



ESTATUTOS

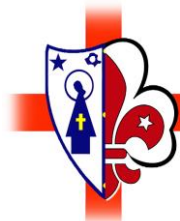


Zarzalejo

22 de Junio de 2014

ÍNDICE

1	CAPITULO I: DEFINICIÓN DE LA GUILDA AMORÓS	6
1.1	PREÁMBULO	6
1.1.1	Carácter de estos estatutos.....	6
1.1.2	Casuística por defecto	6
1.2	DEFINICIÓN DE LA GUILDA AMORÓS.....	6
1.2.1	Pertenencia.....	6
1.2.2	Instituciones y Asociaciones con las que se identifica	7
1.3	FUNDAMENTOS IDEOLÓGICOS	7
1.3.1	Ley Scout	8
1.3.2	La Promesa	8
1.3.3	Los Principios	8
	La Relación con uno mismo.....	9
	La Relación con los demás	9
	La Relación con Dios.....	9
1.4	IDENTIDAD	9
1.5	ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y COLECTIVO	10
1.5.1	Actividades Afectivas.....	10
1.5.2	Actividades de Conocimiento Espiritual	10
1.5.3	Actividades de Creatividad y Progreso Intelectual	11
1.5.4	Actividades de Crecimiento Personal.....	11
1.5.5	Actividades de Compromiso.....	11
1.5.6	Actividades de Implicación y Conocimiento Social	12
1.5.7	Actividades Lúdicas.....	12
1.5.8	Actividades de Mantenimiento Corporal	12
1.6	FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS	12
1.6.1	Introducción.....	13



1.6.2	Compromiso: Ley y Promesa	13
1.6.3	Formación a través de la acción.....	13
1.6.4	Progreso	13
	Progreso Individual Personal	14
	El Progreso Dentro de la Guilda.....	15
1.6.5	Uso del Marco Simbólico: el juego	16
1.6.6	El ofrecimiento de un espacio de libertad: La Naturaleza en contraposición a lo artificial	16
1.6.7	Proyectos – Empresas	17
2	CAPÍTULO II: LOS MIEMBROS DE LA GUILDA	18
2.1	LOS MIEMBROS DE LA GUILDA.....	18
2.2	EL CONSEJO DE GRUPO DEL GRUPO SCOUT AMORÓS Y LA GUILDA AMORÓS.....	18
3	CAPÍTULO III: LOS CARGOS.....	19
3.1	LOS CARGOS PERSONALES FIJOS.....	19
3.1.1	EL COORDINADOR DE GRUPO	19
	Elección	20
	Atribuciones.....	20
	Duración del cargo.....	20
3.1.2	EL VICE-COORDINADOR	20
	Elección	21
	Atribuciones.....	21
	Duración del cargo.....	21
3.1.3	EL SECRETARIO	21
	Elección	21
	Atribuciones.....	21
	Duración del cargo.....	22
3.1.4	EL TESORERO	22

Elección	22
Atribuciones	22
Duración del cargo	22
3.1.5 RESPONSABLE DE LA RELACIÓN CON LOS DEMÁS	23
Elección	23
Atribuciones	23
Duración del cargo	23
3.1.6 RESPONSABLE DE LA RELACIÓN CON UNO MISMO	23
Elección	23
Atribuciones	23
Duración del cargo	24
3.1.7 RESPONSABLE DE LA RELACIÓN CON DIOS	24
Elección	24
Atribuciones	24
Duración del cargo	24
3.1.8 MAESTRO DE CEREMONIAS	24
Elección	25
Atribuciones	25
Duración del cargo	25
3.1.9 RESPONSABLE DE COMUNICACIÓN	25
Elección	25
Atribuciones	25
Duración del cargo	25
3.2 EL ORGANISMO COLEGIADO FIJO: EL COMITÉ DE GOBIERNO.....	26
3.2.1 Composición	26
3.2.2 Atribuciones	26



4	CAPÍTULO IV: FUNCIONAMIENTO Y ORGANIZACIÓN.....	26
4.1	ORGANIZACIÓN.....	26
4.2	LAS REUNIONES ORDINARIAS.....	27
4.3	REUNIONES EXTRAORDINARIAS.....	28
4.3.1	Reuniones virtuales.....	28
4.3.2	Reuniones espontáneas.....	29
4.4	ADOPCIÓN DE ACUERDOS.....	29
4.4.1	Norma General	29
4.4.2	Situaciones excepcionales.....	31
5	CAPÍTULO V: LAS ACTIVIDADES.....	31
5.1	ACTIVIDADES: PRINCIPIOS.....	31
5.2	ACTIVIDADES SINGULARES	32
5.3	ACTIVIDADES ORDINARIAS.....	32
6	CAPÍTULO VI: LOS RECURSOS MATERIALES	33
6.1	FUNDAMENTOS ECONÓMICOS	33
6.2	RECURSOS Y SUS APLICACIONES	34
6.2.1	Ingresos:	34
6.2.2	Gastos.....	34
7	CAPÍTULO VII: SIMBOLOGÍA	36
7.1	CEREMONIAS.....	36
7.2	UNIFORME DEL GRUPO	36
7.2.1	Descripción:.....	36
7.2.2	Utilización.....	36

1 CAPITULO I: DEFINICIÓN DE LA GUILDA AMORÓS

1.1 Preámbulo

1.1.1 Carácter de estos estatutos

Estos Estatutos son la Carta de Constitución de la Guilda, como manifestación del compromiso de la unidad. En ella se establece un marco que facilite la convivencia, organización y consecución de los objetivos y metas planteados.

1.1.2 Casuística por defecto

Cualquier situación que pudiera surgir en nuestro funcionamiento, y que no estuviera contemplado en estos estatutos, se regirá por la forma en que se contemplan esas situaciones:

- En primer lugar, en los estatutos del Grupo Scout Amorós.
- En segundo lugar, por el modo en que se resuelvan dentro de dicho Grupo.
- En tercer lugar, por la forma en que se resuelvan en las asociaciones de scouts adultos.
- Por último, si no se hubiese encontrado una solución por los medios anteriores, la Guilda tomará una decisión en consonancia con su espíritu e ideología.

1.2 Definición de la Guilda Amorós

1.2.1 Pertenencia

La Guilda Amorós es una unidad de scouts adultos, que pertenece al Grupo Scout Amorós.

Tiene como objetivos principales:

- Compartir su tiempo de ocio de acuerdo con el espíritu scout.
- Apoyar directamente al Grupo Scout Amorós, en lo que requiera el Consejo de Grupo, o el kraal, dentro de nuestras posibilidades y con sentido de pertenencia al Grupo aunque sin formar parte del proceso educativo de las demás unidades.

1.2.2 Instituciones y Asociaciones con las que se identifica

Como parte integrante del Grupo Scout Amorós nos identificamos:

- Con el Movimiento Scout Católico, y en consecuencia con sus principios, fines y metodología, y colabora activamente con la asociación Scouts de Madrid-MSM (SdM-MSM).
 - Nos identificamos con los Principios del escultismo (Relación con uno mismo, Relación con los demás, y Relación con Dios), es decir, tenemos: una motivación educadora; una inquietud transformadora de nuestro entorno natural y social; una vivencia de la fe que queremos transmitir.
 - Participamos con entusiasmo en sus actividades, colaboramos en la medida de nuestras posibilidades en su funcionamiento y trabajamos con iniciativa y espíritu crítico por su desarrollo.
- Con el Colegio Amorós, ya que la acción educativa del Grupo Scout Amorós se integra dentro de la pastoral del colegio Amorós. Esto supone por nuestra parte:
 - Identificarnos con el "Carácter propio de los colegios marianistas" y con el ideario del Colegio Amorós.
 - Participar y colaborar con el equipo de pastoral del centro, tanto en la participación de las actividades que convoque como en lo que se nos pida colaborar de acuerdo con el Proyecto Educativo de Grupo (P.E.G.).
 - Disfrutar de los locales y de las instalaciones que pone a nuestra disposición para nuestras actividades.

Como adultos integrados en el Escultismo adulto nos identificamos:

- Con la Asociación de Scouts y Guías Adultos de Madrid – ASGAM, y en consecuencia con sus fines y en sus actividades, participando activamente en la vida de la asociación.
- Con la Asociación Internacional de Scouts y Guías de España – AISG, a través de la ASGAM, participando en sus asambleas, encuentros y actividades.

1.3 Fundamentos ideológicos

La actividad de la Guilda, como unidad del Grupo Scout Amorós, esta cimentada en la identidad que se vive en el Grupo y en el Colegio recogidos en su Proyecto Educativo.

Estos elementos ideológicos scouts que sirven de base para las actividades y funcionamiento de la unidad son: la Ley Scout, la Promesa, y los Principios que se deducen de los dos anteriores.

1.3.1 Ley Scout

1. El scout es digno de confianza.
2. El scout es leal.
3. El scout es útil y ayuda a los demás.
4. El scout es hermano de todos.
5. El scout es respetuoso.
6. El scout reconoce en la naturaleza la obra de Dios y la protege.
7. El scout termina lo que empieza.
8. El scout afronta las dificultades con alegría.
9. El scout es austero y trabajador.
10. El scout es sano, sincero y honrado.

1.3.2 La Promesa

La Promesa simboliza el compromiso con el estilo de vida scout. La fórmula de la Promesa debe recoger los postulados que se instituyen en el texto de la Promesa de la Organización Mundial del Movimiento Scout.

La fórmula que utilizaremos debe manifestar la voluntad personal en el crecimiento personal, social y espiritual y adoptará la forma siguiente:

“Yo (tótem), prometo por mi honor hacer cuanto de mí dependa para:

Amar a Dios y ser un buen ciudadano,

Ayudar al prójimo en toda circunstancia,

Y vivir de acuerdo con la ley Scout”

Para la redacción de la fórmula serán asistidos por un padrino o madrina elegidos por ellos mismos que deberán acompañarles en toda su vida scout.

1.3.3 Los Principios

En nuestra primera salida de fin de curso, en junio de 2008, debatimos en profundidad la redacción consensuada de nuestros principios, que aún mantenemos en vigor.

La Relación con uno mismo

**Nos comprometemos a conseguir una formación integral
para ser agentes de formación**

La Relación con los demás

**Demostraremos sensibilización para participar activamente
y transformar nuestro entorno, principalmente.**

La Relación con Dios

**Fomentaremos el crecimiento personal compartiendo
nuestra espiritualidad**

1.4 Identidad

La identidad de la Guilda Amorós se manifiesta

- En la forma distintiva en que sus miembros comparten su tiempo libre, disfrutando de sus actividades en común, al mismo tiempo que crean lazos afectivos, con respeto y flexibilidad a la forma en que cada uno participa en ellas,
- Buscando el crecimiento personal de cada uno, y siempre con la referencia de los principios de la Ley Scout y de la Promesa.

- Con la finalidad de que estos principios se constituyan en una forma de vida dentro y fuera de la Guilda, respetando y conciliando las responsabilidades que tenemos como personas adultas.

1.5 Áreas de Desarrollo Personal y Colectivo

La Guilda será un lugar donde cada uno de sus miembros pueda crecer como persona. Las áreas de desarrollo son una orientación fundamentada en la identidad scout para definir un concepto de persona y facilitar una herramienta que permita concretar el trabajo en busca del desarrollo integral adulto.

En la edad adulta los cambios constituyen una adaptación a las nuevas condiciones que el adulto encuentra. Como adultos no renunciamos a progresar como personas, y en este sentido, en la Guilda realizaremos actividades que permitan nuestro desarrollo integral.

Cada miembro buscará su desarrollo integral siguiendo las pautas de las actividades de la Guilda, que se concretan en declaraciones acordes con los principios de la Ley Scout, y la Promesa de hacer todo lo posible por llevarlas a la práctica.

Las declaraciones se agrupan por áreas, y se detallan a continuación.

1.5.1 Actividades Afectivas

- Colaborar para que el componente afectivo y de relaciones y conocimiento personal esté presente en las reuniones.
- Valorar la familia como una comunidad de amor.
- Conocer y sentirse parte de la hermandad mundial de los scouts.

1.5.2 Actividades de Conocimiento Espiritual

- Respetar la fe y las creencias de cada uno.
- Comprender, respetar e interesarse por otras opciones religiosas y otras visiones transcendentales.
- Descubrir a Dios en la Naturaleza.
- Participar en las reflexiones espirituales, con predisposición positiva a descubrir y profundizar en la fe, adhiriéndose libremente a las sugerencias que reciba.

- Comprender la oración y desarrollar una actitud apropiada frente a ella.
- Mantener una coherencia entre su fe y su vida y su participación en la sociedad.

1.5.3 Actividades de Creatividad y Progreso Intelectual

- Evaluar críticamente las normas y poseer la capacidad para cambiarlas.
- Participar en actividades culturales.

1.5.4 Actividades de Crecimiento Personal

- Fomentar el sentido del humor.
- Participar en las actividades formativas que contribuyan al crecimiento como padres y adultos.
- Trabajar el conocimiento personal y la aceptación de uno mismo, para desarrollar la capacidad de autocriticarse.
- Practicar una conducta asertiva hacia los demás.
- Conocer las propias posibilidades y limitaciones personales.
- Proyectar su alegría en los ambientes en que actúa.
- Reconocer el apoyo y colaboración que le presta su grupo de pertenencia en su desarrollo personal.
- Desarrollar la capacidad de hacer y mantener amigos.

1.5.5 Actividades de Compromiso

- Dar testimonio de los valores que inspiran la Ley Scout.
- Participar en las actividades formativas que contribuyan a profundizar en la práctica del escultismo.
- Practicar actividades que no impliquen deterioro o destrucción del entorno, especialmente si se realizan en medio de la naturaleza.
- Hacerse responsable del desarrollo del escultismo y por la superación personal constante, participando en talleres y actividades relacionadas.
- Construir un proyecto de vida en base a los valores de la Ley Scout.
- Apoyar al Grupo Scout Amorós en sus actividades.
- Valorar la diversidad cultural y luchar por la paz.

- Desarrollar la actitud solidaria.
- Mantenerse en coherencia con los valores del escultismo.
- Participar en las convivencias de la Guilda.

1.5.6 Actividades de Implicación y Conocimiento Social

- Contribuir al cuidado, mejora y crecimiento del entorno, favoreciendo el reciclaje, el cuidado ecológico y el consumo responsable.
- Conocer los servicios y organizaciones sociales de la comunidad.
- Fomentar una actitud de servicio.
- Conocer la realidad del propio entorno y su cultura.
- Participar en acciones de servicio.
- Dar testimonio del servicio en el cumplimiento de las obligaciones.
- Conocer el mundo natural y sus problemas ecológicos.
- Potenciar un sentido crítico ante nuestro entorno.
- Desarrollarse como personas transformadoras del medio, cuando sea necesario, y comprometidas en la defensa de la justicia y los más desfavorecidos.

1.5.7 Actividades Lúdicas

- Mantener y fomentar nuestra tradición de comer compartiendo lo que preparemos.
- Conocer y sentirse parte de la hermandad mundial de los scouts.
- Procurar tener un refrigerio durante todas nuestras actividades.
- Colaborar en foros de lectura, cine o de cualquier otro aspecto de tipo cultural.

1.5.8 Actividades de Mantenimiento Corporal

- Participar en actividades lúdicas que contribuyan al mantenimiento de nuestro cuerpo, dentro de nuestras posibilidades físicas.
- Practicar actividades deportivas en los entornos naturales, como senderismo, y otras actividades deportivas.

1.6 FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS

1.6.1 Introducción

La metodología es la herramienta que nos permite conseguir los objetivos que se definen al principio de cada ronda.

En la Guilda seguimos una metodología adaptada a la unidad de adultos, fundamentada en los principios del escultismo.

1.6.2 Compromiso: Ley y Promesa

La Ley Scout y la Promesa son tanto ideología como metodología.

- Por un lado, expresan el modelo de persona que busca el escultismo (Ley Scout) y la actitud de hacer de cuanto uno dependa para vivir en consonancia a ese modelo (Promesa).
- Por otro, se manifiesta de una forma cercana, de tal forma que cada uno pueda conocer esos valores y comprometerse con ellos. De esta forma se traslada el protagonismo del progreso a la propia persona.

1.6.3 Formación a través de la acción

El escultismo adulto que queremos practicar se manifestará a través de la experiencia, por lo que:

- Las actividades que realicemos tienen que ser del agrado de sus miembros.
- Deben basarse en sus centros de interés.
- Deben servir para su crecimiento y progreso y para la consecución de los objetivos esenciales de Guilda y su razón de ser.

La formación se concretará en sesiones monográficas, en las que reflexionaremos, debatiremos y aprenderemos acerca de la educación (como forma óptima de transformación de la realidad), u otros temas de nuestro interés, que pueden estar relacionados con el tema del año del Grupo o con los objetivos anuales que se vayan a trabajar en éste.

1.6.4 Progreso

El concepto del progreso en el escultismo es algo fundamental que impregna la actitud que se nos pide a todos los scouts (hacer cuanto de nosotros dependa). Es decir, un scout está en continuo progreso, progresar es su actitud vital.

Entendemos el progreso desde dos perspectivas que son integradoras:

- El progreso individual personal.
- El progreso dentro de la Guilda.

Progreso Individual Personal

El progreso individual personal se refiere a la entrada e integración de cada miembro en la Guilda, y se realiza en tres etapas:

1ª. Acogida

La Guilda dará la bienvenida a cada nuevo miembro que decida incorporarse mediante la ceremonia de Acogida.

La finalidad de la ceremonia de Acogida es:

- ▲ Recibir al nuevo miembro en la Guilda.
- ▲ Que el nuevo miembro conozca a los integrantes de la Guilda.
- ▲ La aceptación del nuevo miembro por la Guilda, mediante la entrega del símbolo que mejor la represente en ese momento.
- ▲ Que el nuevo miembro elija un padrino de integración que le acompañe durante esta etapa inicial.

2ª. Integración

En esta etapa el padrino de integración se responsabilizará de la integración de su apadrinado en la unidad:

- ▲ Ayudándole a conocer a los compañeros y establecer y cimentar unos buenos lazos afectivos.
- ▲ Instruyéndole en el funcionamiento de la Guilda, y en los principios scouts que pudiera desconocer.
- ▲ Aceptando los Estatutos del grupo.

Cuando el nuevo miembro considere completada esta etapa se lo manifestará a la Guilda, a través de su padrino de integración, la cual celebrará una ceremonia en la que se le entregará un nudo como símbolo de su integración definitiva.

3ª. Compromiso

En esta etapa los integrantes de la Guilda ya conocen el proyecto y se comprometen con él:

- ▲ Realizando las actividades que aseguren el cumplimiento de los objetivos.
- ▲ Adquiriendo responsabilidades dentro de la Guilda, a cualquier nivel.

Como todo scout, cada miembro materializa su compromiso, voluntariamente y en el momento en que lo decida, realizando o renovando su Promesa, previa Vela de Armas, y siendo acompañado por toda la Guilda.

El Progreso Dentro de la Guilda

El progreso dentro de la Guilda se determina en la asunción de compromisos y la evaluación de su cumplimiento de acuerdo con el siguiente proceso:

- En la Convivencia de Inicio de Ronda (4.2. Actividades Singulares), la Guilda asume unos compromisos para la Ronda que se recogen en "La Declaración de Intenciones" de cuyo cumplimiento se responsabilizan todos sus miembros.
- La Declaración de Intenciones se materializa en la programación de Ronda que elaborará el Comité de Gobierno y someterá a la aprobación de la Guilda.
 - El programa servirá para organizar el trabajo de la Ronda y su estructura.
 - Debe contener también los cargos de servicio y el calendario de actividades previstas.
- Cada miembro crece personalmente dentro de la Guilda participando activamente en la preparación y/o desarrollo de las actividades programadas.
- En la Salida de Fin de Curso (4.2. Actividades Singulares), la Guilda evalúa las actividades realizadas.
 - La evaluación debe ser constructiva sin perder por ello sinceridad y profundidad.

- Cada miembro de la Guilda realizará una autocrítica tanto de su actuación personal como de la del grupo, cuando considere que no se ha cumplido alguno de los compromisos asumidos en la Declaración de Intenciones.
- Las conclusiones obtenidas de la evaluación, y de la autocrítica en su caso, constituirán la concreción del progreso realizado durante la Ronda.

1.6.5 Uso del Marco Simbólico: el juego

El juego, además de ser la principal herramienta educativa del escultismo es algo más, es una actitud ante la vida. El juego implica magia, soñar, tener ilusión, respetar las normas, participar, luchar, trabajar, divertirse, crear... y no debemos por lo tanto relegarlo a ser un asunto de niños.

En la Guilda adaptaremos el concepto de juego a nuestras peculiaridades:

- Para construir una comunidad que sea un buen lugar para vivir acorde a los valores del escultismo trabajando por el desarrollo personal, social y espiritual.
- Procurando que las actividades tengan un alto contenido lúdico.
- Con el objetivo de fortalecer las relaciones afectivas entre sus miembros y propiciar un buen ambiente en el grupo.
- Buscando momentos de distensión: "momentos de parrilla, café y pastas", que fomenten la convivencia y conocimiento personal.

1.6.6 El ofrecimiento de un espacio de libertad: La Naturaleza en contraposición a lo artificial

El uso de un espacio natural es otra de las características del método scout. Baden Powell hizo un gran énfasis en las bondades del estudio de la naturaleza, observar su belleza y utilizarla como medio para el descubrimiento de Dios. La Guilda programará excursiones y salidas donde se fomente el contacto y el conocimiento de la naturaleza.

La naturaleza como ámbito de interdependencia nos ofrece un espacio donde ensayar una sociedad nueva. Allí los miembros de la Guilda son invitados a valerse por sí mismos, a mostrarse tal cual son en el marco

de esa comunidad. La naturalidad se pone también de manifiesto en la sencillez de la persona, la austeridad, en la cercanía en las relaciones, en la humanidad...

1.6.7 Proyectos – Empresas

Análogamente al resto de las unidades, la Guilda también tiene una actividad especial mediante la que materializa los principios del escultismo asumidos en la Promesa: la Empresa.

Lo consideramos como el conjunto de actos que se dirigen a conseguir un fin determinado. Mediante las Empresas, la Guilda materializará sus inquietudes y sensibilidad social para actuar de manera efectiva en la transformación de la realidad y servir de ejemplo al resto de las unidades

Su duración no tendrá un límite temporal fijo, pudiendo abarcar más de una ronda.

Las Empresas de la Guilda se desarrollaran en una serie de fases con el objeto de asegurar la participación de todos los miembros de la unidad, fomentar la creatividad, organizar el trabajo, posibilitar el progreso grupal...

Las fases de una Empresa son:

- **Proponer:** Cada miembro propondrá al resto de la unidad una posible idea para el proyecto que vamos a llevar a cabo.
 - Procuraremos acciones concretas a desarrollar en el entorno más cercano: el barrio, nuestro grupo, el colegio,...
- **Elección:** Entre todos los miembros de la unidad elegiremos una de las propuestas y se concretarán los objetivos y las actividades de la Empresa.
- **Planificación:** Desarrollaremos el calendario que seguiremos. No se trata de elegir las actividades sino de ordenarlas en el tiempo y organizar ciertos aspectos logísticos.
- **Desarrollo:** Se desarrolla la actividad. La duración de las Empresas dependerá de su naturaleza.
- **Evaluación:** Al finalizar el desarrollo de la actividad realizaremos una evaluación comunitaria que debe incluir desde la propia actividad, las comisiones, y a todos los miembros de la unidad. La

evaluación debe ser constructiva sin perder por ello sinceridad y profundidad.

- **Celebración:** Esta es una fase muy importante. Es necesario que al finalizar la actividad hagamos una celebración en la que festejaremos el progreso logrado por la unidad durante el proyecto.

2 CAPÍTULO II: LOS MIEMBROS DE LA GUILDA

2.1 Los miembros de la Guilda

La Guilda Amorós es una unidad formada por adultos, con o sin experiencia en el escultismo, abierto a cualquier persona que esté interesado en vivir el escultismo adulto.

La pertenencia a la unidad es voluntaria, pero implica el compromiso de:

- Participar en sus actividades dentro de sus posibilidades personales.
- Tener una actitud consecuente con el ideario scout.
- Estar al día en el régimen económico.

Para pertenecer a la Guilda se seguirá el siguiente proceso:

- El interesado manifestará su voluntad de integrarse en el grupo.
- La Guilda le acogerá y formará en la normativa y funcionamiento.
- El interesado confirmará su integración definitiva.

Los miembros de la Guilda que sean a su vez padres de scouts juveniles deberán diferenciar sus responsabilidades dentro de cada ámbito.

2.2 El Consejo de Grupo del Grupo Scout Amorós y la Guilda Amorós

La Guilda podrá participar en las reuniones del Consejo de Grupo del Grupo Scout Amorós, como unidad más, pero de acuerdo con las

peculiaridades derivadas de nuestra condición de scouts y al mismo tiempo padres de los niños del grupo.

El representante en las reuniones es el Coordinador de la Guilda, o la persona en que delegue en cada momento.

Nuestra participación en las reuniones se limita a los temas que nos afectan como rama, no teniendo acceso a las deliberaciones restantes.

Tenemos sentido de pertenencia al grupo, por lo que nuestra colaboración con el Consejo de Grupo es total para apoyarles y llevar a cabo todo aquello que nos requiera y se encuentre dentro de nuestras posibilidades.

Además, la Guilda y el kraal mantendrán una relación estrecha de colaboración, especialmente para la realización de todas las actividades y salidas para las que sea requerida la Guilda.

3 CAPÍTULO III: LOS CARGOS

3.1 LOS CARGOS PERSONALES FIJOS

3.1.1 EL COORDINADOR DE GRUPO

Es el responsable de la dirección y organización de la Guilda, así como de su representación hacia el exterior.

Debe reunir la disponibilidad, sensibilidad, equidad y empatía necesarias propias del puesto.

Para asumir esta responsabilidad el candidato debe haber demostrado:

Haber participado activamente en las actividades programadas del grupo.

Haber hecho o renovado la Promesa.

Haber formado parte de la unidad como mínimo dos rondas.



Elección

El Coordinador es elegido por la Guilda de entre todos sus miembros:

- Cada candidato será presentado por sí mismo o por otros miembros de la Guilda.
 - Será elegido por sistema cualitativo.
-

Atribuciones

- Es el máximo responsable de la marcha general de la Guilda.
- Es el responsable de convocar a la comisión de gobierno para la resolución de las situaciones excepcionales de acuerdo con lo descrito en el Artículo 23.4 de los presentes Estatutos
- Coordina y armoniza las diferentes actividades de la Guilda y lleva a cabo un seguimiento activo de las mismas.
- Representa a la Guilda de cara al exterior y ante el Kraal, los Responsables de Grupo y el Consejo de Grupo del Grupo Scout Amorós.
- Supervisa la programación de todas las áreas de la Guilda.
- Convoca y preside las reuniones de la Guilda.
- Supervisa la ejecución de las decisiones tomadas por la Guilda.
- Estará atento a las necesidades de los miembros de la Guilda que van más allá de la propia actividad desarrollada en el ámbito scout, tanto a nivel individual como de grupo.
-

Duración del cargo

La duración del mandato será de dos años, y es deseable que previamente haya sido Vice-Coordinador con el anterior Coordinador.

La Guilda tenderá siempre a este modelo pero tendrá en cuenta las posibles excepciones.

3.1.2 EL VICE-COORDINADOR

Trabjará estrechamente con el Coordinador colaborando en todas sus funciones.

Para asumir esta responsabilidad el candidato debe haber demostrado:

Haber participado activamente en las actividades programadas del grupo.

Haber hecho o renovado la Promesa.

Haber formado parte de la unidad como mínimo una ronda.

Elección

El Vice-Coordinador es elegido por la Guilda mediante diálogo entre todos sus miembros, a principio de curso.

- Será elegido por sistema cualitativo.

Atribuciones

- Apoya y sustituye al Coordinador en caso de ausencia o delegación.
-

Duración del cargo

La duración del mandato será de dos años,

3.1.3 EL SECRETARIO

Es el responsable de la documentación de la Guilda, del registro de sus actividades, y de la comunicación a todos los miembros.

Elección

El Secretario es elegido por la Guilda mediante diálogo entre todos sus miembros, a principio de curso.

Atribuciones

- Comunica las convocatorias de actividades y reuniones a instancia del Coordinador o de los responsables de las actividades.
- Redacta el resumen de las reuniones y actividades de la Guilda.
- Levanta acta de las decisiones tomadas en las reuniones y las archiva para tenerlo a disposición de todos los miembros.
- Enviar a todos los miembros de la Guilda resúmenes y actas.

- Mantener y actualizar el fichero con los datos de contacto de todos los miembros de la Guilda, y de otros contactos que se consideren necesarios y oportunos. Comunicará únicamente a todos los miembros de la Guilda las modificaciones que se produzcan.
- Facilitar a ASGAM y AISG la información requerida de las actividades de la Guilda.

Duración del cargo

La permanencia en el cargo será de dos años.

3.1.4 EL TESORERO

Es el responsable de la gestión económica de la Guilda en la forma que determine el Grupo.

Elección

El Tesorero es elegido por la Guilda mediante diálogo entre todos sus miembros, a principio de curso.

Atribuciones

- Responsabilizarse de llevar la economía y dar cumplimiento a las órdenes de pago que decida la Guilda.
- Llevar la contabilidad de la Guilda y custodiar la documentación económica.
- Presentar el balance económico del curso anterior y el presupuesto del siguiente a la Guilda al principio de ronda.
- Elaboración el presupuesto de la salida de fin de curso junto con la Comisión responsable de la misma.
- Sensibilizar al Grupo en la Justicia, la Paz y la Solidaridad.
- Estar atento a la situación de los miembros de la Guilda, para evitar que ninguno deje de participar en las actividades y salidas por motivos económicos.

Duración del cargo

La permanencia en el cargo será de dos años.

3.1.5 RESPONSABLE DE LA RELACIÓN CON LOS DEMÁS

Es el responsable de buscar, mantener y animar las actividades necesarias para llevar a cabo los compromisos solidarios de la Guilda.

Elección

Es elegido por la Guilda mediante diálogo entre todos sus miembros, a principio de curso.

Es deseable que sea un puesto compartido con otro miembro de la Guilda, que tome el relevo al finalizar el mandato del responsable.

Atribuciones

- Representar al Grupo de cara al exterior en actividades propias de la opción país (organismos ciudadanos, administrativos...)
- Buscar información y vías de participación del Grupo (barrio, Delegación, Cole...).
- Sensibilizar a los miembros de la Guilda a participar en los proyectos que se propongan.
- Proponer, animar y coordinar las actividades de la Empresa que elija la Guilda.

Duración del cargo

La permanencia del cargo será de dos años.

3.1.6 RESPONSABLE DE LA RELACIÓN CON UNO MISMO

Es el responsable de motivar y favorecer la formación continua de los miembros de la Guilda.

Elección

Es elegido por la Guilda mediante diálogo entre todos sus miembros, a principio de curso.

Es deseable que sea un puesto compartido con otro miembro de la Guilda, que tome el relevo al finalizar el mandato del responsable.

Atribuciones

- Promover y favorecer la formación permanente dentro de la Guilda.



- Estar atento a las necesidades formativas de los miembros recogiendo las demandas y lanzando nuevas propuestas.
- Motiva la acogida y promueve la formación inicial de los recién incorporados a la Guilda, a la vez que realiza un seguimiento de los mismos.
- Gestionará los recursos formativos proponiendo nuevos contenidos.
-

Duración del cargo

El mandato en el cargo será de dos años.

3.1.7 RESPONSABLE DE LA RELACIÓN CON DIOS

Es el responsable de motivar y favorecer la vivencia espiritual de los valores cristianos en la Guilda, sin forzar las opciones personales.

Elección

Es elegido por la Guilda mediante diálogo entre todos sus miembros, a principio de curso.

Es deseable que sea un puesto compartido con otro miembro de la Guilda, que tome el relevo al finalizar el mandato del responsable.

Atribuciones

- Motivar y preparar momentos de oración y reflexión dentro de la Guilda.
- Coordinar y animar las actividades de carácter religioso que tengan lugar fuera de la Guilda.
-

Duración del cargo

La duración del cargo será de dos años.

3.1.8 MAESTRO DE CEREMONIAS

Es el responsable de preparar, animar y motivar las ceremonias de la Guilda.



Elección

Es elegido por la Guilda mediante diálogo entre todos sus miembros, a principio de curso.

Es deseable que sea un puesto compartido con otro miembro de la Guilda, que tome el relevo al finalizar el mandato del responsable.

Atribuciones

- Preparar y disponer el desarrollo de las ceremonias.
- Conocer y fomentar la inquietud por la tradición Scout.
- Llevar al día el Ceremonial de Guilda, con iniciativa para su enriquecimiento.

Duración del cargo

La duración del cargo será de dos años.

3.1.9 RESPONSABLE DE COMUNICACIÓN

Es el responsable de contenidos en los medios de publicación disponibles.

Elección

Es elegido por la Guilda mediante diálogo entre todos sus miembros, a principio de curso.

Es deseable que sea un puesto compartido con otro miembro de la Guilda, que tome el relevo al finalizar el mandato del responsable.

Atribuciones

- Gestiona los contenidos la Guilda en los medios de publicación disponible.
- Suministra los contenidos que le sean requeridos por terceros autorizados.
- Preparar y mantener las presentaciones de la Guilda.
-

Duración del cargo

La duración del cargo será de dos años.

3.2 El organismo colegiado fijo: El Comité de Gobierno

Equipo compuesto por los responsables de las distintas áreas de la Guilda que apoya al Coordinador y decide conjuntamente

3.2.1 Composición

Esta compuesto por el Coordinador, Vicecoordinador, Tesorero y Secretario.

Adicionalmente formarán parte los responsables de las áreas o de las actividades que el Comité de Gobierno determine.

3.2.2 Atribuciones

- Recoger las propuestas de los miembros de la Guilda y elaborar con ellas la programación y objetivos de inicio de ronda.
- Recoger y presentar a la Guilda las diversas propuestas que surjan a lo largo de la ronda.
- Preparación de la salida fin de curso
- Resolver las objeciones que los miembros de la Guilda puedan plantear a los acuerdos adoptados (punto 4.4.1.).
- Tomar las decisiones que convengan en los casos definidos como Situaciones Excepcionales (punto 4.4.2.)

4 CAPÍTULO IV: FUNCIONAMIENTO Y ORGANIZACIÓN

4.1 Organización

La Guilda se organiza en diferentes cargos, personales o colegiados, desempeñados por sus miembros, para la realización de sus actividades.

Los cargos personales fijos son:

- Coordinador del Grupo.
- Vice-Coordinador del Grupo.

- Secretario.
- Tesorero.
- Responsable de Opción País – Acción Social.
- Responsable de Formación – Educación.
- Responsable de Opción Fe.
- Maestro de Ceremonias.
- Responsable de Comunicación.

El cargo colegiado fijo es el Comité de Gobierno.

Cuando se considere conveniente y necesario se nombrarán comisiones para una actividad concreta, integradas por cualquier miembro del grupo, incluidos los fijos anteriormente descritos.

Un principio de la Guilda es el de la máxima implicación de todos sus miembros, por lo que se considera necesario que todos participen en alguna función o actividad a lo largo de la ronda, dentro de las limitaciones propias personales.

4.2 Las reuniones ordinarias

Son las programadas en el calendario elaborado al inicio de cada ronda.

La Guilda se reunirá habitualmente dos veces al mes, siempre que el calendario lo permita, y procurando coincidir en el mismo horario que tienen nuestros hijos en sus ramas, en la forma siguiente:

- El secretario convocará a la reunión en los días previos, informando de los temas o actividades objetos de la reunión. Indicará si se celebrará en los locales del Grupo Scout Amorós, o en otro lugar y hora.
- Las reuniones se considerarán válidamente constituidas con el número de miembros que hayan podido asistir.
 - Como se describe a lo largo de estos estatutos, somos scouts con los condicionantes de ser padres y adultos, por lo que entendemos que siempre tenemos interés en asistir, y por ello lo hacemos siempre que podemos.

- Con esta premisa, fijar un quórum mínimo no tiene sentido, y todos aceptamos lo que los miembros asistentes hayan debatido y acordado en la reunión.
- Todos los miembros aportarán sus opiniones, y participarán activamente de acuerdo con su criterio.
- Los acuerdos se adoptarán según se describe en el punto "Adopción de acuerdos".
- El secretario tomará nota de las propuestas que se hagan y de los acuerdos tomados. Asimismo, si se considera conveniente, redactará un pequeño resumen de los debates cuando haya opiniones diferentes.
 - Con todo ello preparará un acta que enviará a todos los miembros de la Guilda por los medios que se establezcan, durante la semana siguiente a la celebración de la reunión.
- Las actas levantadas por el secretario se conservarán en un archivo a disposición de todos los miembros de la Guilda, y darán fe de lo acordado, cuando posteriormente se quiera verificar algún asunto.

4.3 Reuniones Extraordinarias

Son aquéllas que no están programadas en el calendario elaborado a principio de la ronda.

Pueden ser de dos tipos: Virtuales y Espontáneas.

4.3.1 Reuniones virtuales

Cuando algún asunto requiera una solución rápida, o no nos podamos reunir presencialmente con la celeridad que se requiera, podremos celebrar Reuniones Virtuales, de acuerdo con el siguiente procedimiento:

- El coordinador enviará un correo electrónico a todos los miembros, con el asunto en cuestión.
- Cada miembro responderá al coordinador y a todos los demás miembros su postura, y voto en caso necesario.
- El coordinador, con todas las respuestas recibidas, resolverá el asunto en el sentido que haya decidido la mayoría, de acuerdo con lo que se describe en el artículo "3.4 Adopción de acuerdos",

excepto en lo referente al primer apartado (las decisiones se tomarán en reunión ordinaria).

- El secretario levantará un acta con la propuesta del coordinador, un pequeño resumen de las aportaciones de los miembros, y la decisión adoptada, que se enviará a todos los miembros de la Guilda, y quedará archivada junto con las de las reuniones presenciales.

4.3.2 Reuniones espontáneas

Cuando un número de miembros que superen la mitad del grupo, se encuentren reunidos sin estar convocados en reunión ordinaria, y las necesidades del grupo lo aconsejen, podrán decidir constituirse en una reunión espontánea para tratar el tema concreto que haya surgido de forma imprevista.

Estas reuniones se considerarán válidas siempre que en ella se encuentre al menos un miembro del Comité de Gobierno.

Se celebrarán como una reunión ordinaria más, en cuanto a debates, procedimiento de adopción de acuerdos y posibles objeciones. En caso de no estar presente el Secretario, los presentes decidirán quien le sustituirá y se encargará de remitir a dicho Secretario el acta para que la tramite en la forma ordinaria.

Para los acuerdos adoptados, se estará a lo dispuesto en el artículo "3.4 Adopción de acuerdos, en la parte que le sea aplicable.

4.4 Adopción de acuerdos

4.4.1 Norma General

Los acuerdos que se tomen en la Guilda se adoptarán habitualmente por consenso entre todos sus miembros, a partir de la pluralidad de opiniones que se manifiesten en cada caso.

Únicamente, en los casos que no haya sido posible dicho consenso, las decisiones se regirán por los siguientes principios:

- Como norma general los acuerdos se tomarán en las reuniones ordinarias de los miembros.

- El secretario tomará nota del número de miembros que asisten a la reunión.
- Los acuerdos pueden ser tomados de dos formas:
 - Sistema cualitativo: aplicable a la elección de los cargos más significativos de la Guilda, y será necesario que al menos estén de acuerdo las dos terceras partes de los asistentes a la reunión en que se elijan.
 - Sistema cuantitativo: aplicable al resto de acuerdos, que se adoptarán por mayoría simple.
- En los acuerdos adoptados por el sistema cuantitativo, (mayoría simple):
 - Se considerará mayoría cuando la mitad más uno de los miembros presentes en la reunión apoyen una decisión.
 - Si en una votación se produjera un empate, el Secretario comunicará esta circunstancia a toda la Guilda, por los medios que se establezcan, para abrir un proceso virtual en el que puedan participar aquéllos que no votaron inicialmente.
 - Si después del recuento que se efectúe tras este proceso, persistiese el empate se considerará como no tomado el acuerdo sujeto a votación.
- El secretario comunicará los acuerdos adoptados, (independientemente del sistema por el que se tomen), a todos los miembros de la Guilda, por el medio que se establezca, aunque no hubieran asistido a la reunión.
- Transcurridos siete días naturales desde la fecha del envío del acta, sin ninguna objeción por parte de algún miembro, el acuerdo se convertirá en vinculante para toda la Guilda.
- Las objeciones que pudieran realizarse a los acuerdos se plantearán al Comité de Gobierno, dentro del plazo antes citado.
- El Comité de Gobierno decidirá si acepta la objeción, enviando a todos los miembros de la Guilda:
 - El texto con la divergencia planteada.
 - La decisión tomada, debidamente fundamentada.
- Cuando los que plantearon la objeción no estén de acuerdo con la resolución del Comité de Gobierno, en la siguiente reunión presencial se aclararán las dudas que pudieran haber surgido, y se

pedirá la ratificación de la Guilda a la decisión adoptada por el Comité de Gobierno.

4.4.2 Situaciones excepcionales

Se considera que una situación es excepcional cuando sea conveniente revocar una decisión o suspender o alterar un actividad acordadas, y no sea posible convocar una reunión, presencial o virtual, por la urgencia del caso.

Cuando esto ocurra se procederá de la siguiente forma:

- Quién detecte las circunstancias que permitan calificar una situación como excepcional se lo comunicará preferentemente al Coordinador del Grupo, o a algún miembro del Comité de Gobierno.
- El Comité de Gobierno tomará la decisión que crea más beneficiosa para la Guilda. Participarán en la decisión todos los miembros del Comité de Gobierno que hayan podido ponerse en comunicación.
- Si el acuerdo tomado consiste en anular una actividad:
 - Se pondrá en marcha la cadena telefónica previamente diseñada para estos fines, de forma que todos los miembros conozcan la decisión tomada.
- El Secretario confeccionará un acta en el que se detallen las circunstancias que se han producido y la decisión tomada por el Comité de Gobierno, debidamente fundamentada.
- La comunicación a la Guilda y las posibles objeciones que se planteen se realizarán siguiendo lo expuesto en la Norma General.

5 CAPÍTULO V: LAS ACTIVIDADES

5.1 Actividades: Principios

- Los compromisos y acciones no serán excluyentes, pudiéndose afrontar varios al mismo tiempo.
- No tienen porqué participar todos los miembros de la Guilda en cada uno de los compromisos.

- Incluso puede haber compromisos que sólo sean afrontados por una parte, mientras otra acepta otro compromiso distinto.
- Asumimos nuestra participación en la Guilda, en el entendimiento de que como adultos tenemos otras responsabilidades que a veces serán incompatibles con dicha participación.

5.2 Actividades Singulares

- Convivencia de Inicio de Ronda: Reunión al principio de la ronda, en la que se decidirán que actividades queremos realizar, se elegirán los nuevos cargos que procedan, y se elaborará y aprobará la Declaración de Intenciones.
- Salida de Pasos: participación en el Cuadro de Pasos: Estamos convencidos de que simbólicamente representamos un perfeccionamiento del Cuadro de Pasos, ya que representamos una oportunidad que hasta ahora no existía, de hacer realidad el lema "Scout un día, scout para siempre", ofreciendo a todos los que se van despidiendo emocionada-mente en esta ceremonia, la posibilidad de volver al Cuadro, al Grupo, como Scout, con sus mismos ideales, si bien adaptados a otra etapa de la vida.
- Comida-celebración de la Navidad y del comienzo de año.
- Salida de Navidad.
- Salida de Fin de Ronda.
- La Empresa.
- Actividades extraordinarias de apoyo al Grupo y al Movimiento Scout Católico:
 - Luz de la Paz de Belén.
 - Salida de San Jorge
 - Fiestas del Colegio Amorós.

5.3 Actividades ordinarias

Con carácter genérico, serán las actividades programadas.

También consideramos como actividades del grupo aquéllas que convoque libremente un miembro o miembros, para realizar en un momento determinado junto con los demás que se quieran unir a ella, (marchas, cine, teatro, etc..).

Estas actividades podrán ser:

- Reuniones ordinarias.
- Una salida a la naturaleza al trimestre.
- Una reunión de fe al trimestre.
- Formación y revisión de grupo.
- Actividades junto con ASGAM Y AISG.
- Relación con los demás padres del Grupo Scout Amorós, para darnos a conocer, o realizar actividades a las que les invitamos: marchas, talleres, etc..
- Profundización en el conocimiento de las personalidades de los miembros de la Guilda.
- Actividades solidarias.
 - Recogida de alimentos para desfavorecidos.
 - Amnistía Internacional, ONGs.
- Educación medioambiental: actividades organizadas sobre nuestro entorno.
- Reuniones con otras Guildas.
- Voluntariado, y específicamente el ofrecido por el Colegio Amorós: Proyecto Magnificat.
- Talleres de padres: Ayudar a formar a padres de scouts, en educación.
- Salidas de diversión: cena, cine, etc..

6 CAPÍTULO VI: LOS RECURSOS MATERIALES

6.1 Fundamentos económicos

La Guilda desarrolla sus actividades en los locales que el Colegio Amorós tiene cedidos al Grupo Scout Amorós por carecer de patrimonio:

- Bajo la secretaría del colegio con entrada por la calle Joaquín Turina, nº 37, en los cuales utilizamos dos salas para reuniones, y las demás dependencias en las que se guarda el material y mobiliario.

- Casitas, de uso compartido con otras actividades, y en las que habitualmente celebramos nuestras reuniones.
- Cuando es necesario, utilizamos otras dependencias del Colegio Amorós que nos son cedidas previa petición.

Los recursos económicos de la Guilda se basan en la aportación de cada uno de sus miembros. Esta aportación será fijada en cada una de las rondas.

- De acuerdo con nuestro fin, es bueno fomentar en los scouts adultos una conciencia económica de grupo.
- Los gastos operativos generales de la Guilda corren a cargo de la misma, basándose siempre en el principio de austeridad. Asimismo como usuarios de los medios disponibles del Grupo Scout Amorós colaboramos para sufragar sus gastos generales.
- La Guilda, en solidaridad con los más pobres, destina una parte de su presupuesto a los más necesitados. Esta parte no puede ser inferior al 2,8 % de los ingresos obtenidos por las cuotas de los miembros.
-

6.2 Recursos y sus Aplicaciones

Se determinan a principio de cada ronda mediante la presentación del presupuesto por parte del Tesorero. Al final de la ronda el tesorero presentará cual ha sido su ejecución real.

6.2.1 Ingresos:

- Ingresos fijos: Cuota anual a pagar por cada miembro en la forma y cuantía que se determine a principio de cada ronda.
- Ingresos variables: aquellos que contemplan todo lo no previsto como gastos fijos en la salida de final de ronda, y aquellos que aporta cada miembro que participe en una actividad determinada.
-

6.2.2 Gastos

- Contribución a los gastos generales del Grupo Scout Amorós, en los que la Guilda participa, tales como: mantenimiento y limpieza del local, material de papelería y otros en que se pueda incurrir.
- Donaciones a proyectos y actividades decididos por la Guilda.

- Contribución a los gastos de actividades o salidas de los miembros que atraviesen dificultades económicas, para que el dinero nunca sea impedimento para participar.
- Otros gastos que a principio de curso decida la Guilda sufragar con cargo al presupuesto.
- Gastos fijos de la salida de fin de ronda: Son los gastos esenciales para realizar la salida, definiéndose como tales, solamente a título indicativo:
 - El coste del alquiler de la casa, (cuando sea un importe global y no por persona).
 - El coste del autobús (en caso de desplazarnos por este medio).
 - Donación a los voluntarios que se soliciten para la preparación y desarrollo de la salida, (cuya aportación económica será facultativa por parte de la Guilda)
 - ▲ La colaboración en la preparación y desarrollo de la salida será definida por la Guilda en cada ronda, comprendiendo acciones tales como participar en la logística previa o en el lugar de destino, atención a los niños durante la salida, etc..
 - Otros gastos que se pudieran producir como los derivados de la promesa o ceremonias que se celebren, etc..
 - Cualquier otro que así lo decida la Guilda al principio de la ronda, y que se sufragarán con cargo al presupuesto.
- Gastos variables de la salida de fin de ronda: Serán todos los gastos de la salida no considerados como gastos fijos.
 - Su coste será sufragados por todas las personas que asistan a la salida, a partes iguales, sean miembros de la Guilda o no, excepto los invitados por la Guilda: personas pertenecientes al Consejo de Grupo, colegio y otras que decida.
 - A título indicativo se enumeran los siguientes:
 - ▲ El coste del alquiler de la casa, cuando sea un importe por persona en lugar de un coste global.
 - ▲ El coste del transporte cuando sea necesario pagar un billete por persona.
 - ▲ La compra realizada para cubrir la logística de la salida: alimentos, limpieza, etc..

- Los costes variables de otras actividades serán cubiertos por cada miembro que participe en ellas a partes iguales.

7 CAPÍTULO VII: SIMBOLOGÍA

7.1 Ceremonias

Las ceremonias serán dirigidas por el Maestro de Ceremonias. Las que celebrará la Guilda son:

- Vela de Armas.
- Promesas y renovación de Promesas.
- Acogida de nuevos miembros.
- Integración de nuevos miembros.
- Ceremonia de Pasos.
- Ceremonias propias que la Guilda determine.

7.2 UNIFORME DEL GRUPO

7.2.1 Descripción:

- Pantalón vaquero o de pana azul, largo o corto.
- Calzado con cordones
- Polo o camisa de color azul.
- Pañoleta: azul marino con ribete blanco.
- Así como otros símbolos propios de la Guilda.

7.2.2 Utilización

- La pañoleta se lleva en todas las actividades, tanto de la Guilda como del Grupo.
- El uniforme completo se viste en:
 - Ceremonias de Grupo y de la Guilda.
 - Viajes de ida y vuelta de actividades de la Asociación o propias del Grupo (Salida de Pasos, Salida de Navidad, campamento).
 - Siempre que la Guilda lo considere oportuno.

Zarzalejo, 21 de junio de 2014