentar um relatório documentado dos seus esforços e exibir o resultado do seu trabalho à Tropa. A Corte de Honra pode solicitar o auxílio de algum técnico no assunto para julgar se os padrões alcançados são satisfatórios.

**III — Economia**

Realizar duas das proposições abaixo sendo obrigatória a primeira:

- 1 — Fazer um orçamento por escrito das despesas necessárias para uma atividade da Tropa e fazer a prestação de contas por escrito da referida atividade apresentando todos os comprovantes do que foi gasto.

- 2 — Organizar uma campanha financeira para obter fundos para uma determinada atividade da tropa obedecendo o que diz sobre o assunto o P.O.R.
- 3 — Recuperar integralmente algum material de campo que se encontre inutilizado e, fazer um material útil de campo para uso de sua patrulha.

#### IV — Exteriorização

Realizar uma das seguintes proposições:

- 1 — Levar um grupo de rapazes que não sejam escoteiros no mínimo 5 e no máximo 10 na faixa de 14-16 anos a uma excursão com sua patrulha sendo o programa à Corte de Honra.
- 2 — Apresentar a um grupo de jovens que não sejam escoteiros de 14 a 15 anos uma palestra sobre as atividades da Tropa Senior.
- 3 — Prestar com sua patrulha um serviço à comunidade que dure pelo menos 4 horas.
- 4 — Trazer um grupo de professores (no mínimo 5) para visitar seu Grupo Escoteiro dando-lhes todas as informações sobre as atividades realizadas.
- 5 — Ser o responsável pela preparação de uma atividade a ser realizada durante um dia de um acampamento e que envolva a participação de jovens da comunidade.
- 6 — Organizar com a Tropa uma exposição aberta ao público sobre um tema anteriormente aceito pelo Conselho de Tropa.

#### V — Reflexão

O Senior ficará inteiramente só durante o período de reflexão quando fará seu exame de consciência que poderá ser ao ar livre (montanha, floresta ou navegando), numa igreja, ou em outro local que permita isolamento. De preferência buscará sua reflexão num roteiro, ou questionário o que o leve a:

- a) analisar sua vida passada
- b) avaliar seus defeitos e qualidades
- c) refletir sobre a Promessa e Lei Escoteira
- f) traçar seus planos para vida futura visualizando seus alvos para os próximos 10 anos.

A reflexão só será feita quando o Senior tiver terminado as outras provas. Quando se sentir preparado deverá procurar a C.H. e expor a forma como fará a reflexão ficando marcada a data da entrega do distintivo de Eficiência II para após as horas dedicadas à reflexão.

15-7 — Para conquistar a Insignia da Modalidade, referida na Regra 15-1, item 4º, o Escoteiro Senior deve satisfazer às seguintes condições:

Insignia  
da  
Modalidade

- 1 — Ser Escoteiro Senior de Eficiência I;
- 2 — Possuir a Especialidade Senior de Aventureiro;
- 3 — Conquistar mais duas especialidades conforme as especificações seguintes.  
Para Escoteiros da Modalidade Básica: Insignia Correia de mateiro
  - a) a de Mestre de Campo ou a de Pioneira;
  - b) e uma das seguintes à sua escolha: Lenhador, Rastreador, Naturalista, Meteorologista e Astrônomo.

Para Escoteiros da Modalidade do Mar:  
Insignia Naval

- a) a de Marinheiro ou a de Timoneiro;

- b) e uma das seguintes à sua escolha:  
 Mestre Pescador, Naturalista, Meteorologista e Astrônomo.

Para Escoteiros da Modalidade do Ar  
 Insignia de Aeronauta

- a) a de Mecânico Aéreo ou a de Navegador Aéreo.  
 b) e uma das seguintes à sua escolha:  
 Planador Aéreo, Naturalista, Meteorologista e Astrônomo.

Escoteiro da Pátria

15-8 — Para ser Escoteiro da Pátria e conquistar o respectivo distintivo, o Escoteiro Senior deve satisfazer aos seguintes requisitos:

- 1 — Ser Escoteiro Senior de 1ª Classe.
- 2 — possuir a Insignia da sua modalidade (Regra 15-7).
- 3 — possuir quatro especialidades seniores de Serviço Público (Regra 15-2, item 10), sendo obrigatória a de Socorrista:
- 4 — ser especialmente recomendado por Declaração do Chefe de Escoteiro Seniores e da Corte de Honra da Tropa Senior afirmando que o Escoteiro Senior compreende, cumpre a Promessa e a Lei Escoteiras de acordo com a sua idade e desenvolvimento, que é um bom membro de sua Patrulha e que possui um elevado espírito escoteiro, digno de ser distinguido com o título de Escoteiro da Pátria.

15-9 — O título de Escoteiro da Pátria é outorgado pela Comissão Executiva Nacional, sendo conferido ao Escoteiro Senior um Diploma assinado pelo Escoteiro-Chefe, que lhe dará o direito ao uso do respectivo distintivo

15-10 — A proposta de concessão do título de Escoteiro da Pátria deve estar instruída com a ficha escoteira do proposto com todas as informações sobre sua atividade no Movimento Classe Especial

idades e Insignias conquistadas, Graduações e Cargos que desempenhou, por onde se verifique o atendimento dos requisitos exigidos pela Regra 15-8, bem como deve ter anexo a Declaração do item 4.º dessa Regra, assinada pelos declarantes, e uma fotografia do Escoteiro Senior, uniformizado, sem chapéu, tamanho carteira de identidade ou passaporte. Essa proposta deve ser enviada à Direção Nacional através do Chefe do Grupo, Comissário Distrital e Comissário Regional, que verificarão os dados enviados e consignarão sua opinião sobre a concessão do título.

15-11 Após ter conquistado o Distintivo de Escoteiro da Pátria, o Escoteiro pode qualificar-se para o Cordão Dourado, completando um total de 15 Especialidades Seniores. O direito ao uso do Cordão Dourado é dado pelo Comissário Regional, que comunicará sua concessão à Direção Nacional.

15-12 O Escoteiro Sênior pode ser designado para Instrutor de Lobinhos desde que faça o curso técnico correspondente

15-13 — Os distintivos de eficiência especial ou Especialidade Seniores são os seguintes:

Agricultor	Ferreiro
Amigo do Mundo	Filatelista
Arrais	Folclorista
Artífice	Fotógrafo
Automobilista	Fruticultor
Aventureiro	Funileiro
Artista	Geólogo
Astrônomo	Ginasta
Atleta-Sênior	Guarda-Costas
Ator	Guarda-Florestal
Bibliófilo	Horticultor
Bombeiro	Impressor
Bombeiro-Hidráulico	Intérprete
Carpinteiro-Naval	Jornalista
Cartógrafo	Lacticinista
Cavaleiro	Lenhador
Cidadania	Marinheiro
Conservacionista	Mecânico
Construtor-de-Aviões	Mecânico-Aéreo
Eletricista	Mestre-de-Campo
Escalador	Mestre-Cuca
Espeleologista	Mestre-Gaiteiro
Estafeta	Mestre-Nadador
Excursionista	Mestre-Pescador
Fazendeiro	Mestre-Sinaleiro
Faz-Tudo	Meteorologista

Cordão Dourado

Especialidades Seniores

Mineiro	Pilôto
Montanhista	Pioneiria
Musicista	Planador-Aéreo
Naturalista	Radiotécnico
Navegador-Aéreo	Rastreador
Observador-Aéreo	Salva-Vidas
Orador	Sanitarista
Orientador	Socorrista
Pecuarista	Timoneiro
Pedreiro	

Para obter os distintivos acima enumerados o Escoteiro Sênior deve satisfazer provas constantes das respectivas Regras.

15-14 AGRICULTOR (Insignia correspondente para Escoteiros Jardineiro).

- 1 — Ter conhecimentos, adquiridos pela prática, de alguns dos seguintes trabalhos: arar, semear, transplantar, cultivar, regar, irrigar, ceifar, colhêr, secar, ensilar, trilhar, ensacar etc., de acordo com os costumes da região, agricultura local e maquinaria existente.
- 2 — Conhecer os modos de manter fértil a terra, adubagem, rotação das culturas etc.
- 3 — Conhecer as pragas e enfermidades que afetam as culturas da região, e como fazer a prevenção ou o tratamento das mesmas.
- 4 — Haver passado pelo menos uma semana numa fazenda trabalhando 6 horas diárias durante cinco dias nesta semana.

15-15 AMIGO DO MUNDO (Insignia correspondente para Escoteiros não existe).

- 1 — Conhecer a organização escoteira internacional e poder citar pelo menos 20 países em que existe Escotismo (sendo pelo menos um em cada uma das cinco partes do mundo), conhecendo o emblema escoteiro e a bandeira nacional de cada um deles.
- 2 — Ter mantido correspondência com um escoteiro estrangeiro durante 12 meses (mínimo de 5 cartas), tendo procurado aumentar seus conhecimentos gerais sobre a geografia, história e costumes do país em questão, não só através dessa correspondência, como pela leitura de livros.

- 3 — Ter acampado com escoteiros estrangeiros, quer em grandes atividades nacionais ou internacionais, quer individualmente, dentro ou fora do Brasil, por um total de pelo menos 3 noites. Quando o examinador julgar que o candidato não tem possibilidades para completar este item, poderá aceitar como alternativas o seguinte:

Ter tomado parte num Ajuri Nacional ou num acampamento regional realizado por outra Região Escoteira, fora do estado em que reside e manter correspondência com 2 escoteiros de outras Regiões Escoteiras, nos termos do item 2.

15-16 ARRAIS - (Insignia correspondente para Escoteiros não existe).

- 1 — Ter sido aprovado no Curso Técnico de Arrais, (previsto na Regra 20-8).
- 2 — Ter completado 17 anos.

15-17 ARTIFICE - (Insignias correspondentes para Escoteiros - Cesteiro, Encadernador, Carpinteiro, Sapateiro, Tecelão e Alfaiate).

- 1 — Mostrar que tem se ocupado com sucesso durante os últimos dois anos pelo menos com uma das seguintes artes manuais, e apresentar 6 objetos desta arte de sua inteira produção:

Cesteiro, Encadernador, Carpinteiro, Artífice de couro, Artífice de Metal, trabalhos com fios, Tecelagem, Alfaiate.

- 2 — Discutir seu trabalho com o Examinador fazendo especial referência a:

- a) Ferramentas e material usado.
- b) Projetos possíveis para o futuro.
- c) Fontes de informação que tem consultado.

- 3 — Projetar um trabalho com o Examinador e mostrá-lo 3 vezes, enquanto o estiver executando e quando estiver terminado.

15-18 ARTISTA (Insignia correspondente para Escoteiros - Desenhista).

- 1 — Mostrar conhecimentos e habilidade numa das formas de arte dadas na insígnia de Desenhista.
- 2 — Mostrar exemplares de seu próprio trabalho e discuti-los com o Examinador, fazendo particular referência:
  - a) Preparação necessária dos instrumentos e materiais;
  - b) oportunidades para outros estudos de arte;
  - c) obras de mestres que viu ou livros que estudou e sua opinião sobre eles.

3 — Projetar um trabalho com o Examinador e mostrá-lo 3 vezes, enquanto o estiver executando e quando estiver terminado.

15-19 — ASTRÔNOMO — (Insígnia correspondente para Escoteiro — Cosmógrafo).

- 1 — Passar ou ter passado na Especialidade de Cosmógrafo.
- 2 — Conhecer as principais estrêlas e constelações visíveis na sua latitude e compreender como expressar tecnicamente a posição de qualquer estrêla em particular a um dado tempo.
- 3 — Saber dizer a hora pelas estrêlas e pela lua.
- 4 — Saber o significado de: Galáxia, estrêlas múltiplas e nebulosas.
- 5 — Fazer um modelo astronômico simples para ilustrar alguma particularidade do sistema solar.
- 6 — Discutir sobre os instrumentos usados num observatório e sobre os trabalhos que lá são feitos. Saber onde ficam os principais observatórios do mundo, suas vantagens naturais, trabalhos especiais realizados por qualquer deles e alguns detalhes sobre seus telescópios.

15-20 — ATLETA SENIOR — (Insígnia correspondente para Escoteiros — Atleta).

Passar em três atividades dos cinco Grupos abaixo, sendo uma atividade à sua escolha entre os Grupos I, II, III, e IV, e duas atividades do Grupo V.

Grupo	Atividades	Abaixo de 16 anos	16 anos acima
(I) Corridas	100 m	13 seg.	12,6 seg.
	200 m	27 seg.	26 seg.
	100 m	63 seg.	63 seg.
	1 km	3,15 min.	3,10 min.
	3 km	16 min.	15 min.
A pé por estrada	5 km	36 min.	34 min.
(II) Saltos	Extensão	5 m	5,50 m.
	Altura	135 cm	140 cm.
	c/Vara	2,35 m	2,50 m.
(III) Arremêso	Pêso (10 lbs)	9,60 m	10 m.
	Dardo	32 m	37 m.
	Martelo (4 kg)	25 m	27 m.
	Bola (basebol)	55 m	60 m.
(IV) Natação	Nado livre - 100 m	95 seg.	90 seg.
	Borboleta - 100 m	115 seg.	110 seg.
	Peito - 100 m	115 seg.	110 seg.
	Costas - 100 m	110 seg.	105 seg.
(V) Eficiência	Física		
	a) Vigor		
	Saltitar na corda de pular (estilo boxer)	6 min.	8 min.
	— Correr (marcha acelerada)	10 km	12 km.

Grupo	Atividades	Abaixo de 16 anos	16 anos acima
b) Força	Medicine Ball (atirar) para o alto (2 metros) e recebê-la, com as mãos. Bola de 10 quilos).	20 vezes	25 vezes
	Flexões do braço (corpo rijo, paralelo ao solo, apoio nas pontas dos pés juntos e nas palmas das mãos na altura dos ombros. Extensão completa do braço e flexão sem tocar no solo).	40 vezes	50 vezes
c) Habilidades	Driblar no futebol um adversário de sua categoria.	5 vezes em 10	7 vezes em 10
	Driblar em basquetebol um adversário de sua categoria.	5 vezes em 10	7 vezes em 10
	Lance livre em Basquetebol	7 cestas em 10	9 cestas em 10
	Atirar uma bola de tênis com a mão.	55 metros	50 metros
	Plantar bananeira e andar sobre as mãos	7 metros	10 metros
	Arremesso a um alvo quadrado de 1 metro de lado colocado a 20 metros	6 vezes em 10	8 vezes em 10

Grupo	Atividades	Abaixo de 16 anos	16 anos acima
d) Velocidade	— Corrida de vai-e-vem entre dois postes distantes 10 metros - 10 percursos.	25 segundos	20 segundos
e) Saltos	— Pular num pé só numa distância de 50 metros	20 segundos	15 segundos
	Salto em elevação, partindo da posição parado e ficando de pé sobre a superfície elevada	1 metro de alt.	1,20 metro de alt.
	— Salto em distância partindo da posição parado	2,50 m	2,80 m
	— Salto triplíce partindo da posição parado (Pular — dar uma passada e pular)	7 m	8 m

15-21 — ATOR — (Insignia correspondente para Escoteiros — Comediante).

- 1 — Ter organizado e dirigido um Fogo de Conselho dentro do seu Grupo Escoteiro, onde as Patrulhas tenham feito apenas um número cada uma, ficando a seu cargo a abertura, direção das canções coletivas, aplausos e encerramento.
- 2 — Conhecer por dentro uma caixa de teatro e ter um conhecimento geral da terminologia empregada quanto ao palco, cenários, iluminação etc.
- 3 — Saber maquillar-se para representar uma personagem, ou saber lidar com os cenários para preparar uma cena, ou saber desempenhar as funções de contra-regra, ou saber lidar com a iluminação.
- 4 — Representar como ator principal, a contento do Examinador, um dos seguintes: Teatro musicado — uma canção ou dueto com dança ou movimentação interpretativa.

Variedades — um número circense, ou de music-hall.

Comédia — uma comédia de um ato.

Drama — um monólogo ou cena de uma peça clássica.

15-22 — AUTOMOBILISTA — (Insignia correspondente para Escoteiro — Aprendiz de Mecânico).

- 1 — Ter passado na Especialidade de Aprendiz de Mecânico.
- 2 — Conhecer as regras do Código Nacional de Trânsito, e as luzes, sinais e placas que regulam o trânsito nas cidades e estradas.
- 3 — Saber ler um mapa rodoviário e conhecer o sistema de numeração de rodovias usadas no Brasil.
- 4 — Conhecer os sinais manuais dos motoristas e guardas, e os sinais de apitos usados na direção do trânsito.
- 5 — Saber as causas mais comuns de acidentes de tráfego, as razões da proibição de uso de bebidas alcoólicas para quem dirige, as precauções para uso dos freios, para ultrapassagem, para parar, ou dobrar para uma transversal.

6 — Dentro de um terreno ou estrada particular, demonstrar com um Trator, Jeep, Automóvel, Caminhão, Motocicleta ou Motoneta, as seguintes manobras, comprometendo-se como Escoteiro, a não dirigir em cidade ou estrada antes de ter a idade legal e a carteira de motorista:

- a) ligar e pôr o motor em movimento, dar a saída suave, fazer mudanças de velocidade e de marcha-à-ré, frear, parar e desligar o motor e luzes;
- b) saber frear em diferentes velocidades;
- c) mostrar que sabe fazer os sinais manuais antes de parar ou de mudar de direção;
- d) entrar numa vaga de estacionamento, com um espaço de 5 metros;
- e) parar, numa ladeira e dar de novo saída;
- f) saber fazer mudanças numa estrada com curvas ascendentes e saber as precauções para descer uma estrada com forte desnível e curvas;
- g) saber como passar por valetas ou buracos e como sair de um areal ou lodaçal.

15-23 — AVENTUREIRO — (Insignias correspondentes para Escoteiros — Atleta, Atirador, Lutador, Lacaio, Arqueiro).

- 1 — Fazer uma jornada de pelo menos 32 km a pé ou em embarcação, com, no máximo, dois outros Escoteiros. A rota não deve ser familiar ao Escoteiro e deve, se possível, incluir terreno difícil. Dormir ao ar livre só usando o material carregado na mochila. Pêso máximo 13,5 kg inclusive alimentos. O Examinador pode dar ao candidato até 2 tarefas que requeiram um relatório específico, mas não é necessário fazer um relatório geral da jornada. Esta prova deve ser a última tomada para o distintivo de Aventureiro.
- 2 — Completar uma jornada aventureira como membro de uma Patrulha na qual deve ter atuação destacada. A jornada, que poderá

ser não muito longa, incluirá 5 incidentes tais como um salvamento do fogo ou de lugares altos; trabalho com bússola, trabalho noturno, decifração de códigos. Incidentes na água podem ser incluídos por tropas de escoteiros do mar.

- 3 — Ser razoavelmente eficiente em dois esportes selecionados de dois dos diferentes grupos abaixo:

- a) Luta de Box, Esgrima, Luta-Livre e Judô;
- b) Regatas, Hipismo, Patinagem, Escalada;
- c) Natação, mergulhos;
- d) Ginástica de aparelhos, acrobacias;
- e) Tiro, Laço, Arco e Flecha;
- f) Atletismo de campo e de pista.

- 4 — Estar habilitado a fazer 4 das seguintes atividades:

- a) subir numa árvore até uma altura de 10 metros do solo;
- b) saltar uma cerca de 2/3 de sua altura;
- c) atirar um cabo de 20ms para cair entre duas estacas distantes uma da outra 1,20m e colocadas a uma distância de 15 m. Deve acertar duas vezes em cada três tentativas;
- d) nadar 20ms vestido;
- e) saltar com uma vara sobre uma corda ou barra colocada distante do solo a sua própria altura;
- f) subir numa corda até a altura de 4,50 m do solo.

15-24 — BIBLIÓFILO — (Insignia correspondente para Escoteiros — Leitor).

- 1 — Entregar ao Examinador antes das provas uma lista de pelo menos 18 livros entre os que tiver lido durante os últimos doze meses. A lista deve incluir alguns trabalhos literários de reconhecida qualidade. Livros técnicos não devem ser incluídos. Na prova de discussão dêsses livros com

o Examinador deve explicar porque os leu e responder as perguntas baseadas nos seus conteúdos

- 2 — Escrever sua crítica sobre um livro emprestado pelo Examinador para leitura.
- 3 — Explicar como resolve quais livros deve ler e saber as facilidades existentes no seu Distrito para a obtenção de livros.
- 4 — Demonstrar como se deve cuidar dos livros apresentando alguns dos volumes de sua propriedade.

15-25 — BOMBEIRO — (Insignia correspondente para Escoteiros — Combatente do Fogo).

- 1 — Ter passado ou passar na insignia de Combatente do Fogo.
- 2 — Demonstrar um conhecimento detalhado dos riscos do fogo e as precauções de segurança apropriadas para um dos seguintes casos:

Navios, Minas, dois tipos de fábrica, Aeronaue, Hospitais e o próprio local em que trabalha. Demonstrar que compreende o que significa "combustão espontânea", quando isto é provável de aparecer e as precauções a tomar.

- 3 — Demonstrar que compreende o funcionamento de dois dos seguintes sistemas: -  
Portas resistentes ao fogo, espargimento de água, alarmes de fogo particulares, sistema de salvamento e sistemas internos de hidrantes.
- 4 — Demonstrar que conhece os riscos de fogo e as precauções que devem ser tomadas em lugares públicos de divertimento.
- 5 — Planejar as precauções contra o fogo e a arrumação das cadeiras para um espetáculo Escoteiro ou semelhante.
- 6 — Demonstrar o seguinte: salvamento de pessoas acidentadas, salvamento por escada, e descer uma pessoa com um cabo.
- 7 — Saber lidar com mangueiras, hidrantes, extintores e bombas.
- 8 — Saber ser parte de uma equipe da rede salva-vidas e ter uma idéia clara de como

poderá agir para evitar o pânico em casos de incêndio num recinto fechado como teatro, cinema etc.

- 9 — Saber o papel dos bombeiros em casos de inundações, desmoronamentos, quedas em abismo e incêndio nas matas.

15-26 — BOMBEIRO HIDRAULICO — (Insignia correspondente para Escoteiros — Biscateiro).

Saber:

- 1 — fazer objetos de fôlha de uso comum;
- 2 — fazer uma junta em cano de cobre ou chumbo;
- 3 — soldar canos de cobre ou chumbo, ou juntar canos de ferro ou plástico;
- 4 — colocar uma torneira e vedá-la;
- 5 — desentupir uma pia, um ralo ou qualquer tubo de escoamento;
- 6 — martelar para conhecer um tubo rachado;
- 7 — explicar as propriedades das soldas e os pontos de fusão dos vários metais;
- 8 — compreender o sistema de abastecimento de água quente e fria de uma casa.

15-27 — CARPINTEIRO NAVAL — (Insignia correspondente para Escoteiros — Carpinteiro).

- 1 — Conhecer a terminologia das várias partes de uma embarcação e reconhecer vários tipos de embarcações, de trabalho ou de esporte, a remos e a vela, indicando suas características.
- 2 — Conhecer as madeiras mais usadas na construção de embarcações.
- 3 — Saber ler uma planta de uma embarcação.
- 4 — Saber usar as ferramentas de carpinteiro, aplicar parafusos etc.
- 5 — Saber calafetar e pintar um barco.
- 6 — Fazer um pequeno bote com um companheiro que se encarregue apenas da metade do serviço ou fazer sôzinho um modelo sólido de embarcação, trabalhando com plantas ou copiando do original em perfeita escala

15-28 — CARTÓGRAFO — (Insignia correspondente para Escoteiros — Não existe).

- 1 — Fazer um mapa de um terreno, por triangulação, numa escala aproximada de 1/5.000, usando uma bússola prismática ou uma prancheta, numa área de cerca de 16 Ha, escolhida pelo Examinador. A área deve incluir campos, um edifício, uma represa ou coisas equivalentes.
- 2 — Fazer um mapa de uma estrada, com bússola e caderno de encargos, numa extensão de 3.500 metros mostrando todos os principais aspectos e o que se encontra de ambos os lados da estrada dentro de distância razoável. A escala deve ser de 1/20.000 e o caderno de encargos ou livro de campo deve ser apresentado para inspeção.
- 3 — Ampliar uma parte de um mapa de levantamento militar determinada pelo Examinador da escala de 1/100.000 para 1/10.000.
- 4 — Desenhar um simples corte transversal no mapa de levantamento militar (linha que inclua vários aspectos: terreno movimentado etc.).
- 5 — Mostrar que sabe trabalhar com escalas que não sejam métricas.

15-29 — CAVALEIRO — (Insignia correspondente para Escoteiros — Peão)

- 1 — Passar ou ter passado na insignia de Peão.
- 2 — Saltar uma cêrca comum montado a cavalo, com selim e em pêlo. Mostrar um cavalo, conduzindo-o pela mão.
- 3 — Saber como arrear um cavalo de tiro, em um arreamento simples e duplo, para carro ou carroça ou em correntes e dirigir o cavalo e o veículo.
- 4 — Saber descobrir doenças comuns do cavalo e conhecer o tratamento correto. Saber prestar os primeiros socorros.
- 5 — Provar que tem se dedicado ativamente à equitação e ao hipismo durante os últimos 3 meses. Ter uma posição correta na sela e também das mãos. Saber aplicar na direção da montaria os sinais corretos para

manobras elementares independentes das rédeas: voltas em movimento, círculos, diminuição e aumento do passo. Saber não interferir com a bôca e o lombo do cavallo por ocasião do salto.

- 6 — Ter um conhecimento elementar sôbre como ferrar um cavallo, saber aplicar ataduras na munheca, vestir a manta cobertor.

15-30 — CIDADANIA — (Insignia correspondente para Escoteiros — Não existe).

- 1 — Estar familiarizado com a Constituição e conhecer a organização do Governo Federal, Estadual e Municipal.
- 2 — Saber quais são os deveres e direitos do cidadão.
- 3 — Conhecer o processo de elaboração de Leis e Decretos e da sua validade e execução.
- 4 — Conhecer as facilidades governamentais para quem quer estudar, no ensino primário, secundário e superior.
- 5 — Conhecer em linhas gerais as leis de proteção ao trabalho, para o menor e para o adulto.
- 6 — Conhecer suas obrigações quanto ao serviço militar.
- 7 — Conhecer os requisitos para se tornar eleitor.
- 8 — Conhecer o sistema Federal, Estadual e Municipal de impostos e taxas.
- 9 — Saber como solicitar o auxílio ou providências dos serviços públicos de água, esgoto, iluminação e transportes.
- 10 — Conhecer a organização dos serviços públicos de polícia, bombeiros, assistência médica, fomento agrícola, fomento animal etc. que prestam serviços ao município em que vive.
- 11 — Saber o que um Escoteiro pode fazer para sanear e embelezar o lugar onde vive e a boa ação que pode prestar a muitas pessoas informando-lhes sôbre serviços públicos existentes que as possam beneficiar.
- 12 — Provar que já se dedicou durante mais de 30 horas de trabalho a serviços úteis à sua comunidade.

15-31 — CONSERVACIONISTA — (Insignia correspondente para Escoteiros — Não existe).

- 1 — Ter um conhecimento geral da fauna, flora, águas e solo da sua região.
- 2 — Saber quais as espécies animais e vegetais de sua região que estão em perigo de extinção e quais as medidas apontadas para a sua proteção.
- 3 — Conhecer a importância da conservação das florestas para assegurar a conservação das águas e a fertilidade do solo.
- 4 — Conhecer os perigos da erosão do solo e os métodos práticos para preveni-la.
- 5 — Participar ou realizar um projeto conservacionista, sugerindo-se os seguintes, podendo o Examinador aceitar outros equivalentes:
  - a) fazer uma dezena de abrigos, comedouros e bebedouros para pássaros, colocá-los em diferentes pontos e cuidar da renovação da água e alimentos durante mais de um mês;
  - b) plantar 10 árvores num lugar que precise reflorestamento e dar-lhes assistência até que mostrem sinais de boa vitalidade;
  - c) tomar as medidas acertadas contra a erosão num local em que o solo esteja ameaçado;
  - d) colocar peixes em riachos ou represas, criando condições para que se reproduzam.

15-32 — CONSTRUTOR DE AVIÕES — (Distintivo correspondente para Escoteiros — Aeromodelista).

- 1 — Realizar dois dos seguintes projetos, um dos quais deve ser desenhado pelo próprio Escoteiro, que apresentará os seus desenhos de construção. O uso de uma caixa de material para armar é permitido no outro projeto:
  - a) um modelo movido a elástico para voar 60 segundos;

- b) planador (lançado a reboque com máximo comprimento de linha de 50 metros) para voar 90 segundos;
- c) planador (lançado a mão) para voar 40 segundos;
- d) modelo movido a motor (15 segundos de impulsão no máximo, pelo motor) para voar 90 segundos;
- e) hidroavião (devendo levantar vôo da água). Hidroplano (com flutuadores) para voar 40 segundos. Aeronave (fuselagem-barco) para voar 20 segundos;
- f) modelo em escala que vôe 20 segundos.

2 — Discutir seus modelos com o Examinador, fazendo especial referência aos métodos de construção e aos princípios gerais da aerodinâmica que afetam o vôo, por exemplo: como a sustentação é obtida; causas e efeitos da resistência ao avanço; estolar (entrar em perda) e os métodos de remediá-lo.

15-33 — ELETRICISTA — (Insignia correspondente para Escoteiros-Biscateiro).

- 1 — Ter conhecimento elementar dos termos e medidas usadas na eletricidade.
- 2 — Fazer ligações em fios elétricos e substituir comutadores, suportes de lâmpadas e fusíveis defeituosos.
- 3 — Fazer um eletro-magneto simples. Construir uma cigarra para Morse que possa fazer ligação entre dois quartos.
- 4 — Explicar a diferença entre corrente alternada e corrente contínua.
- 5 — Compreender os perigos que ocorrem pelo uso impróprio dos aparelhos domésticos de eletricidade e as precauções de segurança que devem ser tomadas quando manuseando aparelhos elétricos.

15-34 — ESCALADOR — (Insignia correspondente para Escoteiros — Explorador).

- 1 — Achar sua rota para um ponto dado numa área montanhosa, usando um mapa de levantamento militar ou mapa local equivalente e bússola.

- 2 — Demonstrar numa área montanhosa o que deve ser feito em situações de emergência, tais como ser surpreendido pela escuridão da noite ou por névoa espessa e o tratamento de primeiros socorros para fraturas, contusões, comoção cerebral e estado de choque.
- 3 — Saber como colher uma corda, como selecionar um ponto para fixar o cabo, e saber fixá-lo com segurança; compreender de um modo geral os princípios de segurança e as precauções a tomar na escalada de montanha. Ser capaz de fazer os seguintes nós: Borboleta alpina, Fateixa e Tira-Vira, saber fazer uma maca de cordas Pigott.
- 4 — Tomar parte no mínimo em 5 escaladas de montanha de um padrão que não seja menor que "dificuldades moderadas", sendo tais escaladas dirigidas por um experientado escalador que julgará e relatará sua competência.
- 5 — Demonstrar sua habilidade em descer um paredão por um dos métodos de travar a corda em seu próprio corpo.

15-35 — ESPELEOLOGISTA — (Insignia correspondente para Escoteiros — Explorador).

- 1 — Estar familiarizado com um sistema de cavernas de grande extensão ou com dois sistemas menores.
- 2 — Discutir o material, vestuário, escadas de corda e de metal, cabos e nós, guindastes, construções, luzes para iluminação e alimentação conveniente, e o melhor método de transportar os alimentos.
- 3 — Demonstrar sua ação em caso de emergência e como caminhar no escuro; remoção de pessoas feridas. Discutir os perigos que existem. Regras de segurança e organização do salvamento.
- 4 — Saber como se formam os caldeirões, grutas, correntes subterrâneas e descrever dois dos sistemas melhor conhecidos.
- 5 — Discutir os aspectos geológicos e mineralógicos, fossilização e formação de estalactites e estalagmites.

- 6 — Tomar parte em 5 explorações e apresentar um livro de registro. Estas explorações devem ser feitas sob a direção de um guia experimentado e compreender um mínimo total de 20 horas subterrâneas.
- 7 — Durante uma exploração de cavernas, demonstrar:
  - a) como prender com segurança a cabeça de uma escada de corda;
  - b) como subir e descer numa escada de corda de pelo menos 8 m;
  - c) como emendar duas escadas de corda;
  - d) como guindar a si mesmo e como trabalhar com uma linha de salvamento.

15-36 — ESTAFETA — (Insignia correspondente para Escoteiro — Mensageiro).

- 1 — Conhecer o Código de Trânsito, sinais de tráfego, hora de acender as luzes, sistema nacional de numeração de estradas e ser capaz de ler um mapa rodoviário.
- 2 — Ter a propriedade ou o uso de uma bicicleta ou bicicleta a motor.
- 3 — Saber fazer consertos ligeiros na bicicleta ou bicicleta a motor.
- 4 — Levar uma mensagem verbal de no mínimo 40 palavras e transmiti-la corretamente após um percurso de 8 km durante o qual deve encontrar e agir num caso de emergência preparado pelo Examinador.
- 5 — Fazer um relatório de algum caso de emergência como um acidente de automóvel, dando detalhes adequados para a polícia e o médico.
- 6 — Escrever uma mensagem ditada e entregá-la num ponto indicado por referência num mapa.

15-37 — EXCURSIONISTA — (Insignia correspondente para Escoteiro — Explorador).

- 1 — Demonstrar métodos de arrumar na mochila e carregar o material completo para excursão que não pese mais de 13,5 kg inclusive alimentos. Estar preparado para justificar sua escolha de material.

- 2 — Tomar parte em 3 excursões durante as quais carregue o material e durina ao ar livre, na distância mínima de 13 km, uma das quais começará e terminará no mínimo a 40 km da sede da tropa. CADERNOS de registro de um alto padrão devem ser apresentados.
- 3 — Selecionar uma rota para uma excursão de 25 km num mapa de levantamento militar, que não precisa ser o de seu próprio Distrito, dando as razões para a escolha da rota.
- 4 — Selecionar de um mapa 3 áreas de 2 km<sup>2</sup> aproximadamente onde seja possível instalar um bom acampamento de excursão, dando suas razões para a escolha das áreas.
- 5 — Fazer um objeto do equipamento de excursão tal como uma barraca, um saco de dormir, uma manta de Fogo de Conselho, mochila ou saco em que possa arrumar a panela, comida e objetos de toalete.

15-38 — FAZENDEIRO — (Insignias correspondentes para Escoteiros — Avicultor, Apicultor, Criador de Coelho, Criador de Pombos, Amigo dos Animais).

- 1 — Demonstrar prática de trabalho numa das seguintes atividades; Cavalaria, Pastor, Vaqueiro e Tratador de porcos ou reconhecer culturas comuns e mostrar alguns conhecimentos sobre proteção de culturas.
- 2 — Mostrar conhecimentos gerais dos trabalhos de feno, sementeiras, colheitas e familiaridade com os trabalhos de rotina de uma fazenda, nas diferentes estações, incluindo cuidado com o gado, cavalos, carneiros e porcos.
- 3 — Cuidar satisfatoriamente durante um ano de um dos seguintes: Abelhas, Coelhos, Galinhas, Patos, Gansos, Perus, Pombos, Cabras (apresentar, suas próprias contas mostrando os métodos de negócio).

OU

Saber quais os métodos de manter o solo fértil; ter um conhecimento geral da rotação das culturas e das principais pestes

e doenças; conhecer as raças de carneiro e gado que têm no local maior importância.

- 4 — Ter passado, pelo menos, uma semana numa fazenda e ter trabalhado pelo menos 6 horas por dia durante cinco dias dessa semana.

OU

Fazer um levantamento geral agrícola de uma vila (de menos de 1.000 habitantes) dando detalhes de maquinária, culturas, mercados e transportes.

15-39 — FAZ TUDO (Insignia correspondente para Escoteiros — Biscateiro).

- 1 — Ter habilidade em 10 dos seguintes trabalhos, dos quais pelo menos seis (selecionados pelo Examinador) devem ser demonstrados:

- a) substituir os cabos de uma janela de guilhotina;
- b) envidraçar uma janela com caixilho de madeira e com caixilho de ferro;
- c) pintar um teto e empapelar ou pintar um quarto;
- d) ajustar torneiras para não vazarem, desentupir ralos e consertar caixas de descarga;
- e) consertar o estuque esburacado;
- f) recolocar numa porta maçanetas, fechaduras, dobradiças etc.;
- g) fazer pequenos consertos na mobília, tais como peças quebradas e pequenos reparos em tapeçaria;
- h) assentar e ajustar assoalho de tacos soltos ou ladrilhos soltos;
- i) limpar e ajustar o fogão ou aquecedor a gás, mudar fusíveis e lâmpadas, consertar comutadores e instalações elétricas;
- j) remendar com perfeição uma roupa;
- k) lavar e polir um automóvel;
- l) lavar e passar um lenço, fazer um embrulho e afiar facas;

m) misturar massa de concreto e fazer pequenos consertos;

n) consertar brinquedos de crianças.

15-40 — FERREIRO (Insignia correspondente para Escoteiros — não existe).

Saber:

- 1 — Fazer um gancho em S, uma argola e um grampo.
- 2 — Fazer uma ferradura.
- 3 — Saber o uso da bigorna e do malho.
- 4 — Saber soldar dois pedaços de ferro.
- 5 — Temperar o aço.

15-41 — FILATELISTA (Insignia correspondente para Escoteiros — Colecionador de Selos).

- 1 — Coleccionar pelo menos 2.000 selos em boas condições e mostrar que começou a se especializar nalguma direção.
- 2 — Ter a parte especializada de sua coleção arrumada num álbum de folhas soltas, com seus títulos.
- 3 — Demonstrar, pela apresentação de exemplares que conhece, o que significam oito termos escolhidos pelo Examinador.

15-42 — FOLCLORISTA (Insignia correspondente para Escoteiros — não existe).

- 1 — Ter uma idéia geral sobre as vestimentas, costumes, festas populares, canções, instrumentos musicais, danças, artefatos, cerâmica etc., tradicionais das várias regiões brasileiras.
- 2 — Ter uma idéia geral sobre os costumes e maneiras de viver dos índios do Brasil, conhecendo as tribos, ainda existentes no território nacional e onde se encontram estabelecidas.
- 3 — Conhecer bem as tradições e o folclore da região em que mora, e fazer esforços pela sua conservação, inclusive procurando introduzir nos acampamentos e nos Fogos de Conselho tudo aquilo que puder ser utilizado.

15-43 — FOTÓGRAFO (Insignias correspondentes para Escoteiros — Retratista).

- 1 — Demonstrar que compreende o mecanismo de sua câmara fotográfica, da focalização, disparador e diafragma.
- 2 — Fazer uma Câmara Fotográfica com uma caixa fechada, com um furo de alfinete, e mostrar uma fotografia tirada com ela.
- 3 — Mostrar conhecimento de iluminação de assuntos ao ar livre e no interior.
- 4 — Diagnosticar erros comuns na composição, exposição, revelação e fixação em exemplares mostrados pelo Examinador.
- 5 — Tirar, revelar e copiar, com qualquer câmara fotográfica:

3 retratos;

3 paisagens;

3 retratos de ângulos pouco usuais (p.e.: um Escotista, tirado do alto de uma árvore);

3 fotografias de edifícios de diferentes estilos arquitetônicos.

Uma destas fotografias, pelo menos, deve ser tirada dentro de casa.

15-44 — FRUTICULTOR (Insignia correspondente para Escoteiros — Jardineiro).

- 1 — Podar uma árvore frutífera e explicar com que propósito e em que época se faz a poda.
- 2 — Fazer um plano para plantar um pomar de 2 hectares, determinando as espécies e o espaçamento.
- 3 — Conhecer as substâncias químicas contra insetos, pragas e doenças dos pomares.
- 4 — Explicar as vantagens e desvantagens da reprodução por sementes ou por enxertos, e saber pelo menos um tipo de enxertia.
- 5 — Saber os cuidados para a colheita, limpeza, acondicionamento e encaixotamento para enviar para o mercado ou exportar, referentes a três frutos de sua escolha.

15-45 — FUNILEIRO (Insignia correspondente para Escoteiros — Latoeiro).

Saber:

- 1 — Fazer uma caneca de fôlha e pôr asa numa lata;
- 2 — fazer um tabuleiro ou bandeja;
- 3 — preparar solda fraca e soldar a ferro;
- 4 — tapar furos numa lata cheia de líquido;
- 5 — fazer a martelo uma tampa para uma vasilha.

15-46 — GEÓLOGO (Insignia correspondente para Escoteiros — Mineralogista).

- 1 — Ter um razoável conhecimento sobre a formação da crosta da terra e sobre a classificação, antigüidade e características das grandes épocas geológicas.
- 2 — Explicar a ação das grandes forças naturais sobre o terreno para a formação do relêvo.
- 3 — Ter uma idéia geral sobre a formação geológica do solo brasileiro e, muito especialmente, do Estado em que vive.
- 4 — Ter uma coleção ordenada e etiquetada, com nome e procedência, de 30 rochas, minerais e fósseis, pelo menos.
- 5 — Ter explorado geologicamente uma região determinada pelo Examinador, trazendo um relatório dos trabalhos e amostras dos terrenos, rochas, minerais e fósseis, já estudadas e classificadas.
- 6 — Identificar os exemplares mostrados pelo

Examinador:

— rochas e minerais — um em cada três mostrados;

— fósseis — um em cada dez mostrados.

15-47 — GINASTA (Insignia correspondente para Escoteiros — não existe).

- 1 — Conhecer as principais funções do corpo humano, tendo uma noção clara da fisiologia dos músculos e ossos, da respiração, da circulação e da nutrição.
- 2 — Conhecer a boa atitude corporal: de pé, andando, sentado e deitado, e os defeitos de estrutura corporal mais comuns.

- 3 — Saber fazer os movimentos de ginástica de B.P. ou os dos métodos de ginástica mais conhecidos.
- 4 — Demonstrar na ginástica de aparelhos ou nos saltos acrobáticos, à sua escolha, o seguinte:

A — Ginástica de aparelhos — Fazer uma pequena série na barra, na paralela, no carneiro, no cavalo, nas argolas, escada, perchas, cordas etc. O candidato deve escolher 4 aparelhos para sua demonstração, com um total de 12 exercícios.

B — Saltos acrobáticos — Executar com boa classe o seguinte:

- a) mergulhar e dar uma cambalhota para a frente, sobre um bastão colocado à altura de sua cintura;
- b) mergulhar e dar uma cambalhota para a frente, sobre 5 companheiros agachados, com as mãos sobre os joelhos;
- c) subir nos ombros de um companheiro selecionado e ficar em equilíbrio por 30 segundos, com os braços estendidos;
- d) girar lateralmente, rodando o corpo sobre mãos e pés (chamada volta marinheiro ou virar pantanas);
- e) dar uma cambalhota para trás, acabando sobre os pés;
- f) executar, com um companheiro selecionado, três acrobacias de qualquer tipo (p.ex.: dupla cambalhota, queda de duas alturas, equilíbrio das cabeças etc.).

- 5 — Provar que tem estado em treinamento nos itens selecionados durante os últimos três meses.

15-48 — GUARDA-COSTA (Insignia correspondente para Escoteiros — não existe).

- 1 — Conhecer 5 quilômetros de costa, nas proximidades da sua sede escoteira ou residência, sabendo:

- a) pedras e baixios existentes até uma distância de 2 milhas;
- b) os melhores lugares para desembarcar e para abrigar embarcações em caso de mau tempo;
- c) as cheias e baixas das marés, águas vivas e mortas, correntes em tôdas as marés, como determinar a hora da baixamar e preamar, conhecer as fases da lua e saber utilizar uma tábua de marés;
- d) os lugares seguros e perigosos para banhistas e o que fazer para tirá-los de situações difíceis e para onde guiá-los, para que saiam de correntes ou de areias movediças;
- e) os faróis e bóias que estão ou possam ser vistos desta costa e as luzes por eles emitidas;
- f) onde estão e como chamar, no endereço ou por telefone, os postos de salva-vidas, estações guarda-costa, rebocadores, polícia marítima, médicos etc., que possam prestar socorros em diferentes casos de perigo para pessoas ou embarcações;
- g) as embarcações que freqüentam a costa e as nacionalidades dos navios que passam ao largo;
- h) conhecer os códigos de sinais marítimos e os sinais meteorológicos usados pelas estações.

15-49 — GUARDA-FLORESTAL (Insignia correspondente para Escoteiros — não existe).

- 1 — Identificar 10 espécies de árvores e 10 espécies de arbustos existentes na sua localidade, conhecendo suas características e usos e reconhecendo suas folhas, flores, sementes ou frutos e tronco.
- 2 — Reconhecer 5 amostras de madeira comum e saber os seus usos.
- 3 — Descrever os danos causados pelos incêndios propositais ou espontâneos, de florestas ou matas, quer no solo, quer nas águas locais. Conhecer as principais cau-

sas de incêndio florestal e como combatê-las.

- 4 — Saber como se combatem princípios de incêndio de matas ou florestas.
- 5 — Descrever as providências para o restabelecimento que estão sendo levadas a efeito, pelo governo ou particulares, na sua região.
- 6 — Plantar ou ajudar o plantio de 15 árvores frutíferas ou madeiras, cuidando delas até que mostrem boa vitalidade.
- 7 — Medir a altura e o diâmetro de 3 árvores e calcular suas idades.
- 8 — Descrever os métodos de abater uma árvore e seu transporte.

Mostrar que sabe usar o machado de lenhador, abatendo e desgalhando, com boa técnica, uma árvore morta ou inutilizada, ou uma árvore de pouca altura e de pequeno diâmetro, prejudicada por estar próxima de outra vigorosa.

15-50 — HORTICULTOR (Insignia correspondente para Escoteiros — Jardineiro).

- 1 — Dar o nome de 12 dos seguintes espécimes, apontados em um parque ou jardim: árvores, arbustos, herbáceos perenes, herbáceos anuais, plantas de rocha ou de montanha.
- 2 — Preparar e discutir com o Examinador um plano para projetar uma cerca de herbáceos, levando em conta a continuidade do florescimento colorido e alturas comparativas ou um plano para a floração de um canteiro ornamental para assegurar o florescimento o ano inteiro.
- 3 — Apresentar um plano para colheitas vegetais de um terreno médio, durante todo o ano, fazendo uma lista das sementes necessárias.
- 4 — Mostrar um arbusto ou árvore que tenha podado e discutir os princípios e finalidades de poda, brotagem e enxertagem. Mostrar como multiplicar as plantas por sementes, divisão, pedaços de batata, galhos, brotos, enxertos etc.

- 5 — Saber dar conselhos e justificar sua escolha sobre as melhores variedades de frutas para a sua região.
- 6 — Compreender a importância do controle das pestes e doenças vegetais. Saber como espalhar banhos, pós e aplicar faixas gordurosas.
- 7 — Saber como tratar e cuidar do solo de seu próprio jardim.

15-51 — IMPRESSOR (Insignia correspondente para Escoteiros não existe).

- 1 — Conhecer o sistema de pontos e o nome de 6 diferentes tipos de letras.
- 2 — Conhecer os nomes e tamanhos dos diferentes formatos de papel e os nomes das qualidades de papel mais comuns, tendo uma noção de avaliação do peso da resma, pelo tato e espessura de uma folha.
- 3 — Saber compor, à mão e à máquina, tendo uma boa idéia sobre o funcionamento do linotipo.
- 4 — Saber paginar e tirar provas.
- 5 — Conhecer os sinais de correção dos revisores.
- 6 — Ter um conhecimento razoável sobre as máquinas de impressão plana, vertical e horizontal e já ter visto em funcionamento uma impressora rotativa.
- 7 — Saber marcar e pedir um clichê de traço e de fotografia, conhecendo o sistema de retícula.
- 8 — Ter um conhecimento razoável sobre os vários sistemas de impressão numa só cor e a cores.
- 9 — Compor e imprimir um anúncio ou um prospecto.

15-52 — INTERPRETE (Insignia correspondente para Escoteiros — Linguísta).

Passar as seguintes provas, em outra linguagem que não seja o português:

- 1 — manter uma conversação de cerca de 10 minutos, e usar nela algumas palavras básicas do vocabulário Escoteiro: palavras

que significam Escoteiro, Patrulha, Acampamento, Barraca etc.;

- 2 — escrever uma carta, de cerca de 300 palavras, sobre um tópico escoteiro simples, escolhido pelo Examinador;
- 3 — ler em voz alta, de maneira inteligível, e dar uma tradução aproximada (sem o auxílio de dicionário) de um parágrafo de dificuldade média de um livro, jornal ou periódico

Se fôr estrangeiro:

- 4 — mostrar as mesmas habilitações das alíneas "1", "2" e "3", na língua portuguesa.

NOTA: — Uma insígnia adicional é usada pelo intérprete, no bolso do lado direito da camisa, mostrando a língua ou as línguas que fala

15-53 — JORNALISTA (Insígnia correspondente para Escoteiros — Escriba)

1 — Fazer:

- a) uma reportagem sobre uma atividade da Tropa ou do Distrito;
- b) uma entrevista sobre Escotismo, com uma pessoa que não seja de sua família e que não ocupe cargo algum no movimento escoteiro;
- c) um artigo sobre o Escotismo em geral.

Cada um desses trabalhos deve ter pouco mais de 500 palavras e ser apresentado manuscrito ou datilografado, com indicações adequadas para o impressor, título e subtítulos, e pelo menos um deles com uma fotografia, desenho ou caricatura para ilustrá-lo

- 2 — A pedido do Examinador, resumir um dos trabalhos apresentados para 200 palavras e reescrever outro dos trabalhos para 800 palavras
- 3 Ter trabalhado pelo menos um mês, na redação de um jornal ou revista, profissionalmente ou não, ou ter, por seis me-

ses, ajudado ou dirigido um jornal Escoteiro ou Escolar, mesmo mimeografado.

- 4 — Datilografar e desenhar um estencil e imprimi-lo no mimeógrafo.
- 5 — Entender tôdas as operações que se processam na redação e nas oficinas de um jornal.
- 6 — Conhecer os sinais usados pelos revisores e ser capaz de fazer a revisão de uma prova.
- 7 — Ter noções sobre paginação.

15-54 — LATICINISTA (Insígnia correspondente para Escoteiro — não existe).

- 1 — Conhecer os cuidados e trato que deve ter o gado leiteiro, bovino ou caprino;
- 2 — saber ordenhar;
- 3 — conhecer a pasteurização do leite, os cuidados higiênicos que se empregam na elaboração de produtos lácteos e os processos de esterilização dos utensílios e vasilhames dos laticíneos;
- 4 — conhecer a fabricação do creme, manteiga e queijo.

15-55 — LENHADOR (Insígnia correspondente para Escoteiros — não existe)

- 1 — Saber identificar, no verão e no inverno, as madeiras de construção e como combustível e saber reconhecê-las à distância.
- 2 — Ter um conhecimento geral da estrutura de uma árvore e como se alimenta, respira e como produz madeira.
- 3 — Conhecer os perigos a que estão expostas as árvores e florestas. Isto é: fogo, neve, geadas, insetos, doenças e animais. Discutir os métodos de combate a estes perigos.
- 4 — Preparar o solo e transplantar, com sucesso, uma árvore nova. Saber como agir em caso de ferimentos em árvores que estão crescendo.
- 5 — Saber como usar um machado de lenhador e abater uma árvore e dividi-la em toras. Usar traçador e cunhas.

- 6 — Saber como selecionar um machado, nome das partes que o compõe, como cuidar d'êle e as regras de segurança do uso dos machados.
- 7 — Demonstrar os princípios gerais de cortar árvores, desgalhar, abrir em achas, transportar e empilhar madeira e calcular a quantidade de madeira útil de uma árvore dada.

15-56 — MARINHEIRO (Insignia correspondente para Escoteiros — Grumete).

- 1 — Passar ou ter passado nas provas de Grumete.
- 2 — Conhecer os diferentes tipos de lona, saber usar o dedal de repucho e a agulha de coser velas; saber fazer um garruncho; saber coser uma costura chata e uma costura redonda, espinha de peixe, e fazer pequenos consertos nas velas.
- 3 — Fazer uma costura de alça, num cabo de arame, e uma linha de prumo, em qualquer cabo à disposição.
- 4 — Rever e fazer reparos num conjunto de massame fixo, em arame ou cordoalha, numa embarcação à vela.
- 5 — Saber engaiar, precintar e forrar um cabo e fazer o seguinte: cabeça de turco, dois tipos de gacheta, costura de laborar (costura larga ou inglesa), costura em elo de uma corrente, saber fazer um rabicho ou rabo-de-gato (qualquer método) e saber aplicar as falças de veleiro e ocidental.
- 6 — Conhecer 3 diferentes tipos de aparelhagem de suspender (poleame conjunto de moitões e cadernais), suas aplicações e manutenção. Saber os princípios gerais que se aplicam aos aparelhos de suspensão e aparelhar um conjunto pequeno, de moitão e cadernal, para esticar uma adriça.
- 7 — Fazer um saco marinheiro ou outro artigo semelhante, de lona.

15-57 — MECANICO (Insignia correspondente para Escoteiro — Aprendiz de Mecânico).

- 1 — Demonstrar que compreende o funcionamento de um motor de combustão interna e saber os nomes e funções de tôdas as partes principais. Diagnosticar defeitos simples, de funcionamento, como: dessincronização da faísca, afogamento do motor, mistura incorreta e excesso de óleo.
- 2 — Demonstrar: pontos do chassis que recebem óleo ou graxa; verificar o nível do óleo na caixa de mudanças ou no eixo traseiro e verificar o nível d'água na bateria. Verificar a seqüência das faíscas, limpar e verificar as velas. Mudar uma roda e remendar uma câmara de ar.

15-58 — MECANICO AÉREO (Distintivo correspondente para Escoteiro — não existe).

- 1 — Ter uma idéia clara do funcionamento de um motor de combustão interna, e saber os nomes e posições de tôdas as suas partes principais. Ser capaz de desmontar e montar um motor de combustão interna de, no máximo, 4 cilindros.
- 2 — Ter um conhecimento geral de aerodinâmica elementar, aplicada aos aparelhos aéreos.
- 3 — Mostrar conhecimentos dos metais de uso comum na engenharia dos aparelhos aéreos e demonstrar, por meio de uma prova prática, feita de um desenho, sua habilidade em usar a maquinária manual aplicável.
- 4 — Ter uma idéia clara de uma construção típica de estrutura aérea.
- 5 — Mostrar que compreende os princípios da propulsão a jato e a teoria da turbina de gás.

15-59 — MESTRE-DE-CAMPO (Insignia correspondente para Escoteiros — Acampador).

- 1 — Passar ou ter passado na insignia de Acampador.
- 2 — Ter acampado 10 noites, depois que completou a idade de 15 anos.
- 3 — Acampar um fim-de-semana, num local de acampamentos (outro local, que não seja o visitado no item 6), e relatar as vantagens e desvantagens d'êste local, isto é,

terreno, solo, árvores, aspectos e sua aproveitabilidade como um local de acampamento.

- 4 — Mostrar conhecimentos práticos dos assuntos explanados no livro "Padrões de Acampamento" e aplicar seus conhecimentos planejando um acampamento para três patrulhas no mínimo, desde a escolha do local até a volta ao lar.
- 5 — Fazer uma barraca, uma mochila ou outro artigo semelhante do equipamento para acampar.
- 6 — Ter prestado uma ajuda satisfatória num local de acampamento permanente, por seis noites no mínimo, ou, onde isto não fôr possível, ter tomado, sozinho, o encargo de um acampamento de fim-de-semana, com oito acampadores no mínimo, sendo o acampamento visitado pelo Examinador.
- 7 — Ter tomado parte num acampamento-volante de 3 dias, percorrendo 15 km por dia.

15-60 — MESTRE-CUCA (Insignia correspondente para Escoteiros — Cozinheiro).

- 1 — Cozinhar para uma Patrulha, em um acampamento (fogo ao ar livre) e também dentro de casa (qualquer tipo de fogão), incluindo no cardápio assados, cozidos, frituras e a fabricação de pão, bolos, pudins, bebidas e molhos. Preparar e servir a comida quente e pontualmente, segundo os requintes das boas maneiras. Mostrar que sabe trinchar.
- 2 — Planejar cardápios dieteticamente corretos, incluindo preços e quantidades necessárias para um acampamento de uma semana de duração para, no mínimo, duas Patrulhas de 5 Escoteiros cada uma. Um limite para o custo dos fornecimentos será fixado pelo Examinador.
- 3 — Saber como preparar uma comida quente (dois pratos) e uma bebida quente, sem utensílios, exceto uma marmitta escoteira.

15-61 — MESTRE-GAITEIRO — (Insignia correspondente para Escoteiros — Gaiteiro).

Apresentar ao Examinador 3 conjuntos de melodias, cada uma das quais com três tipos de músicas diferentes, cabendo ao Examinador a seleção daquelas que o Gaiteiro deverá tocar na sua gaita-de-bôca.

Nota: — Esta especialidade também pode ser tirada com a sanfona simples, usada pelos sertanejos.

Para outros instrumentos, veja a Especialidade de Musicista.

15-62 — MESTRE-NADADOR (Insignia correspondente para Escoteiros — Nadador).

- 1 — Nadar 100 metros em qualquer estilo, em menos de dois minutos.
- 2 — Nadar, no mínimo, 800 metros.
- 3 — Realizar os seguintes mergulhos:

- a) mergulhar, correndo, da margem;
- b) mergulhar de uma prancha no mínimo a 3 metros de altura da superfície da água;
- c) mergulhar de um trampolim com perfeição.

- 4 — Realizar algum número individual em mergulho cômico, em natação, ou debaixo d'água.

15-63 — MESTRE PESCADOR — (Insignia correspondente para Escoteiros — Pescador).

- 1 — Apanhar, preparar e cozinhar peixe suficiente para duas pessoas.
- 2 — Demonstrar concertos simples em um caniço comum ou com molinete, isto é, falçar um caniço quebrado, com linha ou com anéis etc.; fazer uma linha de varejo e amarrar as môscas submersíveis.
- 3 — Amarrar 3 variedades de môscas e mostrar habilidade no arremêso, ou fazer dois tipos de caniço e uma linha de mão.
- 4 — Compreender os perigos de vadear os rios para pescar e as precauções que devem ser tomadas.
- 5 — Conhecer as águas existentes num raio de 25 km de sua base de pescaria e saber as regras locais aplicáveis.

- 6 — Manter um registro satisfatório de suas experiências de pescaria com detalhes de tempo (atmosférico), meios de pescar, iscas, pesos do pescado, estação do ano etc.
- 7 — Discutir a pescaria com moscas secas e molhadas ou sobre as variedades de iscas e seus usos durante uma pescaria.

OU, EM SUBSTITUIÇÃO:

- 1 — Ter conhecimento prático ou ter tomado parte em pelo menos um dos vários métodos de pescaria oceânica para o mercado, por meio de traineiras, rêdes e linhas e como apanhar marisco, camarão, lagosta etc. e ter experiência prática de pelo menos dois desses métodos.
- 2 — Saber descrever o uso de rêde de arrastão, rêde comum e rêde traineira, como se tecem e fazer pequenos consertos numa rêde.
- 3 — Conhecer os sinais usuais de tempestade e de naufrágio.
- 4 — Conhecer os nomes corretos dos peixes usualmente apanhados em sua localidade.

15.64 — MESTRE SINALEIRO — (Insignia correspondente para Escoteiros — Sinaleiro).

- 1 — Enviar e receber uma mensagem de no mínimo 180 letras em quatro minutos, por semáfora, ou seja na velocidade de 45 letras por minuto.
- 2 — Enviar e receber uma mensagem semelhante em Morse:

em cigarra, na velocidade de 40 letras por minuto;

por luz, na velocidade de 30 letras por minuto.

- 3 — Demonstrar que conhece os sinais de serviços oficiais quando recebendo ou transmitindo uma mensagem.
- 4 — Improvisar pelo menos dois métodos de enviar uma mensagem (uma por Morse e uma por Semáfora) a uma distância maior que 800 m, numa velocidade de 20 letras por minuto.

NOTA: — Em tôdas as provas se exige 90% de perfeição. As estações transmis-

oras ao ar livre estarão no mínimo distantes 180 m uma das outras. As estações de cigarra estarão em quartos separados.

15.65 — METEOROLOGISTA — (Insignia correspondente para Escoteiros — Previsor de tempo).

- 1 — Passar ou ter passado nos itens 3 e 4 da insignia de Previsor de Tempo.
- 2 — Manter um registro diário do tempo segundo suas observações pessoais, durante um mês (tal como na insignia de Previsor de Tempo, sendo, porém, obrigatórias tôdas as observações sugeridas).
- 3 — Explicar as finalidades e princípios do termômetro simples, do termômetro de ampola de bulbo sêco e molhado, do barômetro e do anemômetro.
- 4 — Compreender como são feitos os mapas de tempo sinóticos e saber ler um.
- 5 — Compreender o que significa o seguinte: umidade relativa, ponto de orvalho, pressão, milibaras, isotermas, lei de Buys Ballot, frente fria, frente quente e ilustrar qualquer explicação com diagrama. Saber explicar as condições necessárias para a produção de tempestades com trovoadas.
- 6 — Construir um cata-vento.

15.66 — MINEIRO — (Insignia correspondente para Escoteiros — Não existe).

- 1 — Conhecer, tendo alguma prática elementar, os métodos de trabalho de exploração ou mineração de um dos ramos da indústria extrativa mineral, escolhido pelo candidato: Petróleo, Ferro, Carvão, Pedreiras etc.
- 2 — Conhecer os perigos que esta indústria apresenta e as medidas de segurança e de higiene que devem ser tomadas.
- 3 — Realizar uma das três provas alternativas seguintes:
  - a) ter trabalhado um mês numa mina ou numa indústria de extração e mineração;
  - b) ter uma noção clara de como se encontram os depósitos de minérios no interior da terra e as principais cida-

des do Brasil em que se mineram ou exploram minas de carvão, ouro, petróleo, ferro, manganês etc. (citar, no mínimo, 5 diferentes minerais);

- c) ter uma coleção de 20 diferentes minérios sabendo seus nomes, procedência e minerais que são nêles encontrados.

15-67 — MONTANHISTA — (Insignia correspondente para Escoteiros — Explorador).

- 1 — Demonstrar que conhece uma área montanhosa cobrindo no mínimo 60 km<sup>2</sup>, apresentando notas e cadernos de registro das jornadas e viagens. Estas notas e livros de registro devem mostrar:

- a) que tem conhecimento direto e pessoal das principais rotas para os picos e pontos de interêsse;  
b) que conhece os telefones mais próximos, médicos, abrigos ou hospedarias e lugares de descanso em qualquer ponto da área.

- 2 — Achar sua rota para um ponto dado de uma área montanhosa, usando o mapa de levantamento militar ou mapa local equivalente e bússola.  
3 — Desenhar um esboço inteligível de um mapa cobrindo a área do item (1) para dar certas informações solicitadas pelo Examinador. Reconhecer e identificar os picos à distância.  
4 — Discutir as condições atmosféricas locais.  
5 — Mostrar que conhece o material e equipamento necessário para escalada de montanha.  
6 — Demonstrar, numa área montanhosa, o que pode ser feito em casos de emergência, como: ser surpreendido pela escuridão, ou névoa, e os primeiros socorros para fraturas, contusões, escoriações, comoção cerebral e estado de choque.

15-68 — MUSICISTA — (Insignia correspondente para Escoteiros — Músico).

- 1 — Cantar razoavelmente um solo que sirva para um Fogo de Conselho.

- 2 — Cantar um solo com côro e tomar parte numa canção a várias vozes, cantando a sua voz.  
3 — Dirigir os cantos em um Fogo de Conselho, em 5 números variados de música popular.  
4 — Reconhecer 4 em 6 melodias populares tocadas ou cantadas à bôca fechada pelo Examinador.  
5 — Conhecer algo sôbre a história e obras de pelo menos 3 grandes compositores.  
6 — Ler à primeira vista 3 melodias, solfejando ou tocando um instrumento.  
7 — Saber o que significa sonata, concêrto e oratório.

OU, EM SUBSTITUIÇÃO:

1. — Tocar dois solos, um de sua própria escolha e outro à primeira vista em qualquer instrumento musical reconhecido.

NOTA: — Berimbau, Gaita de Bôca, Tambor e outros instrumentos de percussão não são permitidos.

- 2 — No caso de instrumento solista, apresentar um número em concêrto com outros, ou outro número de solo, de andamento e tipo diferente do primeiro apresentado no item anterior.

No caso de Concertina ou Acordeão, acompanhar números variados de canto no Fogo de Conselho.

NOTA: — Pode ser aceito um certificado de que o rapaz é o membro regular de uma orquestra.

- 3 — Reconhecer 4 em 6 melodias populares tocadas pelo Examinador.  
4 — Conhecer algo sôbre a história e obras de pelo menos 3 grandes compositores ou artistas do seu instrumento.  
5 — Saber o que é Sonata, Concêrto e Oratório.

15-69 — NATURALISTA — (Insignias correspondentes, para Escoteiros — Observador da Natureza, Zoólogo, Botânico, Mineralogista).

1 — Dar provas de um inteligente interesse em todos os campos da Natureza, visando especialmente os seguintes:

- a) árvores e arbustos;
- b) flôres silvestres;
- c) pássaros;
- d) borboletas ou mariposas e insetos;
- e) animais silvestres (nativos);
- f) fetos vegetais e relvas;
- g) séres vivos das praias marinhas ou dos açudes;
- h) rochas ou fósseis, e apresentar coleções, exemplares, cadernos de registro etc., que possam provar seus esforços.

2 — Discutir com o Examinador suas observações e fontes de informações (Museus etc.) que tem usado.

15.70 — NAVEGADOR AÉREO — (Distintivo correspondente para Escoteiros — Não existe).

1 — Transmitir e receber uma mensagem Morse à razão de 15 letras por minuto. Compreender a verificação alfabética para números.

2 — Compreender o que significa Latitude e Longitude, e ser capaz de identificar as constelações do Cruzeiro do Sul, Orion, Escorpião, Triângulo Austral, Centauro e Navio.

3 — Compreender bem os princípios da bússola magnética de imersão e a variação e desvio magnético; ser capaz de converter um rumo do Norte verdadeiro em rumo da bússola e vice-versa. Plotar num mapa ou carta a rota dada pelo Examinador e, sabendo a direção da bússola, a velocidade do vento, o desvio e a variação, dizer ao Examinador a verdadeira direção e deriva.

4 — Mostrar conhecer os sinais convencionais de um mapa ou carta aérea e os pontos de referência usados nos vôos sobre terra.

5 — Mostrar por meio de uma localização dada pelo Examinador que compreende a navegação estimada.

15-71 — OBSERVADOR AÉREO — (Distintivo correspondente para Escoteiros — Identificador de Aviões).

1 — Reconhecer corretamente de fotografias ou silhuetas mostradas durante 10 segundos, cada uma, 80% dos aparelhos aéreos comumente em vôo no Brasil.

2 — Passar ou ter passado a parte 3 do distintivo de Identificador de Aviões. Saber o modo de fazer um relatório sobre altitude, direção e rota de um aparelho aéreo.

3 — Ser capaz de reconhecer e dar o nome dos sinais de identificação internacionais da aviação militar e civil de pelo menos 12 países (inclusive o Brasil) de uma lista fornecida pelo Escoteiro.

4 — Compreender o sistema militar de designação de acôrdo com as tarefas do aparelho aéreo, por meio de letras e dar exemplo de 3 designações.

5 — Ser capaz de distinguir os vários tipos de duas marcas de aparelhos aéreos selecionados por si (cada marca deve ter mais que um tipo e número de série).

15-72 — ORADOR — (Insígnia correspondente para Escoteiros-Locutor).

1 — Demonstrar os deveres de um Presidente de uma reunião ou debate, atuando neste cargo.

2 — Falar durante 10 minutos no mínimo sobre um assunto preparado para uma audiência de mais de 30 pessoas.

3 — Deve:

- a) propor um voto de agradecimento;
- b) fazer um improviso, de 3 a 5 minutos de duração, falando sobre um assunto escolhido entre 3 apresentados.

Ambos devem ser feitos após um aviso 5 minutos antes.

4 — Saber as regras habituais de um debate e ter tomado parte saliente em mais de 6 debates ou discussões apresentadas.

15-73 — ORIENTADOR — (Insignia correspondente para Escoteiros — Guia).

- 1 — Passar ou ter passado na insignia de Guia.
- 2 — Demonstrar que explorou completamente uma área de pelo menos 3 km de raio (mesmo que não seja em torno de sua casa ou da sede da 'ropa), apresentando cadernos de registro de suas expedições para dois dos seguintes objetivos específicos:

Percorrer todos os atalhos, caminhos para cavaleiros, canais e rios navegáveis, mostrados nos mapas antigos e modernos, relatando sua existência presente e condições em que se encontram.

Preparar um relatório completo sobre a agricultura e as indústrias da localidade e outros usos que se fazem do terreno.

Fazer um relatório completo da história da localidade, dando particularidades e a história de qualquer antiguidade ou local de especial interesse, e a extensão em que estão desfigurados por desenvolvimentos modernos, inclusive anúncios etc.

Preparar um relatório completo sobre o solo, árvores, arbustos, flores, pássaros e animais encontrados na área.

Fazer um relatório completo sobre pelo menos 8 km de um rio ou canal navegável, incluindo marés, bancos de areia ou lodo e canais de boa navegação, regras locais de navegação, e usos e costumes e qualquer regulamentação que afete o uso pelos escoteiros das vias de comunicação navegáveis. O relatório deve incluir detalhes completos sobre 2 locais de acampamento junto a locais de desembarque.

NOTA: — Os cadernos de registro apresentados darão a quilometragem coberta e serão acompanhados, tanto quanto possível, por desenhos explicativos, mapas e fotografias.

15-74 — PECUARISTA — (Insignia correspondente para Escoteiros — Amigo dos Animais).

- 1 — Saber o valor e significado da raça pura na pecuária, e os princípios de seleção adotados para valorizar os rebanhos.
- 2 — Ter um conhecimento prático dos cuidados necessários com os rebanhos de gado vacum, ovino, caprino e porcino.
- 3 — Conhecer as três melhores raças de reses para leite e para o corte que existem em sua região.
- 4 — Saber os métodos de encurrular, alimentar o gado e dar-lhe de beber, mudanças de pastagem, alimentação auxiliar etc., que usam em sua região para conservar o gado em bom estado durante todo o ano.

15-75 — PEDREIRO — (Insignia correspondente para Escoteiros — Não existe).

- 1 — Conhecer os diversos traços de argamassa, saber fazer a argamassa e usar o prumo, nível, a trôlha e o esquadro.
- 2 — Conhecer os traços para cimento, concreto e revestimento.
- 3 — Levantar uma parede frontal de no mínimo 6 carreiras de tijolos, com um metro de comprimento, uma esquina de 90 graus e mais meio metro de parede.
- 4 — Provar que ajudou um pedreiro como servente durante pelo menos 5 dias de trabalho normal.

15-76 — PILOTO — (Insignia correspondente para Escoteiros — Patrão).

- 1 — Passar ou ter passado na Insignia de Patrão.
- 2 — Saber ler uma carta, plotar uma posição (por três diferentes métodos) e traçar um roteiro, levando em conta as declinações e desvios da bússola e a ação das marés.
- 3 — Conhecer o sistema de balizamento, faróis, navios faróis em uso e os sinais de perigo, tempestades e cerração. Mostrar que conhece escalas de Beaufort para vento e mar. Saber como obter previsões do tempo.

- 4 — Demonstrar como fazer sondagens.
- 5 — Saber o equipamento necessário a uma embarcação a vela para garantir a segurança do barco sob tôdas as condições.
- 6 — Organizar e encarregar-se de uma excursão de Patrulha a um ponto distante 10 milhas regressando dentro de 36 horas, em uma embarcação a vela ou a motor para cruzeiro.

Fazer um livro de registro que mostre rotas e distâncias. A rota será preparada pelo candidato com as referências que se fizerem necessárias, marés etc. Os membros da Patrulha devem estar devidamente organizados como tripulação da embarcação. (Esta prova deve ser feita em águas com maré, a menos que isto seja absolutamente impossível).

- 7 — Ler uma bússola náutica que seja marcada em pontos ou graus e saber fazer a estimativa da profundidade das águas em qualquer estado da maré (usando a carta e a lâbua de marés).
- 8 — Patroar uma embarcação a vela executando manobras ou patroar uma embarcação com motor interno ou externo.

15-77 — PIONEIRIA — (Insignia correspondente para Escoteiros — Mateiro).

- 1 — Ter passado ou passar na insignia de Mateiro.
- 2 — Mostrar conhecimentos sôbre os seguintes assuntos, executando trabalhos reais e modelos de instrução, movimentação de grandes pesos e estiramento de cabos; ancoragem de sustentação e cabrilhas; jangadas; vai-vens e passagens com cabo; pontes simples e leves. Attingir um alto padrão na execução de todos os nós e amarras usuais.
- 3 — Tomar parte como encarregado ou principal executante na construção de 3 estruturas de diferentes tipos; por exemplo: uma jangada, uma ponte e um mastro de bandeira.
- 4 — Fazer uma cozinha de acampamento.
- 5 — Preparar uma refeição para si e um companheiro, que consista pelo menos em

carne, dois vegetais e pão, não usando utensílios e pelos métodos mateiros.

- 6 — Provar sua habilidade em orientar-se só, através de um território desconhecido, não usando estradas, sem mapas e sem fazer perguntas até um ponto invisível do local de partida:
  - a) pela bússola, de dia, numa distância mínima de 3 km;
  - b) sem bússola e de noite, pelas estrêlas, numa distância mínima de 1 km.

15-78 — PLANADOR AEREO — (Distintivo correspondente para Escoteiros — Aprendiz de Planador).

- 1 — Ganhar, com autorização escrita dos pais, o Certificado A de um Aero Clube reconhecido e ser capaz de sair do solo, voar e aterrissar num planador de dois lugares, de modo a satisfazer ao Instrutor de Planadores daquele Aero Clube.
- 2 — Ser capaz de levar a efeito uma Inspeção Diária num tipo de planador e ter dado assistência no aparelhamento ou desapearelhamento de um planador.
- 3 — Explicar a formação de correntes ascensionais. Por exemplo: montanha, sustentação termal ou de onda.

15-79 — RADIOTÉCNICO — (Insignia correspondente para Escoteiros-Rádio-Operador).

- 1 — Armar de uma forma temporária um receptor simples de rádio e saber desenhar um diagrama de seu plano, usando os símbolos técnicos corretos.
- 2 — Saber localizar e resolver os defeitos simples do rádio de sua família.
- 3 — Ter conhecimento elementar de como funciona a válvula termiônica como amplificadora ou detetora e saber as funções de um condensador, uma resistência, um induzido, um transformador e dos transistores.
- 4 — Conhecer as principais características das ondas longas, médias, curtas e ultra curtas, e mostrar como essas características determinam o uso que se faz das faixas. Saber o que é freqüência modulada.

- 5 — Saber o método de recarregar e como cuidar de acumuladores.
- 6 — Saber soldar um fio, usar as soldas fusíveis e usar ferramentas simples de mecânica de rádio.

15-80 — RASTREADOR — (Insignias correspondentes para Escoteiros — Observador e Tocaia).

- 1 — Ter passado ou passar na insígnia de Observador, ou de Tocaia.
- 2 — Reconhecer e explicar duas diferentes características em cada uma de três pegadas humanas, descalças ou calçadas e reconhecer e explicar duas diferentes características em três diferentes tipos de rastros humanos simples.
- 3 — Interpretar com razoável perfeição três histórias em rastros na areia, neve, ou outro material conveniente
- 4 — Fazer 6 moldes de gesso de rastro de pássaros, animais, automóveis e bicicletas  
Todos os moldes devem ter sido feitos sem ajuda e estarem devidamente rotulados com a data e local em que foram feitos. Dois pelo menos devem ser de animais ou pássaros silvestres.
- 5 — Fazer uma pista de pelo menos 800 metros de comprimento, tendo no mínimo 4 diferentes tipos de sinais feitos com material natural. A rota será num terreno que não seja familiar ao escoteiro e serão usados de 40 a 60 sinais. As estradas serão atravessadas, mas não seguidas. A pista deverá ter condições para ser seguida por Escoteiros do nível de Segunda Classe.

15-81 — SALVA-VIDAS — (Insignia correspondente para Escoteiros — Guarda-Vidas).

- 1 — Apresentar na água quatro métodos de salvamento, (um dos quais será o *unigrip*) e três de libertação do agarramento de uma pessoa afogada. O paciente "afogado" será aproximadamente de corpo e talhe do salvador e deverá ser carregado pelo menos 15 m em cada método. Demonstrar os métodos de respiração artificial de Schaeffer, Holgen Nielsen e "bôca a bôca"

- 2 Mergulhar da superfície da água a uma profundidade de pelo menos 2 m e trazer um tijolo, uma pedra ou objeto de ferro que não pese menos de 2 kg duas vezes em cada três tentativas
- 3 Nadar 50 metros vestido com camisa e calças e despir-se antes de tomar pé.
- 4 — Atirar uma linha de salvamento sôbre um pequeno objeto distante 18 m de modo que não caia longe dêle uma distância maior que um metro. O atirador deve estar com água até a cintura
- 5 Dirigir uma equipe para agir num caso de emergência, tal como foi dado na insígnia do Guarda-Vidas

15-82 SANITARISTA (Insignia correspondente para Escoteiros Enfermeiro)

- 1 Passar ou ter passado na insígnia de Enfermeiro
- 2 Construir, com um alto grau de eficiência:
  - um incinerador de acampamento,
  - uma latrina apropriadamente vedada pelas paredes e feita de forma conveniente, de modo a servir para um acampamento de Patrulha por sete dias,
  - uma fossa para gorduras
  - um mictório de acampamento
  - uma despensa de acampamento para uma Patrulha à prova de moscas para guardar os alimentos deterioráveis
- 3 Compreender os perigos de doenças infecciosas e contagiosas e as medidas tomadas pelas autoridades locais para prevenir a sua ocorrência
- 4 — Saber como
  - a) se faz a defesa contra as doenças que podem vir de países estrangeiros
  - b) os perigos de duas principais doenças venéreas.
- 5 Descrever os métodos usados no seu distrito para assegurar o depósito, coleta e destruição de lixo domiciliar e compreender a importância dessas medidas
- 6 Descrever e demonstrar quando fôr possível, um ou mais métodos de desinfetar

## SEÇÃO 16

## UNIFORMES E DISTINTIVOS DE ESCOTEIRO SÊNIOR

16-1 -- Os Escoteiros Seniores de tôdas as modalidades usam os mesmos uniformes dos Escoteiros (Regras 13-1 até 13-12).

Uniformes

16-2 -- Os Escoteiros Seniores das modalidades básica e do mar, quando na cidade, poderão usar facultativamente a seguinte alteração nos uniformes das Regras 13,2, 13-5, 13-6 e 13-7.

Uniformes  
Facultativos

CALÇA COMPRIDA -- da côr do uniforme, bainha simples, com um bolso embutido para níquel, dois bolsos laterais embutidos e dois bolsos traseiros aplicados com portinholas e passadeiras para cinto. A calça comprida só é permitida se usada por tôda a Tropa.

16-3 -- Os Escoteiros Seniores do Ar poderão usar o seguinte uniforme à escolha do Grupo, devendo todos os componentes do Grupo usar o mesmo uniforme:

BOINA -- preta, tipo Montgomery, igual ao do uniforme dos Escoteiros do Ar (Regra 13-10).

CAMISA -- azul mescla de colarinho.

GRAVATA -- tropical grená de laço vertical.

CALÇAS -- azul marinho, de bainha virada, com um bolso embutido para níquel, dois bolsos laterais embutidos, dois bolsos traseiros aplicados e passadeira para cinto.

MEIAS -- pretas.

SAPATOS -- prêtos.

16-4 -- Os Escoteiros Seniores podem usar os mesmos abrigos dos Escoteiros (Regras 13-13).

Abrigos

16-5 -- O Escoteiro Sênior usa o mesmo equipamento que o Escoteiro, Regra 13-14, podendo usar bastão ou forquilha característica com a altura da axila do portador. O cordão do apito do Escoteiro Sênior é de côr grená.

Equipamento

16-6 -- Os Escoteiros Seniores usam no uniforme os seguintes distintivos a que tiverem direito:

Distintivos

1 -- Distintivo de Patrulha -- um quadrado de pano de 3,5 cm de lado, dividido diagonal-

um quarto após moléstias infecciosas e também os métodos de erradicação dos insetos comuns transmissores de doença.

15-83 -- SOCORRISTA -- (Insignia correspondente para Escoteiros -- Primeiros Socorros).

- 1 -- Passar ou ter passado nas provas da insignia de Primeiros Socorros
- 2 -- Demonstrar o tratamento para as fraturas de membros e para luxação da mandíbula.
- 3 -- Demonstrar o tratamento para hemorragia interna.
  - Demonstrar como agir em casos de suspeita de envenenamento.
- 5 -- Demonstrar quatro métodos de transportar um paciente, dois para quando estiver sozinho e dois com outro escoteiro
- 6 -- Dirigir com segurança e competência uma equipe que tenha que lidar com um acidente, tal como está descrito na insignia de Primeiros Socorros, item 7

15-84 -- TIMONEIRO (Insignia correspondente para Escoteiros -- Remador).

- 1 -- Passar ou ter passado na insignia de Remador.
- 2 -- Reconhecer oito diferentes tipos de embarcações locais e barcos à vela.
- 3 -- Apontar e dar o nome das partes e os usos das velas, o mastame fixo e o de laborar, mastros e vergas, de um tipo de barco à vela
- 4 -- Saber navegar um barco à vela e saber virar de bordo, içar os panos, rizar, dar velas, colhêr as velas e saber seguir uma direção ou encostar, qualquer que seja a posição do vento. Ancorar corretamente e saber navegar em bolina coxada e amarrar-se a uma bóia.
- 5 -- Compreender o uso de uma âncora de mar.
- 6 -- Mostrar como deixar um barco à vela com tôdas as velas e o material corretamente arrumado.
- 7 -- Saber as regras para evitar abalroamentos no mar.

mente do canto superior dianteiro em duas cores características das Patrulhas, usado na parte superior da manga esquerda, logo abaixo da costura do ombro.

- 2 — Distintivo de Grupo — lenço idêntico ao do Escoteiro.
- 3 — Distintivo de Região — nome do Estado, Território ou Distrito Federal, bordado em branco sobre listel de feltro vermelho debruado em linha vermelha a ser usado sob a costura do ombro direito, acompanhando a mesma. É facultado às Regiões, Territórios ou D. Federal, que tenham o distintivo com as armas do respectivo Estado, Território ou D. Federal, usá-lo entre o listel com o nome da Região e o número do Grupo.
- 4 — Número do Grupo — Bordado em branco sobre retângulo de feltro vermelho debruado em linha vermelha colocada abaixo do nome da Região.
- 5 — Distintivo de Sênior Investido — Platinas grenás, com Flor de Liz da U.E.B. em amarelo, sobrepostas às passadeiras.
- 6 — Distintivos de Classe:
  - Noviço — idêntico ao do Escoteiro Noviço;
  - Escoteiro Sênior de 2.ª Classe — o mesmo distintivo de Escoteiro de 2.ª Classe;
  - Brevê de Escoteiro Sênior do Ar de 2.ª Classe — igual ao do Escoteiro do Ar de 2.ª Classe;
  - Escoteiro Sênior de 1.ª Classe — o mesmo distintivo de Escoteiro de 1.ª Classe;
  - Brevê de Escoteiro Sênior do Ar de 1.ª Classe — igual ao do Escoteiro do Ar de 1.ª Classe;
  - Escoteiro da Pátria — distintivo em forma de elipse (eixo de 6 x 5 cm), com as Armas da República bordadas a ouro sobre campo verde, usado acima do distintivo de 1.ª Classe e cercado pelos distintivos das Especialidades que o qualificaram para esta Classe.

- 7 — Distintivos de Especialidades — semelhantes aos de Escoteiro, mas de formato quadrado com cercadura grená, e usados de acordo com a Regra 13-15 n.º 6, sendo a especialidade Sênior de Socorrista correspondente a de Primeiros Socorros.
- 8 — Insignias da Modalidade — uma das seguintes:
  - Correia de Mateiro — uma trança de couro, de três pernas, cada uma com 1/2 cm de largura, usada em volta do ombro direito, bem folgada, sob a passadeira, terminando unindo-se as duas pontas da trança numa só trança de 6 pernas, cuja ponta fica presa dentro do bolso direito;
  - Insignia Naval — distintivo circular de 3 cm, com cercadura, tendo ao centro uma roda de leme com as pontas lanceadas indicando os 8 pontos da rosa dos ventos e uma pequena flor de liz no Norte e entre elas losangos indicando os pontos subcolaterais bordados em ouro sobre fundo azul-marinho, usado acima do bolso direito junto à portinhola;
  - Insignia de Aeronauta — distintivo circular de 3 cm, com cercadura, tendo ao centro uma hélice alada e sobreposta a esta uma flor de liz, bordada em prata sobre fundo azul natier também usado acima do bolso direito junto à portinhola.
- 9 — Cordão de Eficiência — o seguinte:
  - Cordão dourado — usado em volta do ombro direito, sob a passadeira, com a ponta terminando no bolso direito.
- 10 — Distintivo de Instrutor de Lobinhos — Figura de cabeça de lobo, visto de frente, em azul, sobre triângulo equilátero, em amarelo, com 3,5 cm de lado.
- 11 — Estrélas de Atividade — De acordo com a Regra 22-3. O Escoteiro Sênior continuará a usar as Estrélas conquistadas como Lobinho e como Escoteiro.

12 — Distintivos de Graduações — Os distintivos de Graduações dos Escoteiros Seniores são idênticos aos do Escoteiro, sendo os cadarços de cor grená.

**Autorização para uso de distintivos** 16-7 — Os distintivos dos Escoteiros Seniores são autorizados da mesma forma que os distintivos de Escoteiros (Regras 13-16 e 13-17, exceto o disposto na regra seguinte).

16-8 — O distintivo e o título de Escoteiro da Pátria são concedidos na forma das Regras 15-9 e 15-10.

16-9 — O Escoteiro Sênior usa em traje civil os mesmos distintivos que os Escoteiros, de acordo com a Regra 13-18.

## CAPITULO VII

### ESCOTISTAS

#### SEÇÃO 20

#### ADESTRAMENTO DE ESCOTISTA

20-1 — Adestramento de Escotista é um termo genérico que engloba todos os assuntos e meios concernentes à preparação e aperfeiçoamento dos Escotistas e também dos Dirigentes, no que diz respeito aos conhecimentos teóricos, práticos e administrativos do Escotismo

**Adestramento de Escotista**

20.2 — O Adestramento permanente deve ser a preocupação principal de todo Escotista ou Dirigente. Além da realização de Cursos próprios e atividades pessoais, pode também ser conseguido por meio de Conferências, Palestras, Seminários, Demonstrações, Projeções Cinematográficas, pela leitura de Livro, Boletins, Revistas especializadas etc

20-3 — A União dos Escoteiros do Brasil adota o Esquema de Adestramento da Insignia de Madeira, criada por Baden-Powel e recomendado pela Conferência Internacional Escoteira, que reconhece Gilwell Park como centro internacional de Adestramento.

20-4 — O Adestramento de Escotistas é conduzido pela Equipe Nacional de Adestramento constituída pelos Chefes de Campo, Deputados Chefes de Campo, Aquelás-Líder e seus Assistentes. Os Deputados Chefes de Campo podem ser para os ramos de Escoteiros, Escoteiros Seniores e de Pioneiros. Os Aquelás-Líder são para o ramo de Lobinhos.

**Equipe Nacional de adestramento**

20-5 — O Chefe da Equipe Nacional de Adestramento é o Comissário Nacional de Adestramento, que deverá ser obrigatoriamente Chefe-de-Campo, Deputado Chefe-de-Campo ou Aquelá-Líder, este último quando do sexo masculino

20-6 — O Chefe-de-Campo, Deputados Chefes-de-Campo e Aquelás-Líder são indicados pelo Comissário Nacional de Adestramento ao Escoteiro-Chefe e por este proposto à Comissão Executiva Nacional. Aprovada a indicação, são nomeados conjuntamente pelo Chefe de Campo de Gilwell

Park e pelo Escoteiro-Chefe do Brasil, mediante a expedição de um certificado especial denominado "Honroso Encargo"

20-7 — Os Assistentes de Deputado Chefe-de-Campo e Assistente de Aquelá-Líder são nomeados pelo Escoteiro-Chefe por indicação do Comissário Nacional de Adestramento, mediante a expedição de um certificado especial denominado "Honroso Encargos, para os quais se aplicam os Artigos do R.I., referentes a nomeações

Cursos de Adestramento

20-8 — Os Cursos de Adestramento são os seguintes:

Cursos Explicativos

Cursos de Estágio e Orientação

Cursos de Adestramento Preliminar e Cursos da Insignia de Madeira:	para os vários Ramos do Escotismo e Modalidades do Mar e do Ar
Cursos Técnicos:	para os vários assuntos e técnicas escoteiras
Cursos de Especializações	para as várias funções e cargos do Escotismo

Localização dos Cursos

20-9 — Os Cursos de Adestramento poderão ser realizados em qualquer ponto do território nacional por iniciativa dos membros da Equipe Nacional de Adestramento, ou mediante solicitação da Região ou Distrito interessado, feita por intermédio do respectivo Comissário Regional ao Comissário Nacional de Adestramento

Autorização dos Cursos

20-10 — Os Cursos com exclusão dos Explicativos e de Estágio e Orientação, devem ter a autorização do Comissário Nacional de Adestramento, a quem compete designar o respectivo Diretor. Os demais membros da Equipe Dirigente do Curso serão escolhidos pelo Diretor do mesmo

Direção dos Cursos

20-11 — Os Cursos da Insignia de Madeira serão dirigidos exclusivamente por Chefe-de-Campo, Deputado Chefe-de-Campo ou Aquelá-Líder

20-12 — Os Cursos Preliminares serão dirigidos por qualquer membro da Equipe Nacional de Adestramento

20-13 — Os demais cursos poderão ser dirigidos por qualquer membro da Equipe Nacional de Adestramento e também por Escolistas, especialmente designados.

20-14 — Os Escotistas que realizarem satisfatoriamente os cursos previstos, exceto o Explicativo e o de Estágio e Orientação, receberão os respectivos Certificados, expedidos pelo Diretor do Curso, já devidamente registrados na Direção Nacional.

Certificado de cursos

## SEÇÃO 21

### UNIFORMES E DISTINTIVOS DE ESCOTISTAS

#### *Escotistas da Modalidade Básica*

21-1 — Os Escotistas da Modalidade Básica usam o mesmo uniforme dos Escoteiros Seniores (Regras 16-1 e 16-2), com as seguintes alterações:

Uniformes de Escotista da Modalidade Básica

CHAPÉU — tipo Escoteiro, tendo do lado esquerdo um círculo de metal prateado com uma Flor-de-Liz sobre um penacho de côr indicativa do cargo.

As côres do penacho são:

- Verde — para Chefe de Lobinhos, de Escoteiros, de Escoteiros Seniores e de Pioneiros.
- Vermelho — para Assistentes de Chefe de Lobinhos, de Escoteiros, de Escoteiros Seniores e de Pioneiros.
- Verde e Branco — Para Chefe de Grupo.
- Branco — para Comissários Distritais e seus Assistentes.
- Púrpura — para os demais Comissários e seus Assistentes.
- Verde-Amarelo — para o Escoteiro Chefe.

**DISTINTIVO DE ESCOTISTA** De acôrdo com a Regra 21-12, item 5. Usado na manga esquerda.

**LENÇO** — Além do lenço do Grupo, que é de uso obrigatório quando estiver conduzindo a sua Seção ou Grupo, o Escotista poderá usar um dos seguintes lenços:

- Lenço de Gilwell — para os que possuírem a Insignia de Madeira.
- Lenços de outros Cursos — desde que o respectivo Diploma tenha sido registrado na Direção Nacional.
- Lenço azul-celeste — para os Comissários e assistentes que não possuírem lenço de Curso e quando estiverem atuando nessa função.
- O Escotista sem cargo ou função quando usar uniforme, o distintivo da cobertura não terá penacho.
- Os Escotistas do Ramo Pioneiro poderão usar a calça comprida e o calçado da Regra 19-2.

Uniforme  
de Chefe  
de Lobinhos  
para Moças

21-2 — As senhoras e senhoritas que forem Chefe de Lobinhos, Assistentes e Instrutoras usam o seguinte uniforme:

*Uniforme de cidade:*

- CHAPÉU — Azul-marinho de 6 gomos e aba.
- BLUSA — azul-marinho, abotoada na frente com 3 botões, gola esporte, mangas curtas, bolso aplicado.
- SAIA — azul-marinho, da mesma fazenda da blusa, com 2 grandes pregas na frente e 2 atrás (costuradas até 20 cm, acima da bainha) com bolsos embutidos nas costuras laterais; ou saia-calças azul-marinho, com 2 bolsos macheados, com portinhola e botões prêtos.
- LENÇO — do Grupo — quando em reunião ou conduzindo sua Seção — de Gilwell — para os que possuírem a Insignia de Madeira.
- CINTO — escoteiro.
- MEIAS — de senhoras comuns em nylon ou meias de três quartos, cinza.
- SAPATOS — prêtos, fechados, altos ou baixos.

*Uniforme de campo:*

- CALÇA COMPRIDA — azul-marinho, com bolsos embutidos; ou saia-calça do uniforme da cidade.
- BLUSÃO — azul-marinho, por fora da claça.
- LENÇO — como no uniforme da cidade.

CHAPÉU — como no uniforme de cidade.

SAPATOS — prêtos, baixo ou de lona azul.

TECIDOS QUE PODERÃO SER USADOS — Tergal ou Nycron — tecidos que não amarrotam, fáceis de lavar, de secagem rápida, dando ensejo a que mesmo no campo, se possa manter o uniforme impecável. Praiana — gabardine — ou mesmo o brim igual ao uniforme do Lobinho.

OBSERVAÇÃO — O uso de jóias é proibido, recomendando-se discrição no uso de pinturas e nos penteados.

21-3 — As Chefes da Modalidade Especial nos casos previstos no R.I., usam o mesmo uniforme da regra 21-2.

21-4 — Os Escoteiros do Mar usam os seguintes uniformes:

Uniforme  
de Escotistas do  
Mar

- Uniforme mescla
- Uniforme azul-marinho
- Uniforme de desembarque
- Uniforme azul-marinho para Escotistas
- Uniforme de desembarque para Escotistas

21-5 — O uniforme mescla, o azul-marinho e o de desembarque são iguais aos dos Escoteiros do Mar (Regras 13-5 a 13-7), com as seguintes alterações:

BONÉ — com capa branca, do tipo de Marinha, tendo no centro do crachá o distintivo da Flor-de-Liz com âncora em metal prateado.

DISTINTIVO DE ESCOTISTA — de acôrdo com a Regra 21-12 item 5.

LENÇOS — de acôrdo com a Regra 21-1.

21-6 — O uniforme azul-marinho para Escotistas do Mar é o seguinte:

- BONÉ — igual ao da Regra 21-5.
- CAMISA — branca, de colarinho.
- GRAVATA — preta, de laço vertical.

JAQUETÃO — de casimira ou sarja azul-marinho tipo Mestre da Marinha Mercante, com 8 botões grandes dourados com âncora, 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 ESCOTISTA** — usado no canhão de ambas as mangas do jaquetão.

**CALÇA** — da mesma fazenda do jaquetão, de bainha simples, com um bolso para níquel, dois bolsos laterais e dois bolsos traseiros, todos embutidos e passadeiras para cinto.

**MEIAS** — pretas.

**SAPATOS** — prêtos.

21-7 — O uniforme de desembarque para Escotistas do Mar é o seguinte:

**BONÉ** — igual ao da Regra 21-5.

**CAMISA** — branca, de colarinho.

**GRAVATA** — preta, de laço vertical.

**PALETÓ** — de brim branco, cintado, com 4 botões grandes dourados, de âncora, aberto na parte inferior das costas até a cintura, sem cinto, 4 bolsos macheados com portinholas e botões pequenos dourados de âncora e 3 botões iguais em cada manga.

**PLATINAS** — pretas com Distintivos e Divisa que lhe corresponda, em substituição ao distintivo da manga.

**CALÇA** — de casimira ou sarja azul-marinho, igual à do uniforme de gala.

**MEIAS** — pretas.

**SAPATOS** — prêtos.

21-8 — Os Escotistas do Ar usam o mesmo uniforme do Escoteiro do Ar (Regra 13-10) com as seguintes alterações:

**BOINA** — preta igual a dos Escoteiros do Ar, tendo como distintivo a Flor-de-Lis com asas em metal prateado.

**DISTINTIVO DE ESCOTISTA** — usado acima do bolso direito.

**LENÇO** — de acôrdo com a Regra 21-1.

21-9 — O Escotista do Ar poderá usar o uniforme da Regra 16-3, à escolha do Grupo ou quando na cidade com as seguintes alterações:

**BOINA E DISTINTIVO DE ESCOTISTA** — nos das Regras 21-8.

Uniformes  
de Escotistas do  
Ar

**GRAVATA** — tropical azul-natier, de laço vertical.

**JAQUETA** — azul-marinho, com 2 bolsos macheados com portinhola e botões prêtos abotoados no fôrro.

21-10 — Os Escotistas podem usar os mesmos abrigos dos Escoteiros (Regra 13-13).

As Chefes de Lobinhos usam para o frio, de preferência, um casaco azul-marinho, de malha.

21-11 — Os Escotistas usam o mesmo equipamento individual do Escoteiro (Regra 13-14), exceto o bastão. Podem usar facultativamente uma bengala rústica, feita de galho de árvore. O cordão do apito dos Escotistas é de couro ou plástico, imitando couro.

21-12 — Os Escotistas usam no uniforme os seguintes distintivos a que tiverem direito:

- 1 — Distintivo Escoteiro — igual ao dos Escoteiros, usado sôbre o bolso esquerdo em todos os uniformes.
- 2 — Distintivo de Grupo — lenço igual ao dos Escoteiros, nos uniformes em que é usado.
- 3 — Distintivo de Região — Nome do Estado, Território ou Distrito Federal, bordado em branco sôbre listel de feltro vermelho debruado em linha vermelha a ser usado sob a costura do ombro direito, acompanhando a mesma. É facultado às Regiões, Territórios ou Distrito Federal, que tenham o distintivo com as armas do respectivo Estado, Território ou D. Federal, usá-lo entre o listel com o nome da Região e o número do Grupo.
- 4 — Número do Grupo — Bordado em branco sôbre retângulo de feltro vermelho debruado em linha vermelha colocado abaixo do nome da Região.
- 5 — Distintivo de Escotista

Para os Escotista de Modalidade Básica:

Retângulo de côr cinza de 6 cm de altura por 5 cm de largura, com escudo azul-marinho de 5 cm de altura por 4 cm de largura, tendo ao centro uma Flôr

Abrigos

Equipamento

Distintivos

de Lis da U.E.B. com listel, tudo em pano tecido, usado no terço médio da manga esquerda.

Para o Escotistas do mar:

No uniforme mesela:

- a) para Escotistas possuidores de Certificado de Curso Técnico de Arraes: uma estrêla de cinco pontos de 15 mm de diâmetro usada na manga esquerda a 6 cm acima das Divisas e bordada com linha preta.
- b) para Escotista possuidores do certificado do Curso Técnico de Patrão: uma Flor de Lis com âncora sobreposta, medindo 25 mm, encimada por uma estrêla de 5 pontos de 15 mm de diâmetro dentro de uma cercadura oval medindo 6 x 5 cm, bordados em retrós prêto sôbre brim cinza, e usado na manga esquerda a 6 cm acima das Divisas.

Divisas constituídas de cadaço prêto de 8 cm de comprimento por 8 mm de largura, colocada a primeira 10 centímetros acima da extremidade inferior da manga e as demais separadas por 8 mm; usadas abaixo do distintivo de Chefe. Os Escotistas do Mar têm o direito de usar as seguintes divisas:

Escoteiro-Chefe e Comissários Nacionais — 4 divisas

Comissário Regional e seus Assistentes — 3 divisas

Comissário Distrital, seus Assistentes e Chefe-de-Grupo — 2 divisas.

Chefe-de-Seção — 1 divisa.

Assistentes-de-Seção não usam divisas.

No uniforme azul-marinho e no de desembarque (Regra 21-5) e no azul-marinho para Escotista (Regra 21-6):

O mesmo distintivo e divisas, acima sendo a Flôr de Lis com âncora em pra-

ta, a estrêla e a cercadura em ouro, bordadas sôbre casimira azul-marinho; e as divisas constituídas de galão dourado nas mesmas dimensões. No uniforme azul-marinho e no de desembarque usados sômente na manga esquerda; no uniforme azul-marinho para Escotistas nas duas mangas.

No uniforme de desembarque para Escotista (Regra 21-7):

Platinas pretas com botão durado pequeno de âncora, distintivo e divisas obedecendo a mesma disposição, sendo o distintivo de metal branco de lapela, uma estrêla de metal amarelo de 1 cm, cercadura constituída de um fio dourado, tendo apenas 3 mm de largura para fora dos distintivos; e divisas de galão dourado de 8 mm, de tamanho igual a um terço da largura da platina, sendo a primeira colocada a 8 mm da extremidade inferior.

Para os Escotistas do Ar:

Brevês de Escoteiros do Ar de 1.ª Classe sôbre fundo: — amarelo para Chefes de Lobinhos; verde para Chefes de Escoteiros; grená para Chefes de Escoteiros Seniores; vermelho para Chefes de Pioneiros e azul-marinho para Chefes de Grupo. Usado acima do bôlso direito.

#### 6 — Distintivos de Adestramento:

Anel de lenço — de couro, no feitio de uma pinha de correr com 2 voltas, usado pelos Escotistas que tenham feito satisfatoriamente o Curso de Adestramento Preliminar ou o Curso da Insignia de Madeira.

Insignia de Madeira — De acôrdo com a Regra 22-12.

#### 7 — Estrêlas de Atividades — De acôrdo com a Regra 22-3. Usadas acima do bôlso esquerdo.

O Escotista continuará a usar as estrêlas conquistadas como Lobinho, Escoteiro, Escoteiro Sênior e Pioneiro.

21-13 — As senhoras e senhoritas que forem Chefes de Lobinhos, Assistentes e Instrutoras, usam no uniforme os seguintes distintivos a que têm direito:

- 1 — Distintivo de Escoteiro — igual ao dos Escoteiros, usado sobre o bolso esquerdo em ambos os uniformes.
- 2 — Distintivos do Grupo — lenço igual ao dos Escoteiros.
- 3 — Distintivo de Região — Nome do Estado, Território ou Distrito Federal, bordado em branco sobre listel de feltro vermelho debruado em linha vermelha a ser usado sob a costura do ombro direito, acompanhando a mesma. É facultado às Regiões, Territórios ou D. Federal, que tenham o distintivo com as armas do respectivo Estado, Território ou D. Federal, usá-lo entre o listel com o nome da Região e o número do Grupo.
- 4 — Número do Grupo — Bordado em branco sobre retângulo de feltro vermelho debruado em linha vermelha colocado abaixo do nome da Região.
- 5 — Distintivo de Escotista — igual dos Escotistas da Modalidade do seu Grupo.
- 6 — Distintivo de Adestramento — igual ao dos Escotistas.
- 7 — Estrêlas de Atividades — de acôrdo com a Regra 22-3, usadas acima do bolso esquerdo.
- 8 — Distintivo de Instrutora de Lobinhos — igual ao usado pelos Escoteiros Seniores e Pioneiros que desempenham a mesma função.

**Autorização** 21-14 — O uso do Distintivo de Chefe e Distintivo de Adestramento é automaticamente autorizado mediante a expedição do respectivo Certificado.

cado de Nomeação, de Designação ou de Curso e essa permissão é cancelada quando o respectivo Certificado é cancelado.

21-15 — Em traje comum o Escotista usa na lapela, camisa ou blusão, o mesmo distintivo do Escoteiro, de acôrdo com a Regra 13-18.

## CAPITULO VIII

### DISPOSIÇÕES

#### SEÇÃO 22

#### DISTINÇÕES E RECOMPENSAS

22-1 — Ainda que os membros da família escoteira tenham como norma de vida a prática do bem e o cumprimento do dever, podem, entretanto, ser distinguidos ou recompensados por atuação digna de destaque, pela obtenção de um alto nível de adestramento ou por ações de especial relêvo que se tornem merecedoras de particular referência.

**Distinções e Recompensas**

22-2 — As distinções e recompensas escoteiras são:

- I — Estrêlas da Atividade
- II — Insignia de Madeira
- III — Elogios
- IV — Diploma de Mérito
- V — Condecorações.

22-3 — As Estrêlas de Atividade destinam-se a premiar a boa e efetiva atividade escoteira de Lobinhos, Escoteiros Seniores, Pioneiros e Escotistas.

**Estrêlas de Atividade**

I — Estas Estrêlas são de metal prateado, com seis pontas, de 15 mm de diâmetro, tendo como fundo um disco de feltro ou plástico, de 17 mm de diâmetro, nas seguintes côres, conforme o ramo:

- Estrêlas de Lobinho — fundo amarelo
- Estrêlas de Escoteiro — fundo verde
- Estrêlas de Escoteiro Sênior — fundo grená
- Estrêlas de Pioneiro — fundo vermelho
- Estrêlas de Escotista — fundo azul.

II — A estrêla para um ano de serviço é simples, porém as demais têm ao centro um círculo vermelho esmaltado, com os números 2, 3, 4, 5 e 10 em branco, respectivamente, para dois, três, quatro, cinco e dez anos de atividade.

III — Para o tempo de atividade que não tenha estrêla com o número próprio; usam-se duas

ou mais estrélas cujos números somem o tempo desejado, devendo-se, entretanto, aplicar o número mínimo de estrélas necessárias.

IV — As Estrélas de Atividades são usadas no peito, acima do bôlso esquerdo do uniforme.

Contagem do Tempo de Atividade

22-4 — A contagem do tempo de atividade começa na data da Promessa ou Investidura para Lobinhos, Escoteiros, Escoteiros Seniores e Pioneiros; da nomeação ou posse para Chefes, Comissários, Assistentes e Assessôres.

22-5 — Na contagem do tempo de atividades serão obedecidas as seguintes normas:

- a) só terão direito à Estréla de Atividade aquêles que tiverem comparecido a mais de 70% das reuniões e atividades realizadas no período em questão;
- b) não devem ser contados 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 correspondente 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 côr do fundo da estréla, para o ramo em que a permanência foi maior.

22-6 — Os Lobinhos, Escoteiros, Escoteiros Seniores e Pioneiros terão o seu tempo de atividade contando pelo Chefe do Grupo a que pertencem ao qual compete conceder a respectiva Estréla de Atividade.

22-7 — As Estrelas de Atividades para Escotistas das Seções e seus Assistentes são concedidas pelos Chefes de Grupo, juntamente com a Com. Ex. do Grupo.

22-8 — As Estrélas de Atividade dos Chefes de Grupo e seus Assistentes são concedidas pelo Comissário Distrital juntamente com a Comissão Executiva Local.

22-9 — As Estrélas de Atividade dos Comissários Distritais, seus Assistentes, Assistentes do Comissário Regional e respectivos Assessôres são concedidas pelo Comissário Regional, juntamente com a Comissão Executiva Regional.

22-10 — Os Comissários Regionais, Comissários Nacionais e pessoas não previstas nos casos anteriores terão o seu tempo de atividade contado pelo Escoteiro-Chefe, a quem compete conceder, juntamente com a Comissão Executiva Nacional, a respectiva Estréla de Atividade.

22-11 — A autoridade escoteira que contar o tempo de Atividade Escoteira, fornecerá o respectivo Certificado (Mod. 117), cuja posse é obrigatória para comprovação desse tempo.

22-12 — A Insignia de Madeira é outorgada aos Escotistas que tenham completado satisfatoriamente as 3 partes do respectivo Curso.

Insignia de Madeira

O folheto "Adestramento de Escotistas" regula as condições para obtenção dessa insignia.

I — A Insignia de Madeira é o *fac-simile* de duas contas do colar do Chefe Dinizulú, pendentes das pontas de um cordão de couro usado em tórno do pescoço, cujas pontas são unidas por um nó de asêlha formando laço.

II — A Insignia de Madeira usada pelos Deputados Chefes-de-Campo e Aquelás-Líder contém quatro contas; a dos Assistentes de Deputado Chefe-de-Campo e Assistentes de Aquelás-Líder contém três contas.

III — A Insignia de Madeira permanece de propriedade da Direção Nacional e deve ser devolvida pelo seu portador se esta entidade o solicitar.

22-13 — Os membros do Movimento Escoteiro podem receber Elogio verbal ou por escrito, como recompensa a procedimentos ou realizações dignos

Elogios

de destaque e que não sejam de valor meritório à recomendação de um Diploma de Mérito ou Condecoração.

22-14 — O Elogio a Grupo, Conselho Local ou Região, sómente pode ser feito por escrito, em documento dirigido por qualquer das entidades superiores ou pela Direção Nacional, segundo o caso, devendo constar dos livros respectivos e atas das sessões, sendo dada a conveniente publicidade.

Diploma de Mérito

22-15 — Diploma de Mérito — Destina-se a distinguir entidades ou pessoas que hajam prestado serviços ou concedido facilidades, nomeadamente em Acampamentos Nacionais, Campos-Escolas, Conselhos Nacionais, Congressos etc., ou oferecido valores em dinheiro ou material, ou ainda feito cessão de instalações para sedes. É concedida pela Comissão Executiva Nacional, mediante proposta do organismo ou serviço que haja recebido ou registrado o ato de benemerência. Também pode ser concedido pelas Com. Ex. Regionais, informando à Direção Nacional para registro.

22-16 — As condecorações escoteiras são destinadas a premiar feitos realmente meritórios, acima do mero cumprimento do dever, devendo-se optar pelo simples louvor ou Diploma de Mérito quando o caso não mereça uma distinção especial.

Condecorações

22-17 — As condecorações escoteiras são as seguintes:

- a) de Agradecimento — Medalha de Gratidão (bronze prata e ouro).  
Cruz de São Jorge.
- b) de Bons Serviços — Medalha de Bons Serviços (bronze, prata e ouro)
- c) de Mérito — Medalha Tiradentes  
Tapir de Prata
- d) de Valor — Cruz de Bronze  
Cruz de Prata  
Cruz de Ouro.

22-18 — A "Medalha de Gratidão" é uma medalha de agradecimento concedida a pessoas pertencentes ou não ao Movimento, que normalmente já possuam um Diploma de Mérito, e tenham prestado novos e comprovados serviços.

1 — Esta Medalha é constituída por um anel tendo inscrito, em baixo, a palavra "Gratidão" e ao centro a Flor-de-Lis sobposta ao escudo redondo das Armas Nacionais, usada presa numa fita de côr verde e amarela, em duas listas verticais, ficando a côr verde ao lado da linha média do corpo.

2 — A Medalha de Gratidão poderá ser concedida nos seguintes graus:

Medalha de Gratidão

Bronze — por grandes serviços prestados aos Grupos ou entidades locais; ou por serviços prestados a entidades superiores.

Prata — por grandes serviços prestados a uma Região ou de âmbito nacional.

Ouro — por relevantes serviços prestados ao Movimento em geral.

3 — A Medalha de Gratidão pode ser proposta por qualquer entidade escoteira ou por qualquer membro da Comissão Executiva Nacional.

4 — Nos processos para a concessão de Medalha de Gratidão devem ser mencionados os fatos justificadores da recompensa. A concessão de qualquer dessas medalhas é da competência da Comissão Executiva Nacional que decidirá livremente sobre o grau da Medalha a ser concedida.

22-19 — A "Cruz de São Jorge" é a condecoração concedida a altas autoridades e dirigentes escoteiros, em sinal de reconhecimento por grandes e relevantes serviços prestados ao Movimento Escoteiro em geral ou à Direção Nacional e Regiões.

Cruz de São Jorge

1 — Esta condecoração é constituída por um escudo quadrado com uma Cruz de São Jorge, em esmalte vermelho, em campo de prata, tendo superposta no centro uma Flor-de-Lis, também de prata. É usada presa numa fita chamalote azul-marinho. rinho.

2 — A Concessão da Cruz de São Jorge é de competência do Conselho Regional, *ad referendum* de Cm. E.N., e do Conse-

Iho Nacional mediante proposta das respectivas Comissões Executivas.

**Medalha de Bons Serviços**

22-20 — A “Medalha de Bons Serviços” é destinada a premiar a boa e eficiente Atividade Escoteira, só podendo ser concedida a Escotistas, Auxiliares (Regra 6-3, item III), 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 durante o número de anos indicado e não simplesmente o de fiel cumprimento ou exercício de cargos no Movimento.

- 1 — Essa Medalha tem a forma circular, tendo ao centro, em baixo relevo, a Flor-de-Lís circundada por 2 ramos de algodão e café; em arco superior gravadas as palavras: “Bons Serviços” em arco inferior o lema “Sempre Alerta”.

É usada prêsa numa fota rôxa.

- 2 — Será concedida nos seguintes graus:

Em bronze — àqueles que completarem sete 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 — Para cada 5 anos, além de vinte, será concedida uma barra de ouro a ser usada sôbre a fita.

- 4 — Anualmente as Regiões deverão rever as fichas dos seus Escotistas e Escoteiros a fim de procederem à seleção dos que sejam merecedores da Medalha de Bons Serviços; depois de aprovada pela Comissão Executiva Regional, uma relação justificada será enviada pelo Comissário Regional ao Escoteiro-Chefe. Essas Medalhas e as barras serão concedidas pela Comissão Executiva Nacional por proposta do Escoteiro-Chefe

22-21 — A “Medalha Tiradentes” instituída em homenagem ao protomártir da independência, é concedida a Grupos, Escotistas, Pioneiros, Escoteiros e Lobinhos por atos que demonstrem ações de caráter excepcional e devotamento ao Dever, Nobreza de Caráter e de Sentimentos e elevado espírito Escoteiro ou grandes serviços à Causa Escoteira:

**Medalha Tiradentes**

- 1 — Essa condecoração consiste em uma letra “T” tendo sobreposta uma Flor-de-Lís, tudo em bronze, prêsa numa fita de três listas verticais, sendo as das extremidades verde e a do centro branca. É usada pendente ao pescoço.
- 2 — A concessão dessa medalha é da competência da Comissão Executiva Nacional, devendo-lhe ser proposta por uma Comissão Executiva Regional, com a apresentação de informações justificativas que ficarão anexadas ao respectivo processo de concessão, arquivado na Direção Nacional.

22-22 — O “Tapir de Prata” é a recompensa honorífica de mais alto mérito escoteiro e só poderá ser concedida a Escotistas possuidores da “Medalha Tiradentes” há mais de cinco anos e que tenham prestado novos e relevantes serviços ao Movimento Escoteiro. Excepcionalmente poderá ser concedido a grandes personalidades escoteiras mundiais.

**Tapir de Prata**

- 1 — Essa condecoração é constituída por um Tapir de Prata prêso a uma fita de três listas verticais, sendo as das extremidades verde e a do centro amarela. É usada pendente ao pescoço.
- 2 — O Tapir de Prata será concedido exclusivamente pelo Conselho Nacional, por proposta da Comissão Executiva Nacional ou de três Comissões Executivas Regionais encaminhadas por intermédio da Cm. E.N.
- 3 — O possuidor do Tapir de Prata não usará a Medalha Tiradentes.

22-23 — A “Medalha de Valor” é destinada a premiar ações de valor, salvamentos e outros atos que demonstrem coragem e heroísmo.

**Medalha de Valor**

- 1 É constituída por uma Cruz de Malta, tendo sobreposta ao centro uma Flor-de-Lis. É usada prêsa a uma fita de côr correspondente ao grau concedido.
- 2 — Segundo a importância dos atos que deram causa à concessão, há três graus 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 — A concessão dessa medalha é da competência da Comissão Executiva Nacional, podendo ser pedida por qualquer Grupo, Distrito ou membro da Direção Regional à sua Comissão Executiva Regional, a qual organizará um inquérito 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 inquérito, a Comissão Executiva Regional poderá propor a concessão da Medalha no grau adequado.
- 4 — Esta medalha também poderá ser concedida a Grupo ou Seção por ação conjunta, sendo neste caso usada na respectiva Bandeira.
- 5 — Para premiar outras ações, de graus semelhante ao mesmo elemento, Grupo ou Seção, serão concedidas Barras do mesmo metal da medalha. Para ações de grau diferente serão concedidas novas Medalhas.

**Liberdade  
de  
Condecorar**

22-24 — Por proposta do Escoteiro-Chefe, a Comissão Executiva Nacional tem a liberdade de conceder qualquer condecoração de sua competência a quem merece, independente de proposta de outra entidade.

Em casos urgentes de condecoração do Tapir de Prata a personalidades escoteiras estrangeiras, a Comissão Executiva Nacional pode concedê-la "ad referendum" do Conselho Nacional.

22-25 — Qualquer pessoa pode sugerir ao órgão competente a conveniência da concessão de uma condecoração.

22-26 — As condecorações Escoteiras (com exceção da Medalha Tiradentes e do Tapir de Prata), são usadas no peito, acima do bôlso superior esquerdo, colocadas na ordem em que se acham relacionadas na Regra 22-17 da direita para a esquerda.

22-27 — Quando a condecoração tiver mais de uma classe e a pessoa condecorada tiver recebido mais de uma, usará apenas a de maior categoria.

**Possuidor  
de mais  
de uma  
Classe  
da mesma  
Condecoração**

22-28 — As condecorações Escoteiras poderão ser usadas em solenidades e festas escoteiras ou em atos solenes da vida civil. Em ocasiões de menor rigor é permitido o uso de Barretes.

**Barretes**

22-29 — As Barretes são constituídas pelas fitas das respectivas Condecorações, com 35 mm de comprimento, por 12 mm de largura, circundada, por um filigrama com o formato de cabo, tendo ao centro uma Flor-de-Lis, do mesmo metal da medalha. São usadas acima do bôlso esquerdo, nas mesmas condições e em substituição às medalhas.

- 1 — As Barretes, das Medalhas de "Gratidão" e "Cruz de São Jorge" podem ser substituídas por um botão de 18 mm de diâmetro, de cor da mesma fita, e com Flor-de-Lis sobreposta com 18 mm de diâmetro; esta será usada isolada acima de tôdas as barretes ou na lapela do traje civil.
- 2 — O "Tapir de Prata" em vez de barrete terá uma roseta verde e amarela com a Flor-de-Lis sobreposta com 18 mm de diâmetro; esta será usada isolada acima de todos os barretes ou na lapela do traje civil.

**Outras Medalha e Condecorações** 22-30 — Além das Condecorações de que trata o presente Regulamento, só poderão ser usadas com o uniforme escoteiro as medalhas conferidas pelo Governo Federal ou Estadual e as condecorações conferidas por Governos ou Associações Escoteiras estrangeiras e Entidades Bandeirantes, após o necessário registro pela Comissão Executiva Nacional.

**Medalhas Esportivas** 22-31 — As medalhas conquistadas em competições esportivas só poderão ser usadas nos uniformes de esporte.

**Condecorações anteriores** 22-32 — As Condecorações já concedidas de acôrdo com o Regulamento Técnico de 1936, serão substituídas pelas condecorações correspondentes constantes dêste P.O.R.

**Proibições** 22-33 — É proibida a criação e uso de condecorações e medalhas que não as previstas neste P.O.R.

**Transcrição** 22-34 — Os Elogios por escrito, os Diplomas de Mérito e as Condecorações devem ser transcritos obrigatoriamente nas fichas de assentamento dos interessados.

### SEÇÃO 23

#### REGRAS GERAIS

**Símbolos Escoteiros** 23-1 — O Símbolo da U.E.B. é constituído pelo escudo redondo das Armas Nacionais pousado sôbre uma Flor-de-Lis de Ouro; abaixo em listel também de ouro inscrever-se-á em blau a legenda "Sempre Alerta"; do centro do listel pendurá um nó atado de prata, representando a Boa Ação.

23-2 — O Símbolo dos Escoteiros é o cocar nacional, tendo ao centro a Flor-de-Lis, prateada, e a faixa com o lema "Sempre Alerta".

23-3 — O Símbolo dos Escoteiros do Mar é uma âncora tendo uma Flor-de-Lis ao centro.

23-4 — O Símbolo dos Escoteiros do Ar é uma Flor-de-Lis e a faixa com o lema "Sempre Alerta" tendo ao centro uma águia.

**Sinal Escoteiro** 23-5 — O Sinal Escoteiro, ou Sinal de reconhecimento entre Escoteiros, Escoteiros Seniores, Monjeiros e Escotistas, é feito levando a mão direita à altura do ombro com a palma para frente, os

dedos indicador, médio e anular estendidos e unidos, ficando o polegar sôbre a unha do dedo mínimo. Os três dedos estendidos representam as três partes da Promessa Escoteira.

23-6 — 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.

23-7 — Esses sinais são usados na Promessa e em suas renovações, em qualquer compromisso de posse (individual ou coletivo) e como gesto simbólico nas votações.

23-8 — O apêrto 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 êste último entrelaçado com o do companheiro. Ao trocarem o apêrto de mão, ambos pronunciam seus Lemas.

23-9 — Todos os membros da Família Escoteira ao se encontrarem pela primeira vez no dia devem saudar-se mutuamente. O primeiro a ver o outro deve ser o primeiro a saudar, independentemente de seu Ramo, Cargo ou Função; em caso de dúvida, a iniciativa da saudação cabe ao mais cortês. Escoteiros e Bandeirantes se saúdam mutuamente quando de uniforme.

23-10 — A saudação é também feita, como um sinal de respeito, ao hastear e arrear a Bandeira Nacional, ao entrar e sair a mesma de formatura; ao ser executado o Hino Nacional, ao passar em desfile a Bandeira Nacional e também as Bandeiras Escoteiras (exceto bandeirolas de Patrulha e nos funerais).

23-11 — Quando está sem uniforme o Escoteiro cumprimenta apenas com o apêrto de mão.

23-12 — Quando uniformizado, o Escoteiro faz a Saudação levando a mão direita com o Sinal Escoteiro até a aba do chapéu; sem cobertura, levará a mão direita com o Sinal Escoteiro até à têmpora direita.

23-13 — Em ambos os casos, quando a saudação for dirigida a uma pessoa, o Escoteiro pro-

**Apêrto de mão**

**Saudações**

nuncia em voz clara o seu Lema — “Sempre Alerta”.

23-14 — O Lobinho faz as mesmas saudações, substituindo o Sinal Escoteiro pelo Sinal do Lobinho e pronunciando seu lema — “O Melhor Possível”.

23-15 — O Pioneiro usa o Sinal e a Saudação do Escoteiro, pronunciando o seu próprio Lema — “Servir”.

23-16 — Os Escotistas usam as Saudações e Lemas de acôrdo com o ramo das pessoas a quem se dirijam; entre Chefes usam a Saudação Escoteira, com o Lema “Sempre Alerta”.

23-17 — Parado, com bastão, a saudação é feita com o Sinal Escoteiro, executado com a mão esquerda, dobrando o braço, na horizontal, a mão na altura do cotovelo direito.

23-18 — Em marcha, e com bastão, faz-se a mesma saudação da regra anterior, olhando-se para o lado que fôr determinado.

23-19 — Nas igrejas, ou quando cantando o Hino Nacional, a saudação consiste em permanecer na posição de Alerta (posição de Sentido).

23-20 — Em tôdas as paradas em público, o dirigente comanda aos Escoteiros a posição de Alerta e só êle saúda, exceto no caso da Regra 23-10.

23-21 — Em marcha e sem bastão, faz-se a saudação olhando-se para o lado que fôr determinado.

23-22 — 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 ombros e a cabeça inclinada para o bastão.

Acompanhando um funeral, os Escoteiros marcham conduzindo o bastão sob a axilla direita, com a ponteira voltada para baixo e para a frente.

23-23 — O Grito de Saudação oficial dos Escoteiros do Brasil é a exclamação: “Anrê!” repetida três vêzes, levantando o chapéu com o braço esquerdo, em resposta a um comando por apito ou as palavras: “Pró Brasil!”.

Gritos de Saudação

23-24 — Os Lobinhos, em suas reuniões e em concentrações de Alcatéias fazem o Grande Uivo, baseado no Lema: — “O Melhor Possível”.

23-25 — É permitido a tôdas as organizações escoteiras possuírem seus próprios gritos de saudação, de uso restrito às suas atividades ou nos casos em que fôr cabível uma manifestação isolada.

23-26 — A precedência hierárquica entre Escotistas é regulada pela seguinte classificação em ordem decrescente:

Precedência hierárquica

- 1 — Os que exercem funções de direção (de acôrdo com a hierarquia de suas funções).
- 2 — Os possuidores de Certificado de Curso da Insignia de Madeira (classificados cronologicamente pela data da terminação dos cursos e os do mesmo curso, na ordem do maior tempo de efetiva Chefia Escoteira).
- 3 — Os possuidores de Certificados de Curso de Adestramento Preliminar e dos antigos Cursos Nacionais (classificados nas mesmas condições do item 2).
- 4 — Os demais Chefes (por ordem de antiguidade de Chefia).

23-27 — Em caso de igualdade de tempo de Chefia, prevalecerá o tempo anterior nos vários Ramos do Movimento e em nova igualdade terá precedência o mais idoso.

23-28 — Exceto os distintivos de atividades internacionais a que tenha comparecido, nenhum emblema não previsto neste P.O.R. pode ser usado no uniforme, a menos que tenha sido aprovado pela Direção Nacional de acôrdo com as Regras seguintes.

Emblemas Especiais

23-29 — Podem ser aprovados os seguintes emblemas:

- 1 — De Ajuris ou atividades especiais.
- 2 — De Região.
- 3 — De Grupo.

23-30 — A aprovação só será dada de acôrdo com as seguintes condições.

- 1 — As petições devem ser apresentadas através dos canais normais de comunicação e não diretamente à Direção Nacional.
- 2 — Deve ser apresentado um desenho ou uma amostra do emblema (que não será devolvido) juntamente com a declaração de aprovação do Comissário Regional.
- 3 — No caso de emblemas para Grupos, as aprovações do Conselho Local e do Comissário Distrital são também necessárias.
- 4 — O desenho deve ter também caráter emblemático, por exemplo: — O título de um Grupo ou o nome ou iniciais de um indivíduo não são admissíveis.
- 5 — O desenho não deve exceder 5 cm de comprimento ou largura.
- 6 — Uma amostra do emblema, depois de feito, deve ser enviada para ser arquivada na Direção Nacional e na Região.

23-31 — Depois de aprovado, o emblema deve ser usados num dos seguintes lugares:

- 1 — de Ajuris, atividades internacionais ou especiais no lado direito, sobre o bolso, durante seis meses;
- 2 — de Região — no ombro direito;
- 3 — de Grupo — na ponta do lenço.

Distintivos de Delegação ao Estrengal

23-32 — Os Representantes oficiais e os membros das Delegações da União dos Escoteiros do Brasil às atividades internacionais, usarão no uniforme escoteiro os seguintes emblemas:

Distintivo BRASIL — com o nome em amarelo inscrito em um retângulo verde, colocado acima do bolso direito.

Lenço de Delegação — triangular, de cor azul-celeste, tendo na ponta o desenho da constelação Cruzeiro do Sul bordado em branco.

Alterações do Uniforme

23-33 — É proibido aos Lobinhos, Escoteiros, Escoteiros Seniores, Pioneiros e Escotistas modificar o uniforme ou acrescentar-lhe quaisquer distintivos, condecorações ou enfeites não previstos neste P.O.R. ou devidamente autorizados pelos órgãos competentes.

23-34 — É proibido também combinar peças de roupas comuns com peças de uniforme escoteiro, exceto nos acampamentos, onde os escoteiros poderão usar roupas não regulamentares a juízo do Chefe; este deverá ter em vista a boa propaganda do Movimento Escoteiro. Sempre que se sair dos limites do Campo, deve-se estar corretamente uniformizado.

23-35 — É aconselhável que todas as Atividades Escoteiras (inclusive as reuniões de sede), sejam realizadas com todos os seus componentes devidamente uniformizados.

Os Escotistas deverão dar o exemplo, comparecendo corretamente uniformizados a todas as atividades.

23-36 — Os uniformes facultativos, com exceção dos das Regras 16-3, 19-1 e 21-8, somente serão permitidos em reuniões ou formaturas com autorização expressa do Escotista que as dirigir.

23-37 — Somente em uniforme escoteiro é permitido dirigir Ajuris, Acampamentos, Excursões, Desfiles ou Solenidades escoteiras, não havendo exceções sob qualquer pretexto.

23-38 — É expressamente proibido aos membros da Família Escoteira, quando uniformizados, comparecerem a festas ou folguedos carnavalescos sendo-lhes ainda vedada a utilização de peças do uniforme para fantasia própria ou alheia.

23-39 — Os Escoteiros em uniforme, sem que tenham a permissão do Comissário Regional, não estão autorizados a aparecer em palcos de teatros ou em qualquer espetáculo público que não sejam organizados pelos próprios Escoteiros.

23-40 — Sem prévia autorização da Direção Nacional ou Regional, conforme o caso, os membros da U.E.B. não podem expressar opiniões em assuntos de princípios ou política-escoteira através da imprensa pública, ou tomar parte em qualquer irradiação radiofônica ou de televisão relacionada com o Movimento Escoteiro.

23-41 — É proibido aos indivíduos ou firmas não autorizadas, utilizar ou comerciar com tudo aquilo que se acha sob proteção do Decreto-lei n.º 8.828, de 24 de janeiro de 1946. Cabe à União dos Escoteiros do Brasil decidir em cada caso, de acordo com os interesses do Escotismo.

Uso do Uniforme

Carnaval

Teatros

Imprensa Rádio e Televisão

Comercialismo

23-42 — Cabe à Cm. E. Nacional autorizar, decidindo em cada caso de acôrdo com os interesses do Escotismo, e assegurando uma justa retribuição para as finanças do Movimento, o uso para propaganda, para comércio, ou a fabricação, de tudo aquilo que se acha sob a proteção legal dos Decretos mencionados na Regra 2-12.

**Bandas**

23-43 — O uso de bandas marciais nos Grupos Escoteiros não é aconselhável. Somente poderão existir com autorização expressa do Comissário Distrital ou Regional e sua utilização deverá obedecer às seguintes determinações:

- a) Os Grupos Escoteiros só Poderão usar bandas em formaturas e desfiles que tiverem em forma pelo menos 32 elementos; e a banda não será maior que um décimo do número de elementos em forma;
- b) as Alcatéias não podem possuir banda, nem mesmo usar bandas se estiverem desfilar sem outra Seção do Grupo;
- c) ao passar por igrejas em que estiverem se realizando cultos, por hospitais ou qualquer casas em que se saiba que existem pessoas doentes, a banda deve deixar de tocar 100 metros antes, só recomeçando 100 metros depois;
- d) nenhuma banda pode tocar antes das oito e depois das 18 horas, em tráfego pela rua;
- e) os ensaios de banda devem ser realizados ao ar livre e em lugares suficientemente afastados de habitações;
- f) não é permitido o uso de cornetas ou clarins em formaturas ou acampamentos de Grupo Escoteiro.

**Bandeiras**

23-44 — Os Grupos Escoteiros podem usar as seguintes bandeiras:

- a) Bandeira Nacional, de dois panos, conduzida por guarda de honra quando em desfile de Grupo com o efetivo mínimo de 32 elementos em forma, ou quando em solenidade de Promessa;
- b) Bandeira Nacional, de tamanho conveniente, içada em mastro ou árvore — obrigatória em reuniões de sede e em concentra-

ções, bivaques e acompanhamentos de tôdas as unidades escoteiras de qualquer escalão;

- c) Bandeira da U.E.B. — usada em atividades nacionais e internacionais atividades regionais autorizadas e com representações ao estrangeiro;
- d) Bandeira da Região — usada em atividades regionais, representação da Região, e atividades distritais e locais autorizados que reúnem no mínimo três Grupos Escoteiros;
- e) Bandeira do Grupo — usada em formaturas, excursões e quaisquer atividades de campo do Grupo ou de qualquer de suas Seções;
- f) Bandeira de Seção — de uso facultativo em formaturas, excursões e atividades de campo da Seção ou de atividades semelhantes em que êle tome parte; uma só Seção não pode conduzir ou usar ao mesmo tempo a bandeira do Grupo e o galhardete da Seção;
- g) Bandeirolas das Patrulhas ou Bastão-Totem, de acrd com as Regras 8-20, 11-16 e 14-18, usadas em atividades da Patrulha, ou da Alcatéia respectivamente.

23-45 — A Bandeira da U.E.B., é retangular, de côr verde, com 1,35 m de comprimento por 90 cm de altura, tendo ao centro o emblema oficial nas côres amarela e azul, encimado pelo nome em arco "União dos Escoteiros do Brasil", em côr amarela. O emblema tem 35 cm de altura e tôdas as letras 10 cm de altura.

23-46 — As Bandeiras das Regiões são semelhantes à Bandeira da U.E.B., tendo inscrito na parte inferior o nome da Região e no canto interno, superior o desenho das Armas do respectivo Estado, Distrito Federal e Territórios, nas côres próprias (o desenho das armas poderá ser inscrito em um círculo branco se fôr julgado conveniente).

23-47 — As Bandeiras dos Grupos, nas mesmas dimensões da bandeira da U.E.B., terão as côres e desenhos escolhidos pelo Grupo (com exclusão de semelhança que as confunda com as bandeiras acima) devendo ter ao centro ou no lado interno superior, em tamanho conveniente, o em-

blema oficial da U.E.B., podendo este emblema ser sobreposto a uma âncora ou águia, no caso de Grupos Escoteiros do Mar ou do Ar, respectivamente.

As bandeiras dos Grupos devem ter seus desenhos e cores previamente aprovados pelo Comissário Regional juntamente com a Comissão Executiva Regional e cópias desses desenhos nas cores próprias devem ser arquivadas na Região e na Direção Nacional.

23-48 — Os Grupos Patrocinados podem usar, se desejarem, como bandeiras do Grupo, a bandeira da respectiva entidade patrocinadora, de 2 panos ou em dimensões aproximadas.

23-49 — As Bandeiras das Seções, retangulares, com 90 cm de comprimento por 60 cm de altura, terão as cores próprias das Seções (amarelo para Alcatéias, Verde para Tropas, Grená para Tropas Seniores e Vermelho para Clás) e desenho de escolha da Seção e do Grupo, com aprovação do Comissário Distrital juntamente com a Comissão Executiva Local, devendo cópias dos desenhos nas cores próprias ser arquivadas no Conselho Local, na Região e na Direção Nacional.

23-50 — Os Escoteiros do Mar poderão usar em suas embarcações, além da Bandeira Nacional, os seguintes pavilhões e flâmulas:

- a) O Pavilhão dos Escoteiros do Mar, retangular, de cor azul-marinho, medindo 60 x 45 cm, com o emblema da modalidade ao centro, em branco, medindo 22 cm de altura por 17 cm de largura nos maiores eixos, circundado por 21 estrêlas, em branco.

- b) Pavilhões e flâmulas de comando:

I — Pavilhão do Escoteiro-Chefe e do Comissário Nacional Honorário dos Escoteiros do Mar, semelhante ao Pavilhão dos Escoteiros do Mar, sendo suprimido o círculo de estrêlas e acrescentadas 3 estrêlas, em branco, no canto interno junto à tralha, em vertical, medindo cada estrêla 0,05 m, de diâmetro.

II — Pavilhão do Comissário Nacional dos Escoteiros do Mar, semelhante ao anterior, tendo apenas 2 estrêlas no canto interno.

Pavilhões  
e Flâmula  
dos Escotei-  
ros do Mar

III — Pavilhão do Comissário Regional e do seu Assistente de Escoteiros do Mar, farpado, com desenho e cores semelhantes ao anterior.

IV — Flâmula do Comissário Distrital, seu Assistente de Escoteiros do Mar e do Chefe do Grupo, triangular, de cor azul-marinho, de 50 x 10 cm, tendo junto à tralha o emblema da modalidade em branco.

V — Flâmulas de Chefes de Escoteiros do Mar, Chefe de Escoteiros Seniores do Mar e Chefe de Pioneiros do Mar, semelhantes à anterior nas cores, respectivamente, verde, grená e vermelho.

23-51 — A Bandeira Nacional, pavilhões e flâmulas serão içadas ao iniciar a atividade nas embarcações e arriadas ao final, devendo, no decorrer das atividades de mais um dia, ser sempre arriadas ao pôr-do-sol e içadas às 8 horas da manhã.

23-52 — A Bandeira Nacional, pavilhões e flâmulas serão hasteadas nos seguintes lugares:

- a) nas embarcações sem mastro:

Bandeira Nacional hasteada no "pau da bandeira", à pópa;

Pavilhão dos Escoteiros do Mar hasteado no "pau do jack", à proa.

- b) Nos navios de um só mastro:

I — Quando as velas não estiverem içadas:

Bandeira Nacional e Pavilhão dos Escoteiros do Mar, como determinado acima e mais;

Pavilhão ou flâmula de comando usado no tópo do mastro.

II — com as velas içadas:

Bandeira Nacional desfraldada no lais da vêrga ou no penol de carangueja, conforme a armação da embarcação; Pavilhão ou flâmula de comando içada no tópo do mastro.

Não hasteia o Pavilhão dos Escoteiros do Mar.

c) Nos navios de dois ou mais mastros:

I — Quando as velas não estiverem içadas:
Bandeira Nacional hasteada no "pau da bandeira", à pôpa;
Pavilhão dos Escoteiros do Mar içado no tópo do traquete;

Pavilhão ou flâmula de comando, içado no tópo do mastro grande.

II — Com as velas içadas:

Bandeira Nacional desfraldada no lais da vêrga ou no penol da carangueja no mastro grande;
O Pavilhão dos Escoteiros do Mar e o Pavilhão ou flâmula de comando permanecem.

23-53 — Num navio só será içado um pavilhão ou flâmula de comando: o da maior autoridade à bordo.

23-54 — Quando a maior autoridade a bordo não tiver direito a pavilhão ou flâmula, não será içado o de outra autoridade de menos proeminência que esteja embarcada. Neste caso, o Pavilhão dos Escoteiros do Mar será mantido no traquete dos navios de dois ou mais mastros, e poderá ser içado no tópo do mastro nos navios de um só mastro.

23-55 — A 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.

23-56 — Quando em desfile, tôdas as bandeiras serão conduzidas desfraldadas.

Luto 23-57 — Quando um Grupo estiver de luto, a sua bandeira deve ter uma larga faixa de crepe prêsa ao tópo.

23-58 — O luto para todos os membros do Movimento Escoteiro, quando em uniforme, é uma braçadeira de crepe negro de 6 cm de largura, usada em tórno da manga esquerda acima do cotovêlo. Esse sinal deverá ser usado por todos os membros no caso de luto oficial escoteiro.

Cerimônias 23-59 — A Promessa de Lobinhos, de Escoteiros e de Escoteiros Seniores, Investidura de Pioneiros, as passagens um para outro ramo e as

posses em Cargos ou Chefias devem ser realizadas com solenidade, observando-se o Cerimonial Escoteiro apropriado

23-60 — São permitidas aos Grupos e Seções atividades especiais organizadas em conjunto com as famílias, tais como festas artísticas e dançantes, passeios e piqueniques, a fim de desenvolver o espírito de sociabilidade do rapaz.

Reuniões Sociais

23-61 — Não devem ser exigidos dos Lobinhos longas marchas ou caminhadas e desfiles de longo percurso em passo ordinário.

23-62 — As expedições a pé de longa distância por Escoteiros ou Lobinhos são proibidas, mesmo quando acompanhados de Chefe.

Raides

23-63 — As viagens longas usando conduções são permitidas, com autorização do Comissário Distrital.

23-64 — Aos Escoteiros Seniores e Pioneiros são permitidas expedições a longas distâncias a pé ou usando veículos, desde que o plano da expedição seja aprovado pelo Comissário Distrital, verificado o exato cumprimento da Regra 23-65, devendo ser avisados os Distritos Escoteiros e Regiões que tiverem de ser percorridas.

23-65 — É vedado a qualquer Grupo em excursão solicitar recursos financeiros, passagens ou alimentação às autoridades ou sociedades nas localidades por onde excursionarem. É, no entretanto, permitido entendimento prévio com os Grupos Locais para as facilidades de excursão e permanência.

Excursões

23-66 — Escoteiros que pretendam acampar ou viajar fora do país em uniforme devem antes obter o consentimento da Direção Nacional; a petição deve ser acompanhada por uma recomendação do Comissário Distrital e Comissário Regional. A Direção Nacional fornecerá uma "Carta-de-APresentação Internacional", que provará sua qualidade de membro da Fraternidade Escoteira.

Visitas Internacionais

23-67 — Não serão dados consentimentos, salvo em circunstâncias excepcionais, para Lobinhos acamparem ou viajarem fora do País.

23-68 — Convites para Escoteiros estrangeiros acamparem ou visitarem o Brasil não devem ser expedidos até que tenha sido obtido o consentimento da Direção Nacional.

Acampamentos

23-69 — Todos os acampamentos de Escoteiros dentro do Próprio Distrito devem ser previamente avisados ao Comissário Distrital, com a antecedência mínima de 48 horas.

23-70 — Quando o acampamento se realizar fora de seu próprio Distrito, o Escotista encarregado deve dar ao seu Comissário Distrital um aviso com pelo menos 30 dias de antecedência para acampamento de mais de cinco dias, ou de 8 dias de antecedência para outros acampamentos, a fim de que o C.D. possa informar ao Comissário do Distrito a ser visitado. Se o acampamento for em outra Região, o C.D. enviará cópias desse aviso ao seu próprio Comissário Regional e ao Comissário Regional da Região a ser visitada. O Comissário Distrital de qualquer Distrito em que se realize um acampamento tem os poderes previstos no R.I. sobre a fiscalização de Atividades.

23-71 — Quando se tratar de Distritos da mesma cidade, ou de cidades circunvizinhas com grande facilidade de comunicação, o aviso de acampamento pode ser dado com 48 horas de antecedência.

Permissão para Excursões

23-72 — Agrupamento de Escoteiros, Escoteiros Seniores ou Pioneiros, fazendo acampamentos volantes com viaturas, ou excursionando por uma ou mais Regiões, devem dar avisos idênticos estabelecendo as datas aproximadas das passagens pelos vários lugares. Se Escoteiros, Escoteiros Seniores ou Pioneiros pretendem visitar freqüentemente determinado local nos fins de semana, um aviso geral deve ser dado no princípio da estação.

23-73 — Se em qualquer caso o nome e o endereço do Comissário Distrital a ser visitado não é conhecido, a comunicação das Regras anteriores deve ser enviada ao Comissário Regional da Região em causa, o qual a encaminhará.

Padrão de Acampamento

23-74 — Os Escotistas e Escoteiros encarregados de um acampamento devem ter um conhecimento preciso do folheto "Padrão de Acampamento" e seguir suas recomendações. Deve-se ter especial cuidado na escolha dos locais de acampamento, tendo em vista a salubridade do terreno, a água a ser usada para beber, cozinhar e para higiene, devendo ser previsto o problema da alimentação adequada e socorro médico.

23-75 — Nos acampamentos, todos os Escoteiros devem ter o seu próprio saco de dormir ou cobertores que os habilitem a fazer para si um leito separado.

23-76 — Nos acampamentos, os Chefes devem ter obrigatoriamente uma barraca separada e nela só poderão pernoitar Chefes e Assistentes, adultos.

23-77 — Invasões e ataques a acampamentos são rigorosamente proibidos.

23-78 — Os Lobinhos só podem ser levados para Férias de Alcatéia quando estejam asseguradas as acomodações para dormir e para os dias chuvosos na sede de um Grupo, no salão de uma igreja, numa escola ou em outro edifício adequado.

Acantonamentos e Acampamentos de Lobinhos

23-79 — Nos Acantonamentos de Férias de Alcatéia e nos Acampamentos de Lobinhos, além das Regras 23-69 a 23-77, devem ser observadas as seguintes normas:

- a) no edificio usado para acantonamento ou imediatamente adjacente a ele deve haver abastecimento de água, facilidades para cozinhar dentro de casa e instalações sanitárias adequadas, com cobertura;
- b) para o Acampamento de Lobinhos deve haver no local um abrigo permanente, tal como depósito, galpão, telheiro, garagem etc., que possa ser utilizado pelos Lobinhos em caso de mau tempo. Se não for possível obter um abrigo permanente, deve ser providenciado um tóldo impermeável, bastante grande para acomodar todos os Lobinhos. Se o tóldo for utilizado como galpão permanente, deve ser peça adicional e diferente das barracas em que os Lobinhos dormem;
- c) deve haver nestas atividades ao menos dois Escotistas com Certificado de Nomeação, um dos quais deve ser Chefe de Lobinhos ou Assistente de Comissário Distrital para Lobinhos. Deve haver normalmente no mínimo um adulto para cada 6 Lobinhos, excluído o Escotista encarregado.
- d) em nenhuma hipótese deve ser realizado um acampamento ou acantonamento de Lobinhos sem que estejam presentes, no míni-

mo, duas pessoas adultas devendo uma delas ser habilitada em enfermagem.

- e) deve-se ter especial cuidado com a alimentação dos Lobinhos, não sendo permitido que passem durante o dia mais de quatro horas sem refeição;
- f) O Comissário Distrital só deve dar permissão para acantonamento ou acampamento quando considere inteiramente satisfatórios os necessários conhecimentos e a experiência prática adquirida pelo Escotista encarregado;
- g) um Escotista que não tenha ainda se encarregado de um acampamento ou acantonamento de Lobinhos, ou cuja direção anterior tenha sido objeto de um relatório pouco satisfatório, deve obter uma permissão preliminar do Comissário Distrital, pelo menos três meses antes da data proposta para a atividade, e antes que qualquer palavra ou insinuação sobre a mesma tenha sido dita quer aos Lobinhos quer aos pais;
- h) nenhum Lobinho com idade menor de 9 anos e meio pode ser levado para acampamento, exceto com permissão específica do Comissário Distrital

23-80 Só em circunstâncias excepcionais, com o consentimento específico do Comissário Distrital, os Lobinhos podem acampar com Escoteiros, Escoteiros Seniores ou Pioneiros

Antigos  
Escoteiros

23-81 - Os elementos de mais de 21 anos que tenham sido Lobinhos, Escoteiros Seniores, Pioneiros ou Escotistas e que desejarem continuar ligados à Fraternidade Escoteira, poderão se inscrever como "Antigos Escoteiros" em qualquer Grupo Escoteiro, ou em círculos do Distrito ou da Região Escoteira.

Punição  
de Escoteiro

23-82 — O Chefe de uma Tropa não deve punir Escoteiros de outra Tropa, exceto em circunstâncias excepcionais ou quando este eventualmente, esteja sob sua direção

23-83 — Quando um Chefe tiver de punir Escoteiro de outra Tropa (de acordo com a Regra acima) deverá comunicar este fato ao Chefe do mesmo com a possível brevidade

23-84 — Em grau de recurso, os punidos poderão recorrer à "Corte de Honra" (no caso da punição não ter sido imposta pela mesma); em caso contrário poderão apelar para a entidade superior.

23-85 — Nenhuma penalidade poderá ser tornada pública ou inserta em jornais; pode, entretanto, ser objeto de comunicação confidencial entre as Regiões Escoteiras.

23-86 — As penalidades de Suspensão e Exclusão devem ser transcritas obrigatoriamente nas fichas de assentamento

Sigilo

Transcri-  
ção

## SEÇÃO 24

### REGRAS DE SEGURANÇA

24-1 — Quando em marchas e desfiles, os conjuntos de Escoteiros devem ter na vanguarda e na retaguarda, pequenos grupos com a responsabilidade de guardas de tráfego.

Marchas

Estes grupos, à noite, devem mostrar uma luz branca na vanguarda e uma luz vermelha na retaguarda.

24-2 - Antes de permitir a qualquer membro do Movimento Escoteiro que tome parte em qualquer atividade usando embarcações, inclusive usando Kayaks e canoas, o Escotista ou outra pessoa encarregada deve:

Use de  
Embarca-  
ções e  
Bônios

- 1 — Ter certeza de que a embarcação está protegida por um "Certificado de embarcação" de acordo com o R.I., válido para o período e para as águas em questão; de que a embarcação leva todo o equipamento necessário; que não está sobrecarregada, nem atulhada de forma a causar embaraço ao seu livre manejo a remos ou à vela.
- 2 — Ter certeza de que a pessoa (seja ele próprio ou outra pessoa) realmente encarregada da patronagem da embarcação possui um "Certificado de Patrão" válido (e se necessário, revalidado) de acordo com o R.I., para período, o tipo de embarcação e as águas em questão.
- 3 — Analisar cuidadosamente todas as circunstâncias, inclusive a idade, experiência e fidedignidade dos Escotistas em questão,

e a idade, habilidade e experiência própria ou de qualquer outra pessoa encarregada de alguma parte da atividade a ser realizada

- 4 — Ter certeza de que êle próprio e tôdas as demais pessoas que vão tomar parte na atividade, podem nadar no mínimo 50 metros, de camisa, calções, e meias; que pelo menos uma pessoa tem conhecimentos práticos dos métodos de salvamento e estará na embarcação em situação de poder dar efetiva ajuda em caso de acidente, onde com certeza não estará impedida por outros deveres
- 5 — Ter certeza de que nenhum dos Escoteiros ou outras pessoas que tomem parte na atividade estará usando qualquer tipo de botinas ou botas apertadas enquanto estiver navegando
- 6 — Ter certeza de que, se qualquer parte da atividade tiver de ser realizada em mar aberto, em águas com maré, dos estuários ou dos rios ou em baías e lagos grandes e perigosos, uma jaqueta salva-vidas deverá estar à disposição de cada pessoa presente, e que elas serão vestidas quando a embarcação estiver encontrando tempo borrascoso ou mar grosso e ao passar por águas de arrebentação
- 7 — Verificar quais (se existirem) as regras ou recomendações ou regulamentações locais para escoteiros do mar, determinadas por qualquer autoridade, aplicável a quaisquer das águas em que a atividade a ser realizada terá lugar; e assegurar um perfeito cumprimento das regras que possam ser aplicadas.
- 8 — Assegurar-se que em hipótese alguma serão ultrapassados os limites que normalmente são atribuídos ao uso e dotação de cada tipo de embarcação.
- 9 — Observar, de um modo geral tôdas as precauções que seriam tomadas por um pai ajuizado e prudente; e em qualquer caso de dúvida sôbre as precauções necessárias, consultar o C. D. ou alguma pessoa com

experiência, familiarizada com as águas em questão

24-3 O disposto na Regra 24-2 não se aplica de nenhuma forma onde as águas são de tal natureza que, tendo em vista a idade de todos os Escoteiros, não pode apresentar nenhuma possibilidade de perigo, ou quando a embarcação ou navio é reconhecidamente um meio de transporte público.

24-4 — As disposições da Regra 24-2 sôbre "Certificados de Embarcações" (alínea 1), "Certificados de Patrão" (alínea 2) e Regras Locais de Escoteiros do Mar (alínea 7) não se aplicam quando a embarcação ou navio está a cargo de uma pessoa que não é membro do Movimento Escoteiro, que é o proprietário ou autorizado pelo proprietário, e que, em qualquer dos casos, o Escotista tem boas razões para acreditar como tendo a necessária experiência, conhecimentos e habilidade

24-5 — Em atividades escoteiras nenhum Lobinho, Escoteiro ou Escoteiro Sênior terá permissão para tomar banho em piscinas, rios, lagoas, açudes, mar, etc., a não ser sob a supervisão pessoal do Escotista encarregado da turma, ou de algum adulto responsável designado por êle para essa finalidade. Deve ser previamente verificada a segurança do lugar e tomadas tôdas as precauções razoáveis, inclusive

- a) a existência de um cabo para salvamento de vidas,
- b) a vigilância de uma guarda de dois bons nadadores, de preferência que tenham as insígnias de Guarda-Vidas ou de Salva-Vidas, que devem estar de serviço com calção, numa embarcação ou nas margens, como exigir as circunstâncias, prontos para ajudar qualquer rapaz em dificuldade. Os Guardas não poderão se banhar até que os rapazes tenham deixado a água

24-6 — No caso de grande número de banhistas, deve ser adotado o uso do sistema de duplas, que consistem na formação de pares de Escoteiros, com a obrigação de estarem os dois sempre juntos e de se mostrarem com as mãos dadas quando soar o apito para fiscalização

24-7 — As Regras 24-5 e 24-6 não se aplicam aos locais onde há banhos devidamente supervisa-

dos As preocupações determinadas por essas Regras também podem ser modificadas numa extensão razoável quando o Escotista encarregado certificar-se previamente, sem a menor dúvida, que tôdas as águas são pouco profundas e que nenhum possível perigo existe ou pode existir

24-8 Os Pioneiros devem tomar tôdas as precauções razoáveis, quer em embarcações, quer em banhos, e quando um certo número de Pioneiros estiver tomando banho em conjunto, devem ser tomadas as precauções acima descritas

Tiro

24.9 Quando, para treinar a especialidade de Atirador, membros de uma Tropa Escoteira utilizarem ou 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 Nenhum tiro deve ser dado sem a supervisão de um adulto competente, que será responsável pelo cumprimento rigoroso das Regras da segurança para o tiro

## ANEXO A

ADESTRAMENTO RELIGIOSO PARA LOBINHOS  
CATÓLICOS

- 1 PATA-TENRA As provas de Pata-Terra para fazer a Promessa e conquistar o respectivo distintivo em assunto religioso, são as seguintes  
Ter participado de 3 (três) atividades sobre assuntos especificados no Livro "Roteiro Pastoral do Chefe" e "A Gruta do Lobo"
- 2 PRIMEIRA ESTRELA Ter participado de 10 (dez) atividades sobre assuntos à escolha, dos especificados no livro: "Roteiro Pastoral do Chefe" e "A Gruta do Lobo" Incluem-se na contagem as três atividades das quais participou como Pata-Terra. Demonstrar à Aquelá que conhece o assunto
- 3 SEGUNDA ESTRELA Ter participado de 20 (vinte) atividades sobre assuntos à escolha, dos especificados no livro "Roteiro Pastoral do Chefe" e "A Gruta do Lobo" Incluem-se na contagem as 10 atividades das quais participou como Lobinho de Primeira Estrela  
Demonstrar à Aquelá que conhece o assunto
- 4 CRUZEIRO DO SUL Para ser Lobinho com o distintivo de Cruzeiro do Sul deve possuir, além dos requisitos para a Segunda Estrela ao menos uma Especialidade Religiosa

Bibliografia Para a Aquelá "Roteiro Pastoral do Chefe"

Para o Lobinho "A Gruta do Lobo"

## ESPECIALIDADES RELIGIOSAS PARA LOBINHOS CATÓLICOS

### ACÓLITO

- a) habitualmente ajudar o padre junto às funções litúrgicas.
- b) saber arrumar o altar para as funções.
- c) distinguir Liturgia da Palavra, da Liturgia Eucarística

### APÓSTOLO

- a) fazer uma exposição de cartazes sobre a vida da igreja (por ex os sacramentos) ou sobre a Bíblia (por ex o presépio).
- b) fazer propaganda da exposição e explicar o sentido dos cartazes aos visitantes

### AMIGO DA BIBLIA

- a) saber o nome dos quatro Evangelistas;
- b) fazer três desenhos sobre a vida de Cristo e dar a explicação dos mesmos;
- c) executar alguma atividade sobre o presépio (por ex armar um presépio na Alcatéia);
- d) contar, com expressão, alguma cena do Evangelho à Alcatéia

### CANTOR

- a) saber cantar ao menos cinco cantos litúrgicos;
- b) ensaiar estes cantos na Alcatéia

Bibliografia: Explicações sobre as Especialidades Religiosas no livro "Roteiro Pastoral do Chefe"

## ADESTRAMENTO RELIGIOSO PARA ESCOTEIROS CATÓLICOS

### 1 - NOVIÇO

As provas de Noviço para fazer a Promessa Escoteira e conquistar o respectivo distintivo, em assunto religioso são as seguintes:

Participar ativamente em 3 (três) reuniões na Tropa, sobre os temas especificados no Livro "Escalada"

- a) "Uma Promessa Importante"
- b) "Uma Lei a Seguir"
- c) "Fundamentos Bíblicos da Lei Escoteira"

### 2 - ESCOTEIRO DE 2.ª CLASSE

Para ser Escoteiro de 2.ª Classe e conquistar o respectivo distintivo, requer-se

- 1 Participar ativamente em 10 (dez) reuniões sobre temas a escolha dos especificados no livro "Escalada" Incluem-se na contagem os dez temas dos quais participou como noviço
- 2 Fazer um trabalho por escrito, sobre assunto bíblico, à livre escolha, ilustrado com recortes de revista
- 3 Fazer um altar, na sede ou no acampamento, em honra de Nossa Senhora

### 3 - ESCOTEIRO DE 1.ª CLASSE

Para ser Escoteiro de 1.ª Classe e conquistar o respectivo distintivo, requer-se

- 1 Participar ativamente em 20 (vinte) reuniões sobre temas à escolha, dos especificados no livro "Escalada" Incluem-se na contagem os dez temas dos quais participou como Escoteiro de 2.ª Classe
- 2 Saber organizar e levar a efeito, com a sua patrulha, a representação de uma cena evangélica
- 3 Preparar um elemento da patrulha para uma Especialidade Religiosa

Bibliografia Para o Chefe "Roteiro Pastoral do Chefe"  
Para o Escoteiro: "Escalada"

## ESPECIALIDADES RELIGIOSAS PARA ESCOTEIROS CATÓLICOS

### LITURGIA

- ter uma noção geral sobre liturgia.
- saber organizar uma equipe litúrgica Escoteira e dirigir uma missa no acampamento ou na paróquia, dando a respectiva função a cada um dos integrantes da equipe.
- arrumar os objetos litúrgicos do culto, no altar, explicar o nome e o devido uso dos mesmos à Patrulha ou à Tropa.
- dar a divisão de Ano Litúrgico.

### AMIGO DAS MISSÕES

- conhecer os problemas das Missões em geral, especialmente algo sobre as Missões no Brasil.
- saber transmitir à Patrulha ou à Tropa alguns conhecimentos sobre as Missões entre os índios no Brasil.
- exercer alguma atividade em favor das Missões, por exemplo: recolher selos usados em benefício das Missões e enviá-los à Cx Postal 23 Petrópolis - Est. do Rio.

### AMIGO DA BIBLIA

- possuir e usar frequentemente a Bíblia.
- Mostrar ao Chefe que sabe achar na Bíblia as citações numéricas, por ex. Mt 5 14.
- saber marcar no mapa da Palestina os lugares em que se deram os principais acontecimentos da vida de Cristo.
- conhecer dez episódios na linha da História da Salvação.
- ter lido um dos quatro Evangelhos.
- saber organizar e levar a efeito, com a sua patrulha a representação de uma cena evangélica.

### MARIANISTA

- conhecer os principais fatos da vida de Nossa Senhora.
- elaborar e executar um ato Mariano na Patrulha ou na Tropa.

- apresentar os Mistérios do Rosario através da Bíblia.
- fazer um altar na sede ou no acampamento, em honra de Nossa Senhora.

Bibliografia: Explicações sobre as Especialidades Religiosas no livro "Rotário Pastoral do Chefe"

## ADESTRAMENTO RELIGIOSO PAR ESCOTEIROS SENIORES CATÓLICOS

### 1 NOVIÇO-SENIOR

As condições do Noviço-Sênior para fazer a Promessa e conquistar o respectivo distintivo, em assunto religioso são as seguintes:

- Participar ativamente em 3 (três) debates na Tropa, sobre assuntos à escolha, dos especificados no Livro "Escalada"
- Fazer uma pesquisa bíblica, ilustrada com recortes de revista, sobre a Lei Escoteira.

### 2 ESCOTEIRO-SENIOR DE 2.ª CLASSE

Para ser Escoteiro-Sênior de 2.ª Classe e conquistar o respectivo distintivo, requer-se:

- Participar ativamente em 12 (doze) debates, sobre assuntos à escolha, dos especificados no livro "Escalada". Incluem-se na contagem os três debates dos quais participou como Noviço-Sênior.
- Exposição e liderança na Tropa de um debate, sobre assunto à escolha, especificado no livro "Escalada".

### 3 ESCOTEIRO-SENIOR DE 1.ª CLASSE

Para ser Escoteiro-Sênior de 1.ª Classe e conquistar o respectivo distintivo, requer-se:

- Participar ativamente em 20 (vinte) debates sobre assuntos à escolha, dos especificados no livro "Escalada". Incluem-se na contagem os doze debates dos quais participou como Escoteiro-Sênior de 2.ª Classe.

- 2 - Exposição e liderança na Tropa de dois debates sobre assuntos religiosos da atualidade, à livre escolha

- 3 Ter participado de Retiro Espiritual

#### 4 - ESCOTEIRO DA PÁTRIA

Para ser Escoteiro da Pátria deve possuir, além dos requisitos para a 1.ª Classe ao menos uma Especialidade Religiosa

Bibliografia Para o Chefe "Roteiro Pastoral do Chefe"  
Para o "Escoteiro-Senior" "Escalada"

#### ESPECIALIDADES RELIGIOSAS PARA ESCOTEIROS-SENIORES CATÓLICOS

##### LITURGIA:

- a) ter uma noção geral sobre Liturgia.
- b) saber organizar uma equipe litúrgica escoteira e dirigir uma missa no acampamento ou na paróquia, dando a respectiva função a cada um dos integrantes da equipe.
- c) arrumar os objetos litúrgicos do culto no altar e explicar o nome e o uso dos mesmos a Patrulha ou a Tropa.
- d) saber dirigir a oração em comum nas reuniões de Tropa, e ter participado de um Retiro espiritual

##### HISTÓRIA DA IGREJA

- a) ter um conhecimento geral das grandes épocas da História da Igreja.
- b) ser capaz de apresentar, em forma cênica no ambiente do fogo de conselho, um acontecimento histórico da Igreja no Brasil;
- c) saber definir a atitude da Igreja, perante os problemas de ordem social, conhecendo as principais Encíclicas sociais sobre tudo as de Leão XIII Pio XI Pio XII João XXIII

- d) descrever à Patrulha um fato das origens da Igreja, extraído dos Atos dos Apóstolos;
- e) apresentar um fato da Igreja atual (por exemplo o Concílio Vaticano II);
- f) apresentar ao Chefe uma pesquisa, ilustrada com recortes, sobre o começo da Igreja no Brasil

#### EVANGELISTA

- a) possuir e usar freqüentemente a Bíblia;
- b) conhecer, no Antigo Testamento, as principais profecias referentes a Cristo;
- c) saber organizar e levar a efeito, com a sua Patrulha, a representação de uma cena evangélica.
- d) ter lido os quatro Evangelhos;
- e) ser capaz de preparar algum elemento da Patrulha para uma das especialidades religiosas

#### MARIANISTA

- a) conhecer os principais fatos da vida de Nossa Senhora.
- b) elaborar e executar um Culto Mariano na Patrulha ou na Tropa;
- c) apresentar os mistérios do Rosário através da Bíblia
- d) fazer um altar na sede ou no acampamento em honra de Nossa Senhora;
- e) elaborar uma pesquisa ilustrada com recortes de revista sobre Nossa Senhora Aparecida, Padroeira do Brasil

Bibliografia Explicações sobre as Especialidades Religiosas no livro: "Roteiro Pastoral do Chefe"

## ANEXO "B"

PROVAS DE RELIGIÃO PARA ESCOTEIROS  
EVANGÉLICOS

## PATA-TENRA

- 1 — Conhecer as orações modelos: "Oração Matutina", "Oração de Graças" e "Oração Vespertina", ou saber orar espontaneamente nessas ocasiões
- 2 — Saber contar, em resumo, a história de Jesus

## LOBINHOS DE UMA ESTRELA

- 1 — Saber, sobre a oração.
  - a) o que é oração;
  - b) a quem devem orar;
  - c) como se deve orar;
  - d) posição física e forma de oração;
  - e) por que se fecham os olhos para a oração;
  - f) por que damos graças às refeições;
  - g) qual a oração-modêlo do Cristianismo e por quem foi ensinada
- 2 — Saber arumar uma sala unprovisada para a realização do culto e da escola dominical

## LOBINHOS DE DUAS ESTRELAS

- 1 — Conhecer, de cor, o Credo Apostólico
- 2 — Saber como pode a congregação tomar parte ativa no culto a Deus
- 3 — Saber contar a história da conversão do apóstolo S. Paulo

## LOBINHOS DO CRUZEIRO DO SUL

- 1 — Conhecer, de cor, os nomes dos doze apóstolos de Jesus
- 2 — Conhecer os nomes dos livros do Nôvo Testamento e dizê-los na ordem em que estão colocados na Bíblia
- 3 — Saber manejar o Nôvo Testamento no sentido de achar, com facilidade e destreza, um texto indicado

## ESPECIALIDADES

## CATECISMO

Apresentar certificado de assiduidade a um curso de catecismo ou de aula da Escola Dominical

## HISTÓRIA SAGRADA

- 1 — Conhecer os principais períodos e personagens célebres do Antigo Testamento
- 2 — Conhecer a vida de Nosso Senhor Jesus Cristo, seus principais milagres e parábolas

## OBREIRO CRISTÃO

- 1 — Saber fazer o relatório estatístico da Escola Dominical
- 2 — Explicar o que é a Escola Dominical sua origem e finalidades
- 3 — Conhecer a origem e significado da antiga páscoa judaica
- 4 — Enumerar algumas quatro, no mínimo das grandes datas do Cristianismo.
- 5 — Conhecer o valor do culto a Deus e a maneira como devemos adorá-lo

## ESCOTEIROS

## NOVIÇO

- 1 — Saber Sobre o Batismo
  - a) por que batizamos.
  - b) em nome de quem somos batizados.
  - c) o valor do batismo
- 2 — Conhecer Sobre o Culto
  - a) a quem cultuamos
  - b) como deve ser o culto.
  - c) o lugar do culto;
  - d) o valor do culto;
  - e) preparar o local para o culto e participar d'êle
- 3 — VIDA DE CRISTO:
  - a) conhecer, em resumo, a vida de Cristo.
  - b) conhecer três parábolas ou três milagres de Cristo

### ESCOTEIRO DE 2.ª CLASSE

- 1 — Saber contar, em linhas gerais, a vida de Nosso Senhor (Nascimento e Infância — Vida Pública Paixão Morte Ressureição e Ascensão)
- 2 — Entre os milagres de Nosso Senhor conhecer pelo menos cinco, sabendo narrá-los ou dramatizá-los
- 3 — Conhecer cinco parábolas do Evangelho, narrá-las ou dramatizá-las
- 4 — Conhecer cinco sentenças ou frases de Nosso Senhor e saber explicar o sentido
- 5 — Conhecer o significado do batismo
- 6 — Conhecer o significado da Comunhão

### ESCOTEIRO DE 1.ª CLASSE

- 1 — Conhecer as principais datas do Cristianismo observadas pelo Evangelismo Brasileiro, conforme calendário mencionado adiante
- 2 — Saber preparar um aspirante nas provas de religião para escoteiro noviço (vejam-se as respectivas provas)
- 3 I Conhecer as principais confissões religiosas evangélicas e suas características mais acentuadas
  - a) quanto ao ministério,
  - b) quanto ao oficialato leigo,
  - c) quanto ao governo geral e local;
  - d) quanto ao ritual do culto
 II Conhecer algumas doutrinas fundamentais do Cristianismo

### ESPECIALIDADES

### CATECISMO

- 1 — Apresentar um certificado de término de curso de catecismo ou catecúmenos de sua Igreja
- 2 — Apresentar certificado de assiduidade as aulas da Escola Dominical ou aos cultos de sua igreja durante um ano, no mínimo
- 3 — Saber ministrar uma aula da Escola Dominical para crianças

### HISTÓRIA SAGRADA

- 1 — Conhecer os principais personagens do Antigo Testamento e saber interessar lobinhos e escoteiros, através de jogos e representações, no estudo da História Sagrada.
- 2 — Conhecer a vida da bendita Virgem Maria e saber de cor o seu cântico.
- 3 — Conhecer a vida de N. S. Jesus Cristo, os principais milagres e parábolas, e saber despertar nas crianças o desejo de viverem como verdadeiros discípulos de Jesus.
- 4 — Conhecer os fatos principais da vida dos apóstolos e de outros vultos do Novo Testamento.

### BÍBLIA

- 1 — Conhecer os Livros do Antigo e do Novo Testamento, mencionar os seus grupos e citar os autores neo-testamentários.
- 2 — Conhecer as profecias sobre a vinda de Cristo.
- 3 — Conhecer as bem-aventuranças proferidas por Jesus.
- 4 — Firmar o seguinte compromisso:  
Prometo ler sempre a Bíblia Sagrada, assistir aos cultos e à Escola Dominical e acatar as autoridades de minha igreja.

### ESCOTEIROS SENIORES

### NOVIÇO-SENIOR

As provas de religião para esta classe são as mesmas exigidas para escoteiro de 1.ª Classe, porque se o candidato vier de fora ou mesmo de algum grupo de Escoteiros, deve ter conhecimentos iguais aos de Escoteiro de 1.ª Classe. Ao Escoteiro de 1.ª Classe nenhuma prova de Religião lhe é exigida para que se torne Escoteiro-Sênior.

### ESCOTEIRO-SENIOR DE 2.ª CLASSE

#### 1 — HISTÓRIA SAGRADA:

- a) saber contar, com os pormenores narrados na Bíblia, a história do nascimento de Jesus;

- b) saber contar a história de José do Egito.
- c) conhecer a história do povo de Israel, no Egito.

2 — BÍBLIA:

- a) conhecer todos os livros do Novo Testamento, na ordem que estão colocados e citar seus respectivos autores.
- b) saber os nomes dos doze apóstolos de Jesus.
- c) saber manejar bem o Novo Testamento, de modo a encontrar imediatamente um texto indicado.

3 — DOCTRINA:

- a) apresentar provas da inscrição da Bíblia;
- b) conhecer o valor da morte vicária de Cristo.
- c) composição sobre: PORQUE GUARDAMOS O DOMINGO.

ESCOTEIRO-SENIOR DE 1.ª CLASSE

1 — HISTÓRIA SAGRADA:

- a) conhecer bem a história de Cristo, compreendendo nascimento, ministério, morte e ressurreição;
- b) conhecer a história de Moisés, sabendo discernir os seus três grandes períodos, de 40 anos cada.

2 — BÍBLIA:

- a) conhecer bem os DEZ MANDAMENTOS e recitá-los de cor e completos, como estão na Bíblia;
- b) conhecer todos os livros da Bíblia, na ordem e agrupamentos como estão colocados;
- c) saber manejar bem a Bíblia, de modo a encontrar imediatamente um texto indicado.

3 — DOCTRINA:

- a) conhecer a doutrina da SALVAÇÃO PELA FÉ;
- b) saber discernir entre a SALVAÇÃO PELA FÉ E AS BOAS OBRAS;
- c) Composição sobre PORQUE SOU CRISTÃO.

PIONEIROS

ESCUDEIRO

Mostrar que conhece tôdas as provas anteriores, desde as de Lobinho.

PIONEIRO

- 1 — Conhecer a atitude de Cristo em relação:
  - a) à família;
  - b) à criança, em particular;
  - c) aos pobres; e
  - d) aos enfermos.
- 2. a) Conhecer o ensino de S. Tiago, referente à ação social do indivíduo.
- b) Conhecer a atuação de S. Paulo junto às igrejas e em favor dos santos que estavam em Jerusalém.
- c) Conhecer o caso da menina Dorcas.
- 3. a) Saber expor o ensino de S. Paulo, exarado em 1.ª Cor. 13.
- b) Conhecer a parábola do Bom Samaritano.
- c) Composição sobre o tema "A atitude de Jesus e a nossa em face do problema da lepra".

## ANEXO "C"

PROVAS DE RELIGIÃO PARA ESCOTEIROS  
ISRAELITAS

## LOBINHOS

## PATA-TENRA

- 1 — Saber contar as histórias da criação do mundo e do dilúvio.
- 2 — Narrar as histórias de Abraão, Isaac, Jacob e José.
- 3 — Citar os nomes que teve Israel e os nomes da sua capital e do seu hino.
- 4 — Cantar e traduzir três canções hebraicas.
- 5 — Fazer as bênçãos sobre o vinho e o pão.
- 6 — Explicar o significado do "shabat" e dos costumes da véspera de "shabat".

## LOBINHO DE UMA ESTRELA

- 1 — Saber os itens exigidos para PATA-TENRA.
- 2 — Citar o nome do Livro Sagrado e os de suas partes principais.
- 3 — Narrar a história dos judeus no Egito e no deserto.
- 4 — Explicar o significado das festas de Pesakh, Shavuet e Sucot.
- 5 — Citar e explicar alguns dos Dez Mandamentos.
- 6 — Citar cinco cidades importantes e o maior rio de Israel.
- 7 — Ler vinte palavras hebraicas.
- 8 — Cantar e traduzir mais de três canções hebraicas.

## LOBINHO DE DUAS ESTRELAS

- 1 — Saber os itens exigidos para PATA-TENRA e PRIMEIRA ESTRELA.
- 2 — Narrar as histórias dos juizes Sansão, Dévora e Samuel.

- 3 — Contar as histórias dos três reis do reino indiviso.
- 4 — Contar "midrashim" a respeito de Abraão e Moisés.
- 5 — Relatar os meses e as festas do ano judaica.
- 6 — Definir o significado das festas de Rosh Hasana e Yom Kipur.
- 7 — Explicar o motivo da gratidão e alegria sentidas em Purim, Khanuca e Yom Hastzmaut.
- 8 — Indicar os fatos e acontecimentos mais importante da vida judaica moderna.
- 9 — Inscrever num mapa de Israel os nomes de cinco cidades, do rio, dos lagos e mares e dos países limítrofes.
- 10 — Ler hebraico e conhecer mais vinte palavras hebraicas.
- 11 — Dançar uma "hoorah".
- 12 — Rezar o trecho inicial do "Shema".

## ESCOTEIROS

## NOVIÇO

- 1 — Saber indicar os nomes da Bíblia e suas partes principais.
- 2 — Contar, em linhas gerais, a história do povo de Israel, desde Abraão até a morte de Salomão e a divisão do reino.
- 3 — Dissertar sobre as principais festas judaicas e demais dias comemorativos.
- 4 — Fazer as bênçãos sobre o vinho e o pão.
- 5 — Cantar a Hatikva em conjunto.
- 6 — Dançar uma "hoorah".
- 7 — Cantar e traduzir três canções hebraicas.

## ESCOTERIRO DE SEGUNDA CLASSE

- 1 — Saber o que é exigido do noviço.
- 2 — Dar um resumo da história bíblica.
- 3 — Relatar os principais vultos e acontecimentos da época compreendida entre Yehuda Macabi e Bar-Kokhba.

- 4 — Relatar os meses e as festas do ano judaico.
- 5 — Interpretar os Dez Mandamentos e o trecho "Kedoshim" (Lev. 19, 1-18).
- 6 — Definir como no Estado de Israel se concretizam os ensinamentos da religião judaica.
- 7 — Cantar seis canções hebraicas, incluindo o "Shir Hasmalot" e duas outras de uso sinagoga.
- 8 — Ler e escrever quarenta palavras hebraicas.
- 9 — Orientar-se no Sidur e no Makhsor, os dois livros básicos do culto judaico.

#### ESCOTEIRO DE PRIMEIRA CLASSE

- 1 — Saber aprofundadamente o que se exigiu para as provas anteriores.
- 2 — Relatar os vultos e eventos principais da história judaica até os nossos dias.
- 3 — Explicar a disposição da Bíblia e informar sobre seu conteúdo.
- 4 — Ler e escrever hebraico e proferir de cor o "Kidush" e o "Kadish".
- 5 — Determinar os deveres (Bar Mitzva), para com a família, os estudos e o trabalho, a Pátria e o Judaísmo.

#### ESCOTEIROS SENIORES

##### NOVIÇO SENIOR

- 1 — Saber o que é exigido do Escoteiro Noviço.
- 2 — Destacar as características de cinco personagens bíblicas importantes.

##### ESCOTEIRO SENIOR DE SEGUNDA CLASSE

- 1 — Saber o que se exige para NOVIÇO SENIOR.
- 2 — Descrever, de forma aprofundada, os acontecimentos da época do segundo Templo.
- 3 — Explicar trechos da Bíblia como: Amos 3,2; Hoshea 6,6; Mikha 6,8; Salmos 15;

23; 121. Isaías 2,2-4; 11,1-9; Amos 5,21-25; 9,7.

- 4 — Apontar as principais funções de uma congregação israelita.
- 5 — Ministrando, em casa, a celebração do "shabat".

#### ESCOTEIRO SENIOR DE PRIMEIRA CLASSE

- 1 — Saber o exigido para as provas anteriores.
- 2 — Definir a idéia do povo de Israel no Judaísmo bíblico.
- 3 — Delinear a história do povo de Israel, da Bíblia e do Estado de Israel.
- 4 — Relatar sobre os principais centros judaicos do mundo e as organizações universais judaicas.
- 5 — Inúmerar os livros essenciais da literatura judaica.

#### ESPECIALIDADE

##### INSTRUTOR RELIGIOSO:

- 1 — Saber elaborar uma palestra de aproximadamente vinte minutos, dirigida a um grupo de adultos pertencentes a um núcleo judaico, pais de futuros escoteiros, sobre as vantagens do sistema escoteiro para a educação judaica.
- 2 — Elaborar, na ausência de um rabino, uma alocução a lobinhos, por ocasião das festas de Rosh Hasana e Yom Kipur.
- 3 — Idem, para escoteiros.
- 4 — Idem, para seniores e pioneiros.
- 5 — Idem, para meninos e rapazes de 7 a 17 anos, membros de grupos escoteiros abertos.

#### PIONEIROS

##### ESCUDEIRO

- 1 — Saber o conteúdo dos programas de NOVIÇO e SEGUNDA CLASSE DO RAMO DE ESCOTEIROS.
- 2 — Dar, por escrito, as características de três personagens da história judaica;

uma destas tem de ser escolhida de entre as personagens bíblicas e a terceira de entre os vultos do Século XX.

- 3 — Expor, por escrito, de que modo o escotismo corresponde à ética da religião judaica.
- 4 — Dar, por escrito, uma interpretação madura da PROMESSA ESCOTEIRA, especialmente da parte que se refere aos “deveres para com Deus”.

#### PIONEIRO

- 1 — Saber o conteúdo do programa da PRIMEIRA CLASSE do RAMO ESCOTEIRO SENIOR, com o devido aprofundamento.
- 2 — Explicar a um amigo leigo os traços essenciais:
  - a) da ética do judaísmo;
  - b) do ano judaico e das suas festas;
  - c) da situação e dos problemas atuais do povo judaico.
- 3 — Expor as épocas da história judaica com as suas características.