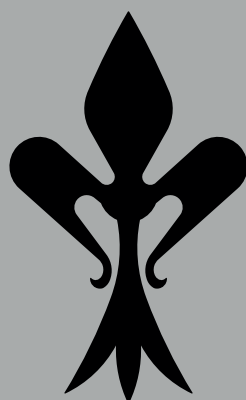


ASSOCIAZIONE SCAUTISTICA CATTOLICA ITALIANA

# DIRETTIVE



**A.S.C.I.**

ROMA  
VIA DELLA SCROFA, 70

-

1918



ASSOCIAZIONE SCOUTISTICA CATTOLICA ITALIANA

---

# DIRETTIVE



ROMA  
VIA DELLA SCROFA, 70

1918



1. Il *Consiglio Centrale*, è composto di undici membri dei quali uno, l'Assistente Ecclesiastico Centrale, è eletto o confermato ogni anno dalla Superiore Autorità Ecclesiastica di Roma, e degli altri dieci, due sono di nomina della Presidenza della G. C. I., due del Consiglio Direttivo della F. A. S. C. I. e sei dell'Assemblea dei Commissari ed Assistenti Ecclesiastici Regionali, Provinciali e Locali e dei Direttori di Riparto, convenuti o rappresentati ogni anno, nel dicembre, in Roma.

Gli eletti ripartiscono tra loro ogni anno gli uffici della Associazione ed il Consiglio Centrale così costituito, con sede in Roma, in adunanze periodiche, possibilmente settimanali, alle quali possono sempre partecipare i Commissari e gli Assistenti Ecclesiastici Regionali, con voto deliberativo, esercita, sotto la presidenza del Commissario Centrale, tutte le funzioni direttive ed esecutive, di carattere generale, della Associazione: nomina o conferma ogni anno, sorveglianza, ammonisce, revoca al bisogno i Commissari Regionali, Provinciali, Locali, gli Ispettori ed i Commissari soprannumerari; sanziona e registra la affiliazione di tutti i Riparti; cura l'esecuzione dei deliberati dell'Assemblea; provvede con regolamenti, circolari ed altri mezzi esecutivi, allo sviluppo della Associazione ed al fedele svolgimento del programma scoutistico, che è quello di sviluppare tra i giovani italiani di religione cattolica iscritti alla A. S. C. I. la

essenza del buon cristiano e del buon cittadino, formandone il carattere dando loro abitudini di osservazione, di ubbidienza e di fiducia in sè stessi, inculcando la lealtà e la carità verso gli altri, insegnando loro servizi di utilità pubblica e mestieri utili anche a loro stessi, e promuovendo il loro sviluppo fisico, nelle regole dell'igiene, in conformità del sistema scautistico del Generale Roberto Baden-Powell. Il Consiglio Centrale giudica e risolve, salvo appello all'Assemblea, ogni questione.

2. L'Assemblea ordinaria annuale è convocata dal Consiglio Centrale in Roma, normalmente nel mese di dicembre, ed oltre ad eleggere il Consiglio, essa delibera su tutte le questioni che interessano il movimento della Associazione, sui bilanci preventivi e consuntivi e sulle altre proposte iscritte all'ordine del giorno, seguendo le norme e consuetudini parlamentari. Nell'Assemblea ogni intervenuto può rappresentare fino a cinque aventi diritto, con un numero corrispondente di voti. Tale rappresentanza è comprovata da delega scritta.

3. Il *Commissario Centrale* rappresenta ufficialmente l'Associazione, presiede e convoca il Consiglio Centrale, e, nei casi di urgenza, ne esercita tutte le funzioni, con atti da ratificarsi, appena si può, dal Consiglio.

4. L'*Assistente Ecclesiastico Centrale*, partecipando con gli altri Consiglieri a tutti i lavori del Consiglio, esercita specialmente, con l'aiuto degli Assistenti Ecclesiastici nominati per sua cura, in ciascuna Regione, in ciascuna Provincia, ed in ciascuna Località dove esistono Riparti, dalle Autorità Ecclesiastiche competenti, l'alta sorveglianza dei Cappellani di Riparto, delle pratiche di culto e degli esami di religione, veglia sull'indirizzo spirituale della Associazione.

5. Il *Vice-Commissario Centrale* sostituisce, in caso di assenza, il *Commissario centrale*; si occupa specialmente dell'indirizzo *tecnico* e programmatico scoutistico, specializzando la sua vigilanza sugli Istruttori, sulle esercitazioni, sugli esami, sugli eventuali corsi per Allievi Istruttori, sulle riunioni scoutistiche provinciali, regionali e nazionali.

6. Il *Tesoriere* eseguisce le riscossioni ed i pagamenti sulla base del preventivo annuale votato dalla *Assemblea*, tiene i registri di cassa, è specialmente responsabile del regolare andamento finanziario dell'Associazione.

Esso cura, all'epoca del censimento, nel mese di novembre, il regolare incasso delle quote annuali: di Lire dieci da parte dei soci effettivi, cioè dei Direttori di Riparto, dei Commissari, degli Assistenti Ecclesiastici locali, provinciali, regionali, degli Ispettori, dei Commissari soprannumerari e dei Consiglieri Centrali; di Lire cinque da parte dei soci fautori; di Lire due da parte dei soci aggregati, cioè di tutti i Novizi, Esploratori e Seniori di qualunque grado e classe, degli Istruttori, degli Aiuti Ufficiali ed Ufficiali, appartenenti ai Riparti od ai Commissariati.

7. Il *Segretario* provvede alla corrispondenza, ai verbali delle adunanze, a tutto l'andamento della segreteria.

Gli uffici di *Segreteria* possono, nei limiti del bilancio e delle risorse finanziarie, essere esercitati in sott'ordine da personale stipendiato.

Al *Segretario Centrale* è normalmente indirizzata tutta la corrispondenza relativa alla Associazione.

8. I rimanenti Consiglieri, Ispettori e Commissari, effettivi o soprannumerari, si dividono gli uffici e le responsabilità, secondo il bisogno, rimanendo limitate verso il Consiglio le responsabilità dei Commissari soprannumerari e degli Ispettori.

9. I *Commissari Regionali*, quali organi di governo della Sede Centrale per le loro funzioni di sorveglianza e controllo sull'opera di tutti i Commissari provinciali della Regione, e specialmente per diffondere, popolarizzare e regolare il movimento scoutistico e far fronte a tutte le sue esigenze, possono procurarsi la cooperazione sia di un Consiglio Regionale, sia di un Vicecommissario Regionale, di loro scelta e fiducia, il cui carattere ufficiale non esorbiti dai confini della Regione stessa e la cui responsabilità si limiti verso il proprio Commissario. I Commissari Regionali giudicano in secondo grado tutte le questioni non potute risolvere dai Commissari Provinciali, appellandosi al Consiglio Centrale solo per quelle che altrimenti non trovino conveniente soluzione.

Essi presentano dei rapporti trimestrali al Commissario Centrale, sulla base di appositi questionari, tali da fornire una idea sommaria ma precisa dell'andamento di tutti i Commissariati provinciali, di tutte le collettività associate della Regione.

I Commissari Regionali sono di regola consultati per la nomina dei Commissari Provinciali della loro Regione, ed esercitano temporaneamente le attribuzioni di questi, in caso di non avvenuta nomina o di vacanza.

I Commissari Regionali, come gli Assistenti Ecclesiastici Regionali, hanno il diritto di assistere, con voto deliberativo, a tutte le riunioni del Consiglio Centrale.

10. I *Commissari Provinciali*, pel disimpegno delle loro funzioni svariate possono farsi coadiuvare sia da un Consiglio Provinciale, sia da un Vice-commissario Provinciale analogamente ai Commissari Regionali; e nelle varie località dove esistono Riparti della Associazione scelgono i Commissari Locali, che tuttavia, per aver carattere ufficiale, debbono, come i Commis-



sari Regionali e Provinciali, conseguire la nomina dal Consiglio Centrale, da pubblicarsi nel Bollettino, e, dopo un anno dalla nomina, il brevetto, firmato dal Commissario Centrale.

I principali doveri di un Commissario Provinciale sono :

a) Ispezionare i Riparti e suggerire il modo di farli funzionare con vero spirito e programma scautistico ;

b) Risolvere in primo grado, con appello al Commissario Regionale, tutte le questioni nei confini della Provincia ;

c) Controllare nei portatori di distintivi di specialità le nozioni inerenti, per ritirarli nei casi di deficienza.

d) Curare la armonica cooperazione di tutti i Riparti e loro dirigenti nella Provincia.

e) Promuovere dalla Sede Centrale la nomina o la sospensione dei Commissari Locali, l'immatricolazione o la sospensione dei Riparti nella Provincia.

f) Promuovere ed incoraggiare il movimento nella Provincia prestando anche, in casi di pubblica necessità ed utilità, alle Autorità ed agli Enti pubblici che ne facessero richiesta, quella cooperazione che sia compatibile coi mezzi a disposizione e con la preparazione specifica dei Giovani Esploratori.

11. I *Commissari Locali*, anche per mezzo di vice commissari locali, da loro scelti tra gli Ufficiali compresi nella loro giurisdizione, i quali, come gli altri Vicecommissari, non hanno, nella gerarchia scautistica, altro grado che quello che prima occupavano, sorvegliano e seguono da vicino l'andamento dei Riparti associati nel raggio di azione loro assegnato dal Commissario Provinciale; procurano, d'accordo coi Direttori, la miglior scelta possibile degli Istruttori e la più soddisfacente composizione delle Commissioni di

esame per le promozioni di categoria, di grado e per le specialità; combinano esercitazioni collettive di parecchi Riparti, anche tra località limitrofe, armonizzando le esigenze degli intervenuti con sollecitudine costante.

Essi sono responsabili del buon andamento scoutistico dei Riparti loro affidati, e provvedono, col direttore, al raggiungimento dei fini scoutistici, assegnando limiti ragionevoli, compatibili con l'indole e le esigenze speciali dei Riparti medesimi, allo svolgimento del programma, ed operando sempre con buona e caritatevole intesa, senza tuttavia transigere sulla retta applicazione dei Regolamenti, le cui violazioni devono essere denunziate ai loro superiori immediati.

I Commissari Locali risiedono in luogo e promuovono l'istruzione tecnica dei graduati, seniori ed ufficiali. Per mezzo di un Consiglio Locale, o con altri provvedimenti procurano i mezzi finanziari indispensabili pel buon andamento della loro gestione.

12. Tutti i Commissari Regionali, Provinciali, Locali, i Direttori di Riparto e gli Ufficiali e loro facenti funzioni, che per ragione di permanente impedimento siano costretti ad assenze non brevi dalla loro residenza abituale, sono tenuti a proporre e presentare, prima della loro partenza, alla Autorità direttiva della Associazione immediatamente superiore, persona idonea di loro fiducia, che possa sostituirli nel loro ufficio.

13. Per la *formazione di un Riparto* di Scouts, sia in Italia e nelle sue Colonie, sia all'estero fra cittadini italiani — col beneplacito in questo caso delle Autorità politiche del luogo — l'Istituto religioso od il privato iniziatore deve scegliere dei giovinetti muniti della voluta idoneità, di una certa coltura elementare, di propositi fermi, iscritti preferibilmente come

membri praticanti in qualche sodalizio giovanile cattolico, e provvisti del consenso formale dei loro genitori.

Come componenti del Riparto questi giovani fanno parte dell'Associazione come Soci Aggregati.

Di non minore importanza per la formazione di un Riparto è la *scelta degli Istruttori*. Se per non sciupare o perdere opportune occasioni, si è costretti a fare senza persone idonee ed appositamente qualificate, non si deve però cominciare che con la guida di chi conosca bene ed apprezzi altamente la Legge e le regole dello Scautismo, sia intelligente, onesto, religioso ed abbia affettuosa inclinazione pei fanciulli.

I requisiti normali per un ufficiale sono :

a) Conoscenza del manuale del Baden-Powell «*Giovani Esploratori*», della Promessa, della Legge, dello Statuto e delle Direttive della Associazione.

b) Piena convinzione favorevole agli scopi religiosi, morali e civili del movimento scautistico.

c) Posizione e carattere personale che garantisca una buona influenza sui ragazzi, e fermezza di proposito sufficiente per operare con energia e perseveranza.

d) Età non inferiore ai 20 anni, per la quale si considera come equipollente l'aver raggiunto il grado di ufficiale nell'esercito, in tempo di guerra.

e) Tre mesi di servizio in un Riparto.

Per gli istruttori insegnanti di specialità le esigenze possono essere molto ridotte in ragione dei loro brevi e rari contatti con gli Scouts.

Gli Ufficiali Istruttori (non di specialità), per essere effettivi e stabili, coi diritti e privilegi di uniforme e di grado, debbono essere reclutati con tutte le garanzie necessarie alla loro delicatissima missione educativa. Debbono quindi essere proposti dal Direttore responsabile di un Riparto, di intesa col Com-

missario Locale, al Commissario Provinciale, che, dopo assunte opportune informazioni, inoltra la domanda con parere favorevole, sulla sua responsabilità, al Vice-Commissario tecnico Centrale. Questi promuove dal Consiglio Centrale la nomina, con brevetto ufficiale munito di numero d'ordine di anzianità, che non viene però rilasciato prima di almeno 6 mesi di lo-devole esperimento.

14. *La costituzione interna dei Riparti* è liberamente lasciata ai criteri di chi li dirige. E' però assai consigliabile che i giovani Scouts contribuiscano, sia pure modestamente, alle spese individuali e generali, e che, come contribuenti, partecipino in qualche modo alla amministrazione sociale, il più possibile autonoma.

Lo spirito del movimento porta che i ragazzi siano abituati a dare, non a chiedere.

La libertà ed autonomia dei Riparti non li dispensa dalla leale osservanza delle disposizioni di carattere disciplinare e tecnico e dalla ragionevole e seria applicazione del programma scoutistico, senza la quale essi non hanno ragione di appartenere alla Associazione.

Il controllo degli Assistenti Eccl. Locali deve essere assiduo ed accurato sulle pratiche religiose e sull'opera efficace degli Assistenti Ecclesiastici (Cappellani) di Riparto per l'esecuzione del programma religioso, controllo che deve risultare evidente da rapporti trimestrali inviati all'Assistente Ecclesiastico Regionale.

Per la propaganda d'affiliazione, per le risorse finanziarie, per la collaborazione nella ricerca degli Istruttori esaminatori e simili, e pel buon andamento in genere del Riparto, possono costituirsi Comitati di Riparto in cui possono con vantaggio avere larga parte i parenti degli Esploratori; questi comitati, ove occorra, possono essere approvati e riconosciuti dal Commissario Provinciale, con attribuzioni più o me-

no prolungate, ma con carattere di ufficialità, che non esce dai confini della Provincia.

15. La materia degli esami di Religione per la ammissione nella Associazione e pei successivi passaggi, fino ad Esploratore di 1.<sup>a</sup> classe inclusivo, è quella contenuta nei « Primi elementi » e nel « Catechismo della Dottrina Cristiana » editi per ordine del Sommo Pontefice Pio X, e che costituiscono anche per la Associazione il testo ufficiale.

La parte di programma da svolgersi in ciascun esame può variare secondo le circostanze nelle quali si trovano i Riparti, e sono ammessi anche i metodi ciclici. Ogni Riparto deve avere un programma fisso e gli Assistenti Ecclesiastici di Riparto sono tenuti a farlo conoscere ed approvare dall'Assistente Ecclesiastico locale. Ciò che deve restare comune a tutti è che, per ottenere il titolo di Esploratore di 1.<sup>a</sup> classe, il candidato deve dar saggio di conoscere completamente tutto il Catechismo della Dottrina Cristiana. Per i « primi elementi » le risposte devono essere esatte, alla parola; per il « Catechismo » si può ammettere la risposta a senso.

Dopo la promozione ad Esploratori di 1.<sup>a</sup> classe i giovani non subiscono altri esami obbligatori di Religione. Ma è loro essenziale dovere di istruirsi più profondamente nella scienza della Religione per addestrarsi e prepararsi alle battaglie della Fede, conoscere la morale cristiana, la liturgia, la storia ecclesiastica, e, per quanto è possibile, esercitarsi anche alla discussione apologetica.

Gli Assistenti Ecclesiastici provvederanno a che non manchi questo complemento necessario di istruzione religiosa anche pei Seniori e per gli Ufficiali.

16. E' *Direttore di Riparto* chi lo dirige moralmente e finanziariamente, non tecnicamente. E' *Caporiparto* chi dirige un Riparto moralmente, finanziaria-

mente e tecnicamente, assumendone anche il comando.

Il *Direttore di ogni Riparto* è la prima autorità nel Riparto, e per suo tramite viene fatta qualunque comunicazione ufficiale al Riparto medesimo. Egli ha verso la Associazione i seguenti doveri speciali, della cui esecuzione è responsabile verso i Commissari ed il Consiglio Centrale:

I. Curare la immatricolazione del proprio Riparto alla Sede Centrale della Associazione. La domanda, firmata almeno dal Cappellano del Riparto, deve contenere l'indirizzo postale della sede sociale, la designazione dell'Istituto, dal quale il Riparto eventualmente emana; deve essere accompagnata dalla quota dell'anno in corso ed inviata per via gerarchica al Consiglio Centrale a Roma.

II. Coltivare nei suoi dipendenti e nei loro istruttori lo spirito scoutistico genuino, emanante dalla Legge e dalla Promessa.

III. Praticare il più ed il meglio possibile la carità, l'altruismo, agevolando in ogni maniera ai propri giovani il modo di far bene al prossimo in ogni occasione opportuna.

IV. Seguire esattamente e lealmente le direttive e le prescrizioni della Associazione, assumendone formale impegno nella domanda di immatricolazione od all'inizio delle funzioni direttive.

Le proposte per concessione di promozioni comportanti brevetto debbono essere inoltrate al Commissariato, e da questo le concessioni si fanno pervenire agli interessati, sempre pel tramite del Direttore.

L'inosservanza dei doveri scoutistici in un Riparto può portare la radiazione del medesimo per deliberato del Consiglio Centrale.

V. Contribuire nel miglior modo possibile al bene materiale e specialmente morale della Associazione.

VI. Coltivare assiduamente amichevoli rapporti coi

parenti degli Esploratori, che, personalmente persuasi dei pregi dello scautismo, ne diverranno preziosi cooperatori. Farli entrare possibilmente, nei Consigli o Comitati di Riparto.

VII. Leggere e far leggere assiduamente il Bollettino Ufficiale della Associazione ai propri subordinati.

VIII. Versare puntualmente, il giorno del censimento, nel mese di novembre di ciascun anno per l'anno venturo, la quota di contributo di L. 10. per Riparto e la quota di L. 2 di ciascun suo componente, novizio, esploratore, seniore, aiuto ufficiale, ufficiale, alla Sede Centrale, che in fine d'anno pubblica, in base al censimento, gli indirizzi dei Riparti.

L'esercizio dei diritti ed il godimento dei vantaggi sociali restano sospesi pei membri della Associazione, di qualunque categoria, classe e grado, i quali non siano in regola coi pagamenti.

IX. Tenere rapporti di fraterna concordia con le altre organizzazioni cattoliche della circoscrizione e, nei limiti del possibile, coi « giovani esploratori » non appartenenti alla Associazione ed istituzioni affini.

X. Fare ogni anno, nel novembre, in tre copie, l'esatto censimento dei componenti il Riparto, sia novizi, sia scouts, sia istruttori per trasmetterlo al Commissario Provinciale, al Regionale ed al Consiglio Centrale.

XI. Tenere informato il Commissario Locale delle avvenute radiazioni, perchè i radiati non possono essere ammessi in altri Riparti, notificandogli il *nulla osta*, indispensabile per casi eventuali di passaggio da un Riparto ad un altro.

Un individuo non può appartenere che ad un Riparto, ma temporaneamente può essere distaccato in un altro Riparto, se si ritenga opportuno. I passaggi da un Riparto ad un altro possono avvenire normalmente anche senza il *nulla osta* sopra indicato, quan-

do siano trascorsi tre mesi dalla uscita formale — non radiazione — dal primo Riparto, purchè vi sia il consenso del Commissario Locale.

17. La Gerarchia della Associazione è stabilita come segue :

Presidente d'Onore.  
 Commissario Centrale.  
 Assistente Ecclesiastico Centrale.  
 Vice Commissario Centrale.  
 Tesoriere Centrale.  
 Segretario Centrale.  
 Consiglieri Centrali; Assistenti Ecclesiastici Regionali; Commissari Regionali; Ispettori; Commissari Soprannumerari.

Assistenti Ecclesiastici provinciali; Commissari provinciali.

Assistenti Ecclesiastici locali, Commissari locali.

Ufficiali Capicompania.

Ufficiali Capiplotone.

Ufficiali Capidrappello.

Aiuti ufficiali.

Istruttori di specialità.

Seguono nelle singole categorie di :

<i>Seniori</i>	<i>Esploratori</i>	<i>Novizi</i>
Capo squadriglia	Capo squadriglia	Capo squadriglia
Sotto capo squadr.	Sotto capo squadr.	Sotto capo squadr.
Seniori scelti	Esploratori scelti	— —
Id. di 1. classe	— —	— —
Id. di 2. classe	Esploratori di 1. classe	— —
Id. semplici	Id. di 2. classe	Novizio a 2 stelle
— —	Id. aspiranti	Id. ad 1 stella
— —	— —	Id. semplice

In difetto di graduati di squadriglia le loro funzioni sono esercitate provvisoriamente, e per breve tempo, da Seniori, da Esploratori o da Novizi che portano il titolo del grado, con l'aggiunta di *designato*.



I graduati designati hanno la precedenza sugli individui della loro categoria e classe.

18. La *squadriglia* consta di 7 elementi cui si possono aggiungere da uno a tre soprannumerari.

Il *drappello* consta di 6 squadriglie.

Il *plotone* consta di due drappelli.

La *compagnia* consta di due plotoni.

Qualunque raggruppamento scautistico, sottoposto ad unica, stabile direzione, prende nella Associazione il nome generico di *Riparto*.

19. La scala ascendente delle categorie e classi si percorre dai Novizi, dagli Esploratori e dai Seniori, mediante promozioni generalmente dipendenti da esami.

I *distintivi* (1) delle varie categorie, classi e gradi dei *Novizi*, *Esploratori* e *Seniori* sono:

*Novizio semplice*: testa di lupo gialla in fronte al berretto.

*Novizio ad una stella*: una stella gialla sotto la testa di lupo.

*Novizio a due stelle*: due stelle gialle come sopra.

*Novizio sottocapo squadriglia*: un galloncino bianco verticale largo 1 cm., lungo 7 cm., sul lato sinistro del petto.

*Novizio capo squadriglia*: due galloncini bianchi come sopra.

*Esploratore aspirante*: giglio scout ricamato in giallo al disopra della tasca sinistra del camiciotto.

*Esploratore di 2.a classe*: motto: « Estote Parati » sull'omero sinistro e bastone.

*Esploratore di 1.a classe*: giglio sul motto, omero sinistro.

*Esploratore scelto*: corona sul distintivo di 1.a classe.

---

(1) Vedi tavola annessa.

*Esploratore sotto capo squadriglia*: due galloncini gialli, 1 cm. per 7 cm., cuciti sulla tasca sinistra del camiciotto in senso verticale.

*Esploratore capo squadriglia*: due galloncini oro come sopra.

*Esploratore Seniore semplice*: Giglio rosso sulla tasca sinistra del petto.

*Esploratore Seniore di 2.a classe*: Giglio rosso su un disco rosso situato come sopra.

*Esploratore Seniore di 1.a classe*: Giglio rosso su due dischi rossi come sopra.

*Esploratore Seniore scelto*: Corona di Esploratore scelto, in rosso, sul braccio sinistro.

*Esploratore Seniore sotto caposquadriglia*: un galloncino oro sulla tasca sinistra del camiciotto o della giubba, in senso verticale.

*Esploratore Seniore caposquadriglia*: tre galloncini oro sulla tasca sinistra del camiciotto o della giubba.

*Esploratore aiuto ufficiale*: sul cappello, a sinistra fregio argento con piumetto rosso.

Tutti i Novizi ed Esploratori graduati portano ciascuno i galloncini del proprio grado anche sul bavero della mantellina, paralleli alla orlatura del lato corto del bavero medesimo.

I graduati *designati* tanto Novizi che Esploratori o Seniori portano il grado di cui esercitano le funzioni sostituendo ad uno dei galloncini bianchi o gialli o d'oro del medesimo un galloncino rosso.

20. L'*Uniforme* (1) degli Esploratori è il seguente:

a) Pantaloni bleu scuri corti sul ginocchio che, per l'inverno, possono essere alquanto più lunghi.

b) Calzettoni di cotone o di lana bleu scuri con risvolto a disegno khaki.

---

(1) Vedi tavola annessa a pag. 55.

c) Camiciotto di flanella khaki con contro spalle, due tasche esterne sul davanti e collo rivoltato. Il camiciotto resta chiuso nei pantaloni.

d) Cintura di cuoio o di tela color cuoio con anelli ai fianchi.

e) Fazzoletto da collo, a colori variati ma uniformi per un Riparto, da portarsi sopra il bavero del camiciotto con due nodi speciali.

f) Cappello di feltro khaki alla boera con tesa rigida e soggolo.

g) Berretto di fatica, di modello autorizzato, da usarsi al campo ed in campagna, non in parata nè in città.

h) Scarpe nere o gialle, ma uniformi nella stessa squadriglia.

i) Mantellina di panno bleu scuro, con largo bavero rovesciato, lunga fino al ginocchio.

k) Zaino dorsale di tela.

l) Fiaschetta alluminio foderata di feltro od altra consimile.

m) 4 metri di cordicella d'ordinanza.

n) Pacchetto di medicazione.

o) Gavetta, bicchiere e posata.

p) Fischiotto.

q) Bandierina.

r) Bastone, 4 cm. diametro, m. 1,50 alto centimetrato in alto.

s) Ascia.

t) Cordone bianco facoltativo al collo per reggere l'Ascia.

u) Nastro di squadriglia composto per gli Espploratori e Seniori dei colori assegnati all'animale che figura nel guidone della Squadriglia, e portato alla spalla sinistra da tutti i componenti la squadriglia; composto pei Novizi del bianco e del colore della testa di lupo che figura nel loro guidone di squadriglia.

v) Emblema regionale da portarsi dai componenti di tutti i Riparti di una Regione sulle contropalline.

x) Legacci per sostenere i calzettoni, con pendaglio dai colori del nastro di squadriglia.

I *Novizi* invece del cappello scout portano un berretto sportivo di colore verde; invece del camiciotto essi indossano una maglia khaki a maniche lunghe, non portano cinture ed invece dei calzettoni vestono pedali di colore nero.

L'uniforme dei *Seniori* sia in parata che in campagna è analogo a quello degli ufficiali con le contropalline rosse, le cravatte di riparto, ed i distintivi di categoria, classe e grado (v. num. 19).

N. B. — Il fischiotto, le bandierine e l'ascia sono soltanto pei capi squadriglia. Il bastone è per gli Esploratori, non pei Novizi od Aspiranti.

21. *L'uniforme degli Ufficiali* (1) è il seguente :

a) Pantalone a *breeches*, o lungo, di colore khaki per parata; calzoncino corto sopra il ginocchio, di colore bleu o khaki specialmente per campagna; può essere indossato anche per parata.

Gambali di cuoio giallo o calzettoni color khaki, per parata, calzettoni bleu per campagna; possono essere usati anche per parata.

c) Camicia floscia khaki a bavero rovesciato, con cravatta verde, sotto la giubba color khaki, specialmente per parata; camiciotto simile a quello degli Esploratori per campagna; può essere indossato anche per parata.

d) Giubba di stoffa con bavero e rivolto di forma borghese con due tasche sovrapposte sul petto e due sui fianchi, colore khaki, specialmente per parata.

e) Cintura di stoffa khaki, fermata con bottoni, senza fibbia.

---

(1) Vedi tavola a pag. 52.

f) Cravatta verde annodata sotto il bavero del camiciotto o della camicia floscia.

g) Cappello simile a quello degli Esploratori.

h) Mantellina simile a quella degli Esploratori, senza grado sul bavero.

i) Bastoncino (Stik), o bastone da passeggio.

k) Fischiello a due toni per segnali.

*I distintivi per gli Ufficiali sono (1):*

Sul cappello, a sinistra: Capodrappello: fregio argento, piumetto verde, un disco argento sotto il fregio; Capoplotone idem con due dischi; Capo compagnia idem con tre dischi. Istruttore di specialità: sul cappello, in fronte, fregio argento, piumetto bianco, senza dischi.

22. L'uniforme è obbligatorio soltanto per gli ufficiali in servizio, è facoltativo per gli istruttori che non hanno comando e per le altre cariche dell'Associazione.

Tutti i Commissari e Capi Riparto, indossando l'uniforme, portano quello degli Ufficiali, ciascuno coi distintivi del proprio grado; la cravatta è di color verde.

I Commissari, Capiriparto ed Ufficiali non portano distintivi sulla mantellina.

Il copricapo dei Commissari consiste in un beretto a visiera, colore khaki, di tipo inglese: esso può anche essere come quello degli ufficiali.

I distintivi per i Commissari e Capiriparto sono sul cappello a sinistra: Commissario Centrale: fregio oro, piumetto viola, 4 dischi oro sotto il fregio.

Consiglieri Centrali, Commissari Regionali, Ispettori, Commissari soprannumerari: fregio argento, piumetto viola, 3 dischi oro; Commissari Provinciali idem con 2 dischi oro, Commissari Locali idem con un di-

---

(1) *V. tavola a pag. 54.*

sco oro. I Vice Commissari portano i distintivi dei Commissari che rappresentano, ma coi dischi argento.

I Capiriparto, sul cappello, a sinistra: fregio argento, piumetto verde, disco o dischi (secondo il grado da ufficiali) in oro.

In mancanza d'uniforme deve normalmente indossarsi all'occhiello il fiordaliso dorato per i soci effettivi ed onorari, d'argento per i soci benemeriti e fautori e per gli ufficiali ed aiuti ufficiali, di metallo per i Seniori, Esploratori e Novizi.

I Commissari, i Direttori, i membri dei Comitati patrocinatori, i Soci onorari, benemeriti e fautori, gli aiuti Ufficiali, invece che all'occhiello, possono portare il giglio di minori dimensioni alla cravatta; i Seniori lo possono portare di minori dimensioni, ma all'occhiello.

I Direttori pel proprio Riparto, i Commissari Provinciali per la propria Provincia, i Commissari Regionali per la propria Regione, il Consiglio Centrale per l'intera Associazione possono ordinare lutti scautistici ufficiali di varia durata. Il lutto scautistico ha per espressione un nastro di crespò nero sovrapposto al nastro omerale. Il lutto di famiglia sull'uniforme consiste in una fascia nera al braccio sinistro.

23. Oltre ai gradi e distintivi finora accennati, gli Esploratori possono conseguire mediante preparazione, studio ed esami determinati, i *distintivi* di svariate *specialità*, che si possono riferire a tutte le professioni, arti, mestieri, in vista della utilità che in dati casi possono avere per l'Associazione, per gli associati e per il prossimo. I distintivi di specialità si portano sulla manica destra fra la spalla ed il gomito; sulla manica sinistra figurano quelli necessari per essere Esploratore scelto, che si dispongono attorno al distintivo principale. Il distintivo di *Ambulanziere*

è l'unico che si porti sulle due maniche, sempre per primo dalla spalla in giù.

Anche un'intiera Squadriglia si può dedicare ad una data specialità; in questo caso essa è autorizzata a portarne il distintivo sul guidone di squadriglia, collocandolo all'angolo superiore del lato aderente al bastone.

Le specialità scoutistiche finora più comunemente adottate, con l'enunciazione del proprio distintivo e delle cognizioni richieste per ciascuna di esse, sono: in una prima serie, con cornice rotonda:

AGRICOLTORE (Distintivo: *Falchetto*).

Nozioni generiche sul modo di lavorare e coltivare la terra, irrigare i campi, sulla concimazione ed i prodotti chimici occorrenti ecc. Conoscenza pratica, secondo gli usi locali, degli attrezzi campestri, dei lavori propri di ciascuna stagione, dei mercati del bestiame, ecc.

AGRIMENSORE (Dist.: *Compasso e Decimetro*).

Rilevare un appezzamento di terreno assegnato, con le caratteristiche più notevoli; conoscere i vari istrumenti di misura e di livellazione; misurare l'altezza di un albero, di un palo telgrafico, di un campanile, la larghezza di un fiume, la distanza fra due oggetti; conoscere il catasto, le carte catastali ed i loro segni convenzionali; conoscere il sistema metrico decimale ed il suo rapporto con le antiche misure caratteristiche della regione e con le principali delle altre nazioni.

APICOLTORE (Distint.: *Alveare*).

Conoscenza pratica del modo di tenere razionalmente le api; conoscere le arnie di uso più comune nella regione ed i vari attrezzi di apicoltura. Nozioni sulla

storia naturale delle api, sugli usi del miele e della cera.

ASTRONOMO (Dist. : *Stella*).

Nozioni generali sulla natura e i movimenti delle stelle; conoscere le costellazioni dello zodiaco e le principali costellazioni del nostro emisfero; distinguere i pianeti dalle stelle fisse; trovare il nord col mezzo di stelle differenti dalla stella polare; trovare l'ora di notte per mezzo delle stelle e della luna; nozioni sui movimenti e le posizioni relative della terra, del sole e della luna; nozioni sulle maree, le eclissi, le meteore, le comete, le macchie del sole e simili.

AVIATORE (Dist. : *Areoplano*).

Eeguire il modello articolato di un areoplano o di un dirigibile minuscolo, che voli per almeno 25 metri; conoscere la teoria dei palloni, degli areoplani, dei dirigibili; poterne descrivere i meccanismi; conoscere il funzionamento dei motori.

BATELLIERE (Dist. : *Due remi*).

Muovere un piccolo battello da solo, puntando, sciando, vogando, da poppa; timoneggiare una imbarcazione a remi lungo una nave ed accanto ad uno sbarcatoio; saper consultare la bussola; saper rimorchiare e farsi rimorchiare. Distinguere le varie specie di navi dalla loro attrezzatura; saper fare e disfare le varie legature, i nodi, le trecce; lanciare bene un capo. Pei riparti prossimi a fiumi o laghi, conoscere le caratteristiche della navigazione fluviale o lacustre.

BOSCAIOLO (Dist. : *Scure*).

Abbattere un albero a regola d'arte, con la scure; uso della sega per gli alberi grandi; distinguere le va-



rie specie di piante e conoscere l'uso che si fa del legname di ciascuna: distinguere un albero in buone condizioni, per l'uso del suo legname, da un albero difettoso o malato; conoscere l'epoca più adatta per il taglio delle piante; nomenclatura del mestiere, misurare il legname segato; modi usati nel paese per accatastare, sollevare, trasportare il legname; arruotare ed affilare una scure; saper adoperare il cuneo da legnaiuolo.

**BOTANICO** (Dist. : *Foglia*).

Possedere una collezione delle foglie di trenta alberi differenti (o di sessanta varietà di piante selvatiche fiorite) disseccate e preparate in un libro: riconoscerle e nominarle, senza esitazioni e senza errori, enunciandone le caratteristiche più comuni. Oppure eseguire disegni colorati di venti fiori, felci od erbe dal vero, tanto con studi originali dal vero, quanto con pitture finite e completate a casa.

**CANESTRARO** (Dist. : *Canestro*).

Nozioni generiche sulla materia prima usata pei vari generi di canestri; dove la si trova e come si prepara pel lavoro. Confezionare intieramente da sè un articolo di uso pratico nel genere: un canestro, un lavoro in canna, in giunco, in paglia.

**CARPENTIERE** (Dist. : *Trapano*).

Saper distinguere i vari legnami: pino, abete, castagno, noce, quercia, ecc., descrivendo anche la natura e l'uso più comune di ciascuno di essi; saper arruotare ed affilare uno scalpello, una piolla; segare ed incollare una giuntura ben diritta di 50 cent.; eseguire un incastro a maschio e femmina; congiungere due pezzi di legno con non meno di cinque dentature; confezionare una seggiola ben intelaiata, una panca od altro oggetto consimile.

CAVALLERIZZO (Dist. : *Sperone*).

Cavalcare a tutte le andature; saltare a cavallo un ostacolo normale; sellare ed imbrigliare bene un cavallo; mettere i finimenti in buona regola ad uno e due cavalli; saper guidare; saper abbeverare, nutrire, governare un cavallo; conoscere gli inconvenienti degli arnesi difettosi, le principali cause ed i più elementari rimedi della zoppia.

CUOCO (Dist. : *Graticola*).

Saper accendere un fuoco e formare un fornello con pochi mattoni o ceppi conoscere i vari tipi di cucine da campo; saper fare la spesa viveri e conoscerne la freschezza e la bontà; saper cucinare bene i cibi e le bevande di uso più comune, e qualche dolce; manipolare la pasta e cuocere il pane al forno; dirigere ed eseguire per un'ora prestabilita, la cucina su fuoco da campo, per almeno sette persone.

ELETTRICISTA (Dist. : *Saetta*).

Conoscere gli elementi della elettrotecnica; saper riparare valvole e giunture elettriche spezzate od avariate; essere in grado di assistere e richiamare ai sensi le persone colpite da scarica elettrica; saper riparare ed eseguire impianti di luce elettrica, campaneli elettrici anche con quadro, ed altri impianti di uso domestico.

FABBRIO (Dist. : *Incudine*).

Saper tagliare, piegare saldare una verga di ferro di 2 cent.; confezionare un ferro da cavallo; conoscere i vari attrezzi del mestiere ed il loro uso; riparare qualche ferramento; trattare il martello e la fucina saper spiegare come si fa a riparare una ruota, a ferrare correttamente un cavallo, a temperare il ferro e l'acciaio.

GIARDINIERE (Dist.: *Fiore*).

Vangare e preparare tre metri quadri di terreno; piantarvi e farvi sviluppare bene sei specie di vegetali, di fiori da seme o da butura. Dire esattamente i nomi di dodici piante indicate in un giardino comune; conoscere la teoria ed il modo di concimare, di potare e di innestare; conoscere i lavori da giardinaggio per le varie stagioni; nozioni sulla coltura di terrazza e sulle piante ornamentali.

GUIDA MARINA (Dist.: *Faro*).

Conoscere ogni roccia, scoglio o bassofondo in un raggio di 4 km. attorno alla sede del Riparto; il flusso e riflusso delle maree e quindi le ore di acqua alta e bassa; il sorgere, il tramontare della luna e le sue fasi; la direzione delle correnti, i luoghi pericolosi pei bagnanti e pei visitatori; i buoni approdi ed i ricoveri in caso di mal tempo; segni speciali delle navi pescherecce e dei vascelli che frequentano la zona; i fari visibili in zona, con le loro luci; i fanali, i segnali di tempesta, le stazioni guardacoste, i rimorchiatori, le imbarcazioni di salvataggio; gli apparecchi e macchinari di carico e scarico; il più vicino ufficio telegrafico e telefonico e gli indirizzi dei sanitari. Conoscere bene il codice mercantile dei segnali.

INTERPRETE (Dist.: *Mani strette*).

Saper tenere una conversazione, saper scrivere una lettera in stile familiare su soggetto assegnato dall'esaminatore, saper leggere e tradurre da un libro o da un giornale: il tutto o in Esperanto, od in qualunque lingua che non sia la propria. Ovvero saper tenere una conversazione con un sordomuto, nell'alfabeto a lui proprio.

**LEGATORE DI LIBRI** (Dist. : *Cucitoio*).

Saper unire e cucire insieme i fogli di un libro in una copertura solida e resistente, sia di carta sia di cartone. Conoscere e saper adoperare gli attrezzi più comuni del mestiere, ed eseguire una rilegatura di libro scolastico. Conoscere i vari tipi di rilegature antiche e moderne.

**MUSICANTE** (Dist. : *Lira*).

Saper suonare correttamente un istrumento riconosciuto e leggerne la musica. Istrumenti riconosciuti sono: il pianoforte, l'armonium, l'organo, tutti gli istrumenti adoperati nelle musiche militari ed orchestrali, non escluso il tamburo, esclusi però gli altri istrumenti a percussione e quelli che appartengono alla categoria dei giuocattoli.

**PIONIERE** (Dist. : *Scure e Piccone*).

Saper abbattere un albero di 10 cent. di diametro, od una trave da impalcatura, rapidamente ed ordinatamente; legare senza esitazione otto nodi variati, al buio o con gli occhi bendati; mettere assieme, disporre e connettere legnami per una impalcatura; costruire un modello di ponte; organizzare una cucina da campo; costruire una capanna od altro riparo chiuso, di qualunque genere, per tre persone; scavare una trincea; deviare un corso d'acqua; rinforzare le scarpe; eseguire fascine, gabbionate, viminate ecc.

**SCRIVANO** (Dist. : *Penna e Calamaio*).

Deve superare le prove di calligrafia, dattilografia, stenografia; scrivere a memoria una lettera su soggetto dato verbalmente cinque minuti prima; saper tenere bene la corrispondenza.

La seconda serie contiene venti specialità con incorniciatura quadrata, che sono:

AMBULANZIERE (Dist. : *Croce di Ginevra*).

Trasporto di sinistrato da solo. Traino con funi di persona svenuta. Come improvvisare un lettuccio ed una barella. Lancio di un salvagente. Conoscere le posizioni delle principali arterie; arrestare emorragie venose, arteriose, interne, esterne. Come improvvisare stecche. Diagnosticare membra fratturate e bendarle. Esporre un metodo di respirazione artificiale. Come trattare le soffocazioni, le ustioni, gli avvelenamenti, le contusioni, le slogature, i detriti nell'occhio. Come diagnosticare e trattare le convulsioni, gli svenimenti, l'insensibilità.

Conoscere i farmaci e gli oggetti di medicatura necessari al corredo sanitario di un Riparto; saper dosare i primi e adoperare i secondi, saper prendere la temperatura del corpo umano: aver nozioni generali sulla sterilizzazione.

Nozioni generiche sulle regole igieniche e della buona salute, sui pericoli dell'incontinenza; sugli inconvenienti del fumare, del difetto di ventilazione, e della mancanza di pulizia.

BERSAGLIERE (Dist. : *Due fucili*).

Marcare 10 punti, sopra un massimo possibile di cento punti, a metri 200, a metri 500, a metri 600 in un campo di tiro normale, sul bersaglio regolamentare adottato dalla Unione Tiratori Italiani. Oppure: marcare 80 punti, sopra un massimo possibile di punti cento, a distanza di m. 15, 20, 25, in un campo di tiro ridotto, con arma ridotta.

Il modo di tirare, il bersaglio, le munizioni debbono essere regolate in maniera che il risultato indichi incontestabilmente l'abilità del tiratore.

Tutte le posizioni di tiro sono ammesse.

Il bersagliere deve anche saper stimare le distan-

ze: su terreno conosciuto si fanno cinque prove per una distanza massima di 300 metri, e cinque prove per una distanza fra m. 300 e m. 600; l'errore nella stima non deve allontanarsi per più di un quarto dalla verità.

Dove e quando sia possibile, dell'esame surriferito si considera come equipollente l'aver superato la prova regolamentare dei corsi annuali della Unione Tiratori Italiani o della Società Nazionale di Tiro a Segno, o quella di tiratore scelto nel R. Esercito.

#### CICLISTA (Dist. : *Ruota di Bicicletta*).

L'Esploratore deve firmare un foglio comprovante che egli possiede una bicicletta in buone condizioni e che è sua intenzione di usarla a servizio del proprio paese, in qualunque opportuna circostanza o chiamata delle autorità.

L'Esploratore ciclista deve sapere ben pedalare, riparare i pneumatici, e simili. Deve leggere bene una carta stradale e ripetere con precisione un messaggio verbale.

Deve restituire il distintivo di ciclista, quando cessa di possedere una bicicletta.

#### FOTOGRAFO (Dist. : *Macchina fotografica*).

Ritrarre, sviluppare e stampare correttamente dodici distinti soggetti: tre interni, tre ritratti, tre paesaggi e tre scene movimentate con istantanea; conoscenza della teoria e dell'uso delle lenti, della struttura delle macchine fotografiche e della azione dei vari bagni fotografici. Eseguire un ingrandimento.

#### GUIDA (Dist. : *Mano indicante*).

Conoscere esattamente la zona intorno alla Sede del proprio Riparto: le stazioni della polizia e dei pompieri, gli ospedali, gli uffici postali, telegrafici, te-

telefonici; le linee d'omnibus, di tramvia, di ferrovia; i principali opifici ed intraprenditori; gli stallaggi, le rimesse d'automobili, i riparatori di biciclette. Se in campagna, conoscere le proprietà, i fondi, con le loro dimensioni approssimative e la loro natura; l'indirizzo dei veterinari e dei maniscalchi. Se in città, conoscere i principali mercanti di commestibili e di provviste, e le stazioni delle vetture pubbliche.

La zona, della quale si debbono possedere le nominate cognizioni, si estende per un raggio di 2 km. intorno alla sede, in campagna, o nelle città di non più di 20 mila abitanti; di 1 km. nella città da 20 mila abitanti in su.

Il Commissario Locale può variare l'area della zona per evitare centri poco degni di essere conosciuti, o parchi, o zone deserte, sostituendola con altre aree di eguali dimensioni.

La Guida deve avere anche un'idea generale della propria regione, in modo da poter guidare dei forestieri, di giorno e di notte, in un raggio di 5 km., dando loro indicazioni generiche di viabilità. Deve finalmente, possedere qualche nozione sulla storia della propria zona e di qualunque suo monumento importante.

#### INFERMIERE (Dist. : *Ventilatore*).

Cognizioni generiche elementari sul modo di trattare gli infermi, sulla cucina per gli invalidi, sulla manutenzione e custodia di un'infermeria, sulla idroterapia, sui metodi di ventilazione, sul modo di custodire gli infermi ed i vecchi e di aiutarli nei loro movimenti

#### LATTAIO (Dist. : *Testa di Mucca*).

Conoscere in pratica il modo di mantenere e governare le mucche, di fare il burro ed il cacio, di sterilizzare il latte e di preservarlo dalla corruzione; conoscere gli utensili e gli attrezzi del mestiere.

LAVANDIERE (Dist. : *Ferro da Stiro*).

Saper rammendare e lavare oggetti di lino, di cotone e di flanella, inamidare e stirare una camicia.

MACCHINISTA-MOTORISTA (Dist. : *Ruota alata*).

Conoscere in genere il meccanismo ed il movimento delle automobili, delle motociclette, o delle locomotive, nonchè la loro combustione: conoscere la nomenclatura ed il funzionamento delle parti principali di una macchina, a scelta del candidato.

MAESTRO D'ARMI (Dist. : *Trofeo d'armi*).

Conoscere bene almeno due fra le discipline seguenti: scherma ed esercizi col bastoncino ad una mano; idem col bastone da Esploratore, a due mani; scherma di spada e di sciabola; boxe, ju-jitsu: lotta, ginnastica.

MECCANICO (Dist. : *Pennello e Martello*).

Saper verniciare una porta od un altro oggetto casalingo; imbiancare un soffitto; riparare un apparecchio di gaz; sturare un acquaio; accomodare fili elettrici, fermagli di finestre e di porte; mettere in opera stufe a gaz ed apparecchi elettrici; appendere quadri e tende, impiantare tiraggi di tende e di portiere, mettere tappeti, riparare tappezzerie, chincaglie, vasellami, affilare coltelli, rimettere vetri, preparare ed incollare carta sulle pareti, riparare sedie, ecc.

METALLARO (Dist. : *Squadra e compasso*).

Fare e riparare qualche utensile in stagno, semplice e di uso comune; lavorare e ripulire un piccolo oggetto di ferro fuso; ad una verga di ferro cotto dare delle forme semplici, farne un uncino, un anello e simili; fucinare e temperare uno scalpello od un tra-



pano; saldare insieme due pezzi di ferro. Indicare il nome, la composizione e l'uso degli attrezzi più adoperati per lavorare il metallo e addurre le ragioni della loro forma e struttura; spiegare la composizione e le caratteristiche dei metalli e delle materie per saldarli, degli acidi dissolventi, ecc.; dimostrare attitudine per gli usi e procedimenti comuni del mestiere.

MINATORE (Dist. : *Piccone e badile*).

Nozioni generali su una almeno delle varie branche dell'industria mineraria, carboni, ferro od altro minerale: trattare dei pericoli propri all'esercizio di questa industria e del modo di salvaguardarsene. Aver lavorato in miniera non meno di sei mesi.

MINERALOGO (Dist. : *Martello geologico*).

Conoscere le varie epoche di formazione della crosta terrestre; distinguere le stratificazioni e le loro caratteristiche; definire venti minerali diversi, nel loro stato naturale, e venti fossili di varia natura, indicando a quale periodo essi appartengono.

MURATORE (Dist. : *Cazzuola*).

Eseguire almeno quattro strati a mattoni di un muro diritto e di un cantone di muro; conoscere le varie malte e cementi e saperle comporre; conoscere la buona qualità dei materiali da costruzione; adoperare la livella, il piombo e la cazzuola da stuccatore.

POMPIERE (Dist. : *Fiamma*).

Conoscere l'uso delle tubature, delle pompe, delle scale, dei cordami, degli estintori, le varie forme di salvataggio; il modo di sorreggere, di traslocare i sinistrati; saper passare le secchie, arrampicarsi, scendere, entrare in un edificio incendiato, lavorare nel

fumo; conoscere il modo di limitare e circoscrivere le fiamme, di soccorrere gli animali, di tenere indietro ed in ordine la moltitudine, saper improvvisare funi, lenzuoli paracadute e simili.

**SALVAGENTE** (Dist. : *Salvagente*).

Descrivere ed esporre quattro metodi di salvataggio specialmente asfittico, e tre metodi di soccorso nell'acqua, con trasporto del sinistrato per almeno dieci metri. Illustrare uno dei sistemi più usati di richiamo alla vita e di riattivazione della circolazione e del calore. Se l'Esploratore è nautico deve saper adoperare i mezzi più noti di soccorso dalla riva.

**SEGNAILATORE** (Dist. G *Bandierina*).

Saper dare e ricevere messaggi semaforici e sistema Morse, con un minimo di 36 lettere al minuto pel semaforico, di 24 pel Morse. Trasmettere e ricevere segnali col suono, col fumo, con fiamme, con eliografo, col bastone da Esploratore, ecc.

**TAMBURINO** (Dist. : *Tamburo*).

Suonare correttamente il tamburo per marcia, ed anche, volendo, per segnali.

**TROMBETTIERE** (Dist. : *Tromba*).

Suonare correttamente tutti i segnali, e tutte le chiamate e suonerie in uso nell'esercito.

La terza serie contiene venti specialità con incorniciatura ottagonale, che sono:

**ARCHEOLOGO** (Dist. : *Frammento di colonna*).

Deve conoscere archeologicamente i principalissimi monumenti antichi di tutta Italia; e più particolarmente quelli di rilevante importanza che si trovano in un

raggio di 5 chilometri, attorno alla sede del proprio Riparto. L'archeologo può specializzarsi nella archeologia pagana o nella archeologia cristiana.

**ATTORE DILETTANTE** (Dist. : *Maschera greca*).

Deve essere buon filodrammatico : deve saper trattenerne e divertire un uditorio mediante l'esecuzione di tre almeno fra le seguenti varietà : canto serio o canto buffo, monologhi, macchiette, ombre, imitazioni, prestidigitazione, velocimanismo, ed in genere qualunque spettacolo od audizione onesta e dilettevole.

**DECORATORE** (Dist. : *Squadra e pennello*).

Deve saper colorire a calce, colla o gesso pareti e soffitti, verniciare mobili ed infissi, conoscere i colori e la loro natura, preparare ed incollare carta da parato ; deve saper disegnare e colorire linee, riquadrature, cantonali, fregi, centri sulle pareti e sui soffitti ; deve conoscere il disegno di ornato ed i primi elementi di prospettiva e di scenografia.

**DISEGNATORE** (Dist. : *Toccalapis incrociati*).

Deve conoscere gli elementi del disegno di paesaggio, figura, ornato ed architettura ; saper acquarellare a mezze tinte disegni di ornato ; deve intendersi alquanto del disegno di piani architettonici e di carte topografiche.

**EBANISTA** (Dist. : *Sponderuola*).

Conoscere le varie specie di legname ; la natura, l'uso più comune e la qualità più necessaria per la buona riuscita del noce, della quercia, del castagno, del mogano, ecc. Eseguire una piccola cornice od una scatola molto esatta con coperchio a cerniera. Fare una impellicciatura.

**NUOTATORE** (Dist. : *Nuoto*).

Nuotare per 50 metri vestito (camicia, calzoni e calze come minimo) e sapersi svestire nuotando; nuotare, svestito, cento metri sul petto e cinquanta metri sul dorso, o con le mani congiunte o con le braccia flesse aderenti al corpo; saper tuffarsi e riportare dal fondo piccoli oggetti.

**PESCATORE** (Dist. : *Pesce*).

Conoscere i vari modi di prendere pesce, molluschi ecc. mettendo in pratica almeno tre di questi modi di pescare. Distinguere la pesca di mare, di fiume, di lago. Per le città marine conoscere il codice mercantile dei segnali.

**PILOTA** (Dist. : *Timone*).

Guidare un'imbarcazione, governarla, bordeggiare, approdare, stendere ed ammainare la vela. Conoscere le carte fino al porto più prossimo e le coste vicine alla sede del Riparto; le boe, i fari, i segnali di navigazione dentro e fuori del porto. Conoscere le regole di rotta in mare, i fanali adoperati da ogni classe di navi, i segnali di pericolo e di tempesta, e il codice delle segnalazioni mercantili. Saper rilevare le posizioni da terra e da mare coi mezzi più usuali. Tenere, almeno per un mese, la registrazione dei venti, del tempo, del barometro, nel modo generalmente usato in marina.

**PITTORE** (Dist. : *Tavolozza e reggimano*).

Presentare due lavori di propria fattura, senza cooperazione di maestro, in due dei tre generi seguenti: olio, acquarello, pastello, su soggetti di figura, o di paesaggio, o di natura morta, copiati dal vero. Conoscere gli elementi della storia dell'arte, specialmente italiana, nelle sue epoche e nei suoi maestri principali.

POLLICULTORE (Dist. : *Testa di Gallo*).

Intendersi per pratica di incubatrici, di nutrici, di stie, di cassette igieniche per pollame, di cassette per le uova; conoscere il modo di governare, nutrire, mat- tare, ammannire i volatili pel mercato e specialmente l'imballaggio delle uova. Conoscere le varie specie di pollami e le loro malattie più comuni.

SARTO (Dist. : *Forbice*).

Tagliare e cucire, a mano od a macchina, un ca- micciotto e un calzoncino da Esploratore sulle proprie misure, ed indossarli soddisfacentemente. Rattoppare e rinnacciare, a regola d'arte, l'uno o l'altro dei no- minati indumenti.

SCALPELLINO (Dist. : *Mazzuola*).

Conoscere i vari attrezzi del mestiere e le macchi- ne più abitualmente usate. Presentare una soglia di finestra in marmo od altro materiale, di propria fat- tura, con canaletto, battente, incamerazioni, perno ingessato o piombato ecc. Oppure una tazza per fon- tanella od altro oggetto consimile. Conoscere i nomi e le proprietà delle varie pietre più usate in Italia, il marmo, il granito, il travertino, l'ardesia, ecc. e le località dove più facilmente si trovano .

SELLAIO (Dist. : *Punteruolo*).

Saper eseguire una cinta da Esploratore; saper cambiare suole e tacchi ad un paio di scarpe cucite o chiodate e riparare in genere le calzature.

Oppure: saper ricuoprire una sella, riparare un arnese, un portastaffe ecc.; conoscere le varie parti di una bardatura.

Aver in ogni caso un'idea esatta della concia e della preparazione del cuoio.

STAGNAIO (Dist. : *Rubinetto*).

Fare una saldatura ed una giuntura, con lanterna a spirito, in una canna di ferro o di piombo; riparare e stagnare un rame di cucina od altro utensile; accomodare condutture, valvole ed altri oggetti di uso domestico. Conoscere i sistemi ordinari di distribuzione dell'acqua calda e fredda in una abitazione; riparare una conduttura gelata e preservarla dai danni del congelamento.

STAMPATORE LITOGRAFO (Dist. : *Rullo*).

Stampare un manifesto composto da sè stesso; conoscere i nomi, i tipi ed i formati della carta; comporre a mano ed a macchina; conoscere l'uso delle macchine stampatrici a mano e meccaniche.

Oppure: Eseguire un disegno semplice ed una breve scrittura con matita o con inchiostro litografico; fissare su pietra e stampare su carta; conoscere e saper spiegare come si adopera e come si tiene in ordine una pressa litografica meccanica od una a mano; nozioni elementari sull'inchiostro autografico e sugli attrezzi da litografo.

TELEGRAFISTA Dist. : *Palo telegrafico*).

Intendersi di circuiti elettrici semplici; saper spedire e ricevere un dispaccio coi metodi comuni, a 30 lettere al minuto; spiegare la struttura degli apparecchi telegrafici ad un solo ago; fare a questi delle piccole riparazioni; possedere cognizioni elementari su una installazione di telegrafo senza fili.

TELEMETRISTA (Dist. : *Telemetro*).

Giudicare a distanza le aree, i volumi, le quantità, i colori errando non più del 15 per cento. Stimare le distanze con luce solare e con nuvolo, con sfondo chiaro e con sfondo scuro, sempre errando non più

del 15 per cento. Conoscere e descrivere i più comuni e moderni apparecchi telemetrici, ed il modo di servirsene.

TESSITORE (Dist. : *Spola*).

Nozioni generali sulle materie prime usate per filare e per tessere: nome e natura di prodotti confezionati con tali materie; illustrazione dei vari processi di trasformazione delle materie prime in prodotti finiti; conoscenza particolareggiata ed uso pratico di almeno uno dei rami della industria tessile.

ZOOFILO (Dist. : *Ferro di cavallo*)

Nozioni generali di anatomia sugli animali domestici agricoli: sintomi e trattamento delle loro ferite, fratture, slogature, contusioni, storpiature, dei loro esaurimenti; ferrature e zoccoli, beveraggi per coliche. Il tutto appreso per pratica ed anche per consultazione di trattati riassuntivi di veterinaria.

ZOOLOGO (Dist. : *Testa di cervo*).

Ritrarre una serie di venti fotografie di animali selvatici o di uccelli dal vero, e conoscerne le abitudini, le caratteristiche, la vita.

Oppure: eseguire dodici schizzi di animali, dal vero, sia originali, sia finiti e completati a casa.

Oppure: saper nominare sessanta differenti specie di animali, insetti, rettili, uccelli, vedendoli in un museo, od in un giardino zoologico, o sopra illustrazioni colorate, ma con i nomi coperti, e fornire i particolari di vita, di abitudini, di forma e di caratteristiche speciali su venti di essi.

Oppure: riconoscere del loro canto, grido o voce, trenta specie differenti di animali, e descriverne i particolari di vita, di abitudini, ecc.

N. B. — I brevetti ufficiali riconosciuti dallo Stato, di *Aviatore*, *Automobilista*, *Agrimensore* ecc. danno diritto a chiedere i distintivi corrispondenti di *Aviatore*, *Macchinista*, *Agrimensore*, ecc.

Distintivi appositi delle varie specialità sono assegnati ai Dirigenti di qualunque grado della Associazione, agli Esploratori scelti ed Esploratori Seniori di qualunque classe, i quali dimostrino non solo di conoscere in teoria ed in pratica quanto è richiesto per ciascuna di esse, ma anche di saperlo insegnare. Tali distintivi portano l'emblema centrale come gli altri, ma in cornice oro.

Distintivi appositi delle specialità di *Casalingo*, *Falegname*, *Guida*, *Infermiere-aiuto*, *Osservatore*, *Segnalatore*, sono riservati ai Novizi a due stelle; essi portano l'emblema centrale in cornice bianca.

**CASALINGO** (Dist. rotondo: *Graticola*).

Saper pulire la casa, accendere il fuoco con non più di due fiammiferi. Preparare una buona tazza di caffè o cioccolato e far cuocere due uova. Far bollire le patate pelarle, friggerle in padella. Pulire un paio di scarpe. Pulire i vetri delle finestre e le maniglie delle porte.

**FALEGNAME** (Dist. rotondo: *Trapano*).

Eseguire due fra gli oggetti seguenti: Scatola, Barattolo, Panchetto, Cornice. Riparare gli utensili. Saper mantenere ed usare gli strumenti del mestiere. Conoscere un po' il disegno e riportarlo sul legno.

**GUIDA** (Dist. quadro: *Mano indicante*).

Saper guidare in una zona attorno al Riparto. Saper indicare chiaramente la strada a chi la chieda. Conoscere l'indirizzo dell'ufficio di polizia, dei pompieri, della farmacia, del medico, del parroco. Conoscere i principali monumenti e la loro storia sommaria.



INFERMIERE-AIUTO (Dist. quadro : *Ventilatore*).

Saper eseguire la fasciatura della mano ed impedire l'efflusso del sangue da una ferita, arrestare il sangue dal naso, trattare le ustioni, una pagliuzza nell'occhio.

OSSERVATORE (Dist. rotondo : *Foglia*).

Conoscere la vita ed i costumi di 5 animali; oppure il nome e le qualità di 20 piante e quali piante comuni siano velenose per gli uomini e per gli animali. Conoscere e distinguere i funghi velenosi. Eseguire bene il giuoco di Kim e della vetrina.

SEGNALATORE (Dist. quadro : *Bandierine*).

Conoscere bene l'alfabeto Morse e il Semaforico. Ricevere e trasmettere, adagio ma correttamente, una parola. Conoscere praticamente la segnalazione col fumo, col fischio, col bastone, con la lanterna ed i segnali scautistici.

I distintivi sopraindicati non si possono indossare senza aver sostenuto le prove inerenti. Tali prove, meno quelle di ciclista e quelle rese superflue dai brevetti dello Stato, saranno sostenute normalmente davanti ad una Commissione composta almeno da un tecnico e dal Commissario locale o da un suo delegato. La concessione di tali specialità verrà richiesta al Commissariato e da questo effettuata, sempre per tramite del Direttore del Riparto, al quale appartiene il candidato. E' dovere di tutti i Commissari di controllare la distribuzione di tali distintivi e di punire qualunque porto abusivo.

I Commissari Locali curano la ripetizione delle prove di quelle specialità che, per la loro indole e responsabilità, richiedono assiduo controllo.

Tutti i soci dell'Associazione portano al di sopra

della tasca destra dell'uniforme una stelletta bianca a sei punte per ogni anno di servizio. Una stella gialla può sostituire tre stelle bianche.

24. Oltre i distintivi di carattere personale vi sono i *distintivi di collettività* che sono il *Guidone* e la *Fiamma*. Il *guidone* è l'insegna di ogni *squadriglia*; consiste in una bandierina di forma triangolare, di stammina o cotone o tela bianca, con su riportato in rosso il disegno dell'animale che controdistingue ogni squadriglia. Il guidone di squadriglia è portato dal comandante della squadriglia, allacciato al suo bastone da Esploratore. La *Fiamma* è l'insegna di ogni *Riparto*; essa consiste in una bandierina di forma triangolare, di stammina o di tela, nella quale il giglio della Associazione è applicato al centro, colla combinazione dei colori del Riparto, cioè dei colori che ogni suo componente indossa nel fazzoletto da collo. Essa è portata, allacciata al bastone da Esploratore, normalmente da un graduato senza comando, che marcia accanto al comandante della prima squadriglia.

La *Bandiera della Associazione* è costituita da un rettangolo di circa m. 0.80 per 0.90 (il lato di 0.80 è applicato all'asta) di stoffa bianca, con nel centro, applicato in verde, il motto *Estote Parati*, sormontato dal giglio della Associazione. Il nastro della bandiera è verde. La Bandiera della Associazione può accompagnare un Riparto soltanto quando questi manovri in parata, al pubblico, con forze non inferiori ad un drappello. Essa può presenziare le riunioni provinciali e regionali, quando i Riparti manovranti siano non meno di dieci; figura sempre nelle riunioni nazionali.

La *Bandiera Nazionale* ha le stesse dimensioni di quella della Associazione; pel suo uso valgono le norme e limitazioni stabilite per la bandiera della Associazione.

Tutti i distintivi sia individuali, sia di collettività debbono essere richiesti, dagli interessati, alla Sede Centrale della Associazione, e si distribuiscono, previo pagamento del prezzo segnato nell'elenco delle forniture.

La Sede Centrale può servirsi del tramite dei Commissari Regionali per la distribuzione dei distintivi.

Nessuno può indossare distintivi che non siano stabiliti dai Regolamenti e che non provengano dalla Sede Centrale; sono assolutamente vietate le imitazioni.

25. Le *distinzioni onorifiche* della Associazione sono:

1. Lupo d'argento;
2. Medaglia d'oro;
3. Medaglia in argento;
4. Medaglia in bronzo;
5. Menzione onorevole;
6. Treccia di 1.a classe;
7. Treccia di 2.a classe;
8. Treccia di 3.a classe.

Il lupo d'argento si conferisce solo ad Esploratori scelti che abbiano almeno due anni di anzianità come tali, abbiano conseguito dodici distintivi di specialità ed abbiano compiuto qualche azione di grande merito scoutistico (come salvataggi in circostanze eccezionali atti ripetuti di valore non comune; di sacrificio ed abnegazione prolungata). I meriti richiesti debbono essere assai elevati. Il Lupo d'argento si porta come una commenda al collo, appeso ad un nastro verde rigato al centro di bianco.

Il lupo d'argento onorario è conferito dal Commissario Centrale a sua discrezione.

La medaglia d'oro, con nastro rosso rigato al centro di verde, si conferisce a chi abbia dato prova di eroismo eccezionale, correndo rischio straordinario per salvare la vita altrui.

La medaglia in argento, con nastro bleu rigato al centro di verde, si conferisce: 1. per valore con rischio considerevole; 2. per cinquemila punti di merito conseguiti a norma delle Direttive, in non più di tre anni di tempo.

La medaglia di bronzo, con nastro bianco rigato al centro di verde, si conferisce: 1. per dovere compiuto eccezionalmente bene in caso di sinistro, quantunque senza rischio personale; 2. per tremila punti di merito conseguiti a norma delle Direttive, in non più di due anni di tempo.

Menzioni onorevoli in diploma sono accordate per altri meriti speciali.

Una menzione onorevole, con diritto di indossare il giglio dorato della Associazione, può essere conferita, su proposta di un Commissario, appoggiata dai Commissari superiori, a chiunque, non escluse le signore, abbia prestato opera notevole a vantaggio di un Riparto, di un Commissariato o del movimento scoutistico in genere.

Anche l'Esploratore che abbia tre anni di servizio attivo in qualunque categoria, classe, o grado, ed abbia cessato questo servizio attivo per necessità legittime riconosciute dal Commissario Locale, può, dietro richiesta essere autorizzato dal medesimo a portare alla bottoniera del vestito borghese, il giglio da Esploratore della Associazione.

La treccia di 1.<sup>a</sup> classe, in filato oro si conferisce agli Esploratori scelti che abbiano 18 distintivi di specialità: la treccia di 2.<sup>a</sup> classe, in rosso e nero, si conferisce agli Esploratori scelti, che abbiano conseguito 12 distintivi di specialità; la treccia di 3.<sup>a</sup> classe, in giallo e verde, si conferisce agli Esploratori di 1.<sup>a</sup> classe che abbiano conseguito 6 specialità.

Le medaglie in oro, argento, bronzo sono tutte dello stesso conio, col giglio A. S. C. I. sovrapposto al

motto « Estote Parati »; possono essere conferite, al pari delle menzioni onorevoli, a qualunque membro della Associazione. Le treccie consistono in cordoni intrecciati, che contornano la spalla sinistra. Nessuna insegna di distinzione onorifica può essere indossata senza il possesso di analogo diploma.

Le proposte per distinzioni onorifiche si inoltrano dai Commissari, per trafila, al Consiglio Centrale; debbono contenere l'esposto particolareggiato e documentato del caso cui si riferiscono, possibilmente con l'appoggio di testimonianze oculari per gli atti di valore. Il Consiglio Centrale giudica inappellabilmente.

Nessuna insegna di distinzione onorifica della Associazione o di altra onorificenza qualunque può essere indossata sulla divisa scautistica senza il permesso formale della sede centrale.

Oltre i distintivi e gradi scautistici sono ammessi sull'uniforme i nastri delle campagne di guerra, delle medaglie al valor militare ed al valore civile e delle altre benemerienze riconosciute ufficialmente dallo Stato, le sbarrette di ferita, le insegne di mutilazione.

I nastri delle campagne di guerra, delle medaglie e i distintivi di mutilazione si portano sul lato sinistro del petto, secondo il regolamento militare; le sbarrette di ferita si portano sul braccio destro, a 10 cent. sopra il gomito.

I nastri delle decorazioni A. S. C. I. vanno portati, interamente cuciti tutt'intorno, in alto, a sinistra, sul petto e non devono in nessun caso allinearsi o confondersi con gli altri distintivi di decorazione.

Nelle parate religiose e civili è obbligo per tutti di indossare sull'uniforme i nominati nastri e distintivi.

I Direttori di Riparto e i Commissari Provinciali e Regionali possono, in casi eccezionali, conferire *in nome proprio* attestati di benemeranza, special-

mente a persone non riconosciute ufficialmente dalla Sede Centrale come appartenenti alla Associazione. Tali attestati, per le persone appartenenti alla A. S. C. I. non possono comportare insegne o distintivi da indossare sull'uniforme scautistico.

La *swastica* col giglio dell'associazione sovrapposto, si può dare da ogni socio della associazione come attestato di ringraziamento a chiunque abbia reso un segnalato servizio ad un membro della Associazione, previo consenso del proprio Commissario. Essa dà diritto alle buone azioni degli Scouts, ma non conferisce diritti di socio.

26. — *Le esercitazioni* si fanno in luogo chiuso ed all'aria aperta, con orari possibilmente metodici ed uniformi, di scelta assolutamente libera pei direttori di Reparto.

E' bene che ogni settimana si abbia almeno un'ora di conferenze familiari in sede per preparare il lavoro della vacanza successiva o per completare quello della vacanza precedente all'aria aperta.

Le esercitazioni e le spedizioni nei giorni festivi debbono essere precedute od inframmezzate dalle pratiche religiose collettive (messa, dottrina, istruzione religiosa ecc.) e riguardano l'allenamento delle facoltà del corpo e dello spirito, la formazione del carattere, l'acquisto delle virtù civiche e virili; marcie, lavori di forza, giuochi, visite istruttive a chiese, monumenti, musei, opifici, osservazioni dal vero, ecc., ed in genere tutte le materie che servono alle promozioni dei vari gradi, di cui appresso.

Le esercitazioni durante il campo assumono fisionomia speciale, e debbono essere fatte in modo da porre particolarmente in rilievo le necessità morali della vita, gli ammaestramenti di saggezza riposti nella natura, le dolorose esperienze degli uomini, l'opera meravigliosa del Creatore, che dobbiamo conoscere, amare, servire.

27. — Il contegno dei giovani ed il loro profitto trovano nei *punti di merito* la loro sanzione sia giornalmente, sia in occasione degli esami. I meriti ed i demeriti risultano dal *Registro* che ogni Capo squadriglia ed Ufficiale istruttore deve tenere in perfetta regola per tutti i suoi dipendenti. Determinati punti si assegnano settimanalmente coi criteri seguenti:

Per la *Religiosità* si dà un *massimo* di 10 punti settimanali complessivi che comprendono: l'assistenza devota alle pratiche di culto ed il profitto nell'istruzione religiosa. — Per le *Esercitazioni* un massimo, sempre settimanale, complessivo per tutte le esercitazioni obbligatorie, di 9 punti: profitto, precisione di lavoro, puntualità negli orari. Per la *Condotta* un massimo settimanale di 8 punti; contegno in famiglia ed al lavoro, buon andamento degli studi nella scuola, controllato sulla media dei punti della pagella scolastica.

Per Meriti vari, categoria nella quale sono compresi tutti i meriti non altrimenti raggruppati: Un massimo di 3 punti per ogni buona azione controllata, compiuta con sacrificio; un massimo di 5 punti per ogni servizio speciale comandato e bene eseguito, all'infuori delle riunioni obbligatorie; un massimo di 5 punti per graduati che si distinguano nel comando; 15 punti per la regolare, soddisfacente ammissione procurata di un nuovo compagno nel Riparto; 5 punti mensili pel pagamento esatto, puntuale di tutte le quote settimanali; 10 punti per lo zelo nel raccogliere e versare con precisione le quote della squadriglia durante un mese; ecc. ecc. I punti di merito non debbono salvo casi eccezionali, superare un totale di 200 in un mese.

Dalla somma totale risultante da questi punti di merito si detraggono all'incirca come punizione: 5 punti per ogni assenza ingiustificata dalle esercitazio-

ni; 10 punti per assenza ingiustificata dalle pratiche di culto e dalle istruzioni religiose; 10 punti per un graduato che commetta mancanza o si dimostri incapace di farsi ubbidire dai dipendenti; 5 punti per mancanza leggera; 10 punti per una mancanza più notevole; 50 punti per una mancanza grave. Le mancanze portanti punizione superiore ai 5 punti di demerito sono giudicate in riunioni dei Capi squadriglia del Riparto, presiedute dall'Ufficiale o dal Cappellano. Queste riunioni si chiamano *Corti d'onore*.

I punti di merito servono per la assegnazione delle medaglie di argento e di bronzo come si è detto innanzi, le quali vengono consegnate in forma solenne; nelle promozioni di classe il massimo dei punti per le *Esercitazioni*, conseguito nel periodo fra una promozione e l'altra, può dispensare, previa intesa del Commissario Locale, dall'esame per le prove che non siano di specialità.

28. Gli *esami* per qualunque categoria o grado si passano di regola innanzi una Commissione combinata dal Commissario Locale d'accordo col Direttore e con l'ufficiale. In caso di grave difficoltà può esaminare anche una sola persona, purchè competente e disinteressata, scelta dal Commissario Locale.

29. *Novizio semplice* (Wolf Cub) è il fanciullo, tra gli 8 e 12 anni, che abbia promesso sull'onore di fare del suo meglio: 1. Per compiere il suo dovere verso Dio e verso la Patria; 2. Per fare una buona azione, a vantaggio di qualcuno, ogni giorno. Questo fanciullo deve inoltre dimostrare al suo Istruttore di conoscere il saluto dei novizi ed i segni dello scautismo.

Il saluto dei Novizi si fa portando alla fronte la mano con l'indice ed il medio tesi e divaricati, l'anulare ed il mignolo ripiegati sotto il pollice. Le due dita tese rappresentano i due termini della Promessa dei Novizi. Nel loro saluto gli Scouts portano il solo



mignolo ripiegato sotto il pollice. Le tre dita tese rappresentano i tre termini della promessa dell'Esploratore.

La proclamazione a Novizio semplice si fa con qualche solennità: il Novizio fa la promessa ed è autorizzato ad indossare subito sull'uniforme o sull'abito borghese il distintivo di Novizio.

30. Dopo non meno di tre mesi di assiduità il *Novizio* semplice può essere promosso alla *prima stella*, mediante un esame sulle seguenti materie:

Catechismo (V. n. 15) — Nozioni elementari sulla bandiera italiana — Saper fare con una cordicella sei nodi e conoscere il loro uso speciale — Eseguire correttamente 5 esercizi elementari a corpo libero di ginnastica svedese educativa e correttiva.

Dopo non meno di sei mesi di assiduità come *Novizio* ad una stella, questi può passare nella classe delle *due stelle* con un esame sulle seguenti prove:

Catechismo e Religione (V. n. 15). — primi elementi di pronto soccorso e bendaggi semplici. Conoscere i segni semaforici o Morse per tutte le lettere dell'alfabeto. — Seguire per 800 metri in 30 minuti al massimo, una traccia segnata in campagna; od in città descrivere il contenuto di una su quattro mostre di negozio, esaminate attentamente per un minuto ciascuna. — Ricordare almeno 16 su 24 piccoli oggetti vari, dopo averli osservati attentamente per un minuto su un tavolo. — Percorrere in campagna 1600 metri a passo di Scout (20 passi di corsa alternati con 20 passi di marcia), tempo massimo 15 minuti. — Preparare un fuoco di legna all'aperto ed accenderlo mediante due fiammiferi al più. — Cuocere soddisfacentemente cento grammi di carne e due patate, possibilmente con un fuoco da campo, nella propria gavetta. — Conoscere le sedici principali direzioni della Bussola — Avere almeno 50 cent. di risparmio.

Il *Caposquadriglia* ed il *Sotto caposquadriglia* dei Novizi, sono scelti e nominati, senza requisiti d'esame, o dall'ufficiale, o, col suo consenso, dalla squadriglia. Vi possono essere dei graduati *designati* per un breve periodo di esperimento.

Il Novizio a due stelle che abbia raggiunto l'età di 11 anni è incorporato senza esami nella categoria degli Esploratori, che deve essere il più possibile distinta e separata da quella dei Novizi. Esso entra fra gli Esploratori di 2.a classe, dei quali riceve ed indossa i distintivi quando fa la Promessa di Esploratore.

31. Per entrare nella Associazione od in un suo qualunque Riparto come *Aspirante Scout* il giovane, che abbia non meno di 11 e non più di 18 anni, deve sostenere le seguenti prove:

Catechismo (V. n. 15) — Nozioni generali sulla Associazione, sui distintivi, sui segni e sul saluto dello scautismo — Conoscenza particolareggiata ed illustrazione dei 10 articoli della *Legge Scautistica*, che sono:

1. *L'onore dello Scout merita ogni fiducia.*
2. *Lo Scout è leale.*
3. *E' dovere dello Scout essere utile al prossimo.*
4. *Lo Scout è amico di tutti, fratello di ogni altro Scout a qualunque classe appartenga.*
5. *Lo Scout è cortese.*
6. *Lo Scout è buono anche con gli animali.*
7. *Lo Scout ubbidisce agli ordini.*
8. *Lo Scout è sempre lieto e contento.*
9. *Lo Scout è economo.*
10. *Lo Scout è puro di pensiero, di parole e di opere.*

L'Aspirante Scout deve anche avere delle nozioni generiche sulla bandiera italiana e su quella della Associazione, ed eseguire uno o due dei nodi elementari.

Avuta la sufficienza in queste prove, il giovane entra come *Aspirante*, ed è autorizzato ad indossare il fiordaliso scautistico all'occhiello dell'abito borghese o sull'uniforme.

Per essere ammessi nella categoria degli Esploratori di 2.<sup>a</sup> classe, gli Aspiranti debbono:

1. Avere almeno un mese di buon servizio come Aspiranti e dar prova di conoscere tutto il « Catechismo della Dottrina Cristiana ».

2. Avere una nozione elementare dei primi soccorsi e bendaggi.

3. Conoscere tutte le lettere dell'alfabeto Morse o del semaforico.

4. Seguire una traccia di un kilometro in 35 minuti; o, se in città, descrivere soddisfacentemente il contenuto di una mostra di negozio scelta fra quattro esaminate per un minuto ciascuna; o rammentarsi di sedici su ventiquattro piccoli oggetti assortiti, dopo averli osservati per un minuto, ordinatamente disposti.

5. Percorrere 1500 metri a passo Scout (venti passi di marcia alternati con venti passi di corsa) in 10 minuti.

6. Comporre all'aperto un fuoco di legna ed accenderlo con non più di due fiammiferi.

7. Cuocere cento grammi di carne e due patate senza altri utensili che la gavetta, possibilmente su fuoco da campo, all'aperto.

8. Avere almeno 50 centesimi di risparmio.

9. Conoscere i 16 punti principali della bussola.

10. Conoscere i vari usi del bastone scautistico.

11. Presentare, possibilmente, un compagno istruito da lui nella maggior parte delle nozioni richieste ad un aspirante.

32. La promozione da Aspirante a Scout di 2.<sup>a</sup> classe si fa con *cerimonia solenne*, perchè porta l'investitura.

L'Esploratore, con la mano destra protesa in avanti, e le dita disposte come pel saluto, promette solennemente sul suo onore, in presenza del Reparto allineato in parata e degli altri adunati, i tre termini della promessa scautistica nella formula seguente: *Prometto sul mio onore di fare del mio meglio: 1. Per compiere il mio dovere verso Dio e verso la Patria; 2. Per aiutare gli altri in ogni occasione; 3. Per osservare la Legge della Associazione.*

Questa promessa deve essere confermata ogni anno da tutte le persone ascritte formalmente alla Associazione nel giorno 23 Aprile, dedicato a S. Giorgio, protettore dei Giovani Esploratori.

Dopo fatta la promessa il candidato riceve il bastone da Esploratore ed il distintivo col motto « *Estote parati* ».

33. L'Esploratore di 2.<sup>a</sup> classe per essere promosso alla 1. classe deve sostenere le prove seguenti:

1. Nuotare per 50 metri; se questo non si può fare, tale prova è rimpiazzata dal conseguimento del distintivo di una delle specialità seguenti: Ambulanza, Pompieristica, Tiro a segno, Guida, Segnalazione.

2. Averè un risparmio di almeno una lira.

3. Spedire e ricevere un dispaccio o semaforico con 20 lettere per minuto, o sistema Morse, con 16 lettere per minuto.

4. Far a piedi od in barca, solo od accompagnato da altro Scout, un percorso di 10 km. andata e ritorno; oppure in vettura od a cavallo — non in ferrovia — un percorso di 20 km. andata e ritorno, redigendo una breve descrizione o rapporto sul viaggio.

5. Descrivere il miglior modo di condursi in due dei seguenti sinistri, scelti dagli esaminatori: incendio, annegamento, veicolo in fuga, asfissia, rottura di ghiacci, colpi di elettricità. Bendare un ferito, o richiamare alla vita un annegato privo dei sensi.

6. Cuocere soddisfacentemente (su fuoco da campo, possibilmente all'aperto) uno dei seguenti piatti: minestra, maiale, stufato; oppure scuoiare e cuocere un coniglio, o spennare e cuocere un uccello; oppure fare un dolce.

7. Leggere correttamente i segni convenzionali di una carta topografica, e disegnare uno schizzo intelligibile di topografia. Indicare una direzione della bussola senza l'aiuto della bussola.

8. Con la scure abbattere un albero o ripulire del legname leggero; oppure presentare un lavoro da carpentiere, da falegname o da metallaro, confezionato soddisfacentemente da sè.

9. Stimare la distanza, l'area, il volume, l'altezza, il peso; è ammesso l'errore fino al quarto della verità.

10. Presentare, se possibile, un fanciullo istruito nei punti richiesti per divenire Esploratore di 2.a classe.

I *Capisquadriglia* e i *Sottocapisquadriglia* degli Esploratori sono scelti come quelli dei Novizi (v. n. 30).

34. L'Esploratore, almeno di 2.a classe, che abbia raggiunto l'età di 16 anni passa nella categoria degli *Esploratori Seniori*, per formare preferibilmente, squadriglie distinte nel Riparto stesso. Eccezionalmente, previo assenso speciale del Commissario Provinciale, può essere ammesso tra i Seniori qualche Esploratore che non abbia raggiunto la 2.a classe.

Si possono istituire Riparti speciali Seniori in applicazione della massima, per la quale è desiderabile che le tre categorie dei Novizi, Esploratori e Seniori rimangano ben distinte nel movimento della Associazione.

La prima classe dei Seniori è quella dei *Seniori Semplici*; essi devono saper istruire un Esploratore Aspirante. Gli Esploratori di prima classe divengono a

16 anni *Seniori di seconda Classe* e devono saper istruire un *Esploratore di 2.a Classe*.

*Seniori di 1.a Classe* sono i *Seniori* che hanno saputo istruire un *Esploratore di 1.a Classe*.

Per la scelta dei graduati di Squadriglia *Seniori* reggono le norme indicate per le altre categorie. (V. n. 30).

Dai *Seniori* provengono normalmente gli Aiuti-Ufficiali e gli Ufficiali di cui al n. 13. I *Seniori* possono anche essere adoperati per assistenza agli Ufficiali ed ai Commissari.

Pei *Seniori* che, essendosi particolarmente dedicati all'insegnamento del catechismo, venissero a questo autorizzati con apposito diploma della Autorità diocesana competente, è stabilito un distintivo speciale, da applicarsi, come gli altri, sulla manica destra; esso consiste nelle due lettere P ed X (il P sovrapposto all'X) in giallo, su fondo bianco, con cornice rotonda argento.

I Commissari si tengono in contatto con gli Enti adatti pel collocamento dei *Seniori*.

35. L'*Esploratore scelto* è lo Scout di prima classe che abbia avuto una condotta scoutistica tale da renderlo meritevole di essere distinto fra gli altri ed abbia contemporaneamente il distintivo di « Guida » e sia approvato in tre delle seguenti sei specialità: Ambulanza, Incendio, Ciclismo, Tiro a segno, Salvataggio, Segnalazione.

36. Nei luoghi bagnati dal mare, da laghi, da fiumi, possono sorgere Riparti di *Esploratori Nautici*, che si specializzino nei servizi e nei mestieri acquatici con le dovute garanzie pei rischi dell'elemento infido.

Invece del Cappello, essi portano un berretto di marina sul cui nastro è scritto: « *Esploratori Nautici* « A. S. C. I. ».

Invece del camiciotto comune essi indossano una maglia khaki analoga a quella dei Novizi non nautici, ed un camiciotto (facoltativo) di colore bleu simile a quello della R. Marina.

Il loro programma è quello degli altri Esploratori, modificato soltanto per farlo adatto alle discipline speciali nautiche.

Dove esistono Esploratori Nautici o dove la navigazione o il canottaggio formano parte del lavoro di un Riparto, una Commissione speciale nominata dal Commissario Provinciale, regola l'uso delle imbarcazioni, il loro equipaggiamento e quanto è necessario per la incolumità degli Esploratori, il buon impiego del materiale ed il raggiungimento delle finalità proprie dello Scautismo nautico.

37. L'*Esploratore Nautico Scelto* è lo Scout nautico di 1.<sup>a</sup> classe, che abbia avuto una condotta scautistica tale da renderlo meritevole di essere distinto fra gli altri, ed abbia contemporaneamente il distintivo di Guida Marina, di Battelliere, di Nuotatore, di Salvagente. Il suo distintivo è uguale a quello dell'*Esploratore Scelto non Nautico*.

38. I figurini annessi servono di guida ai Direttori di Riparto ed agli Ufficiali per la voluta uniformità, che, in fatto di corredo e di abbigliamento, si ottiene solo servendosi dalle forniture autorizzate.

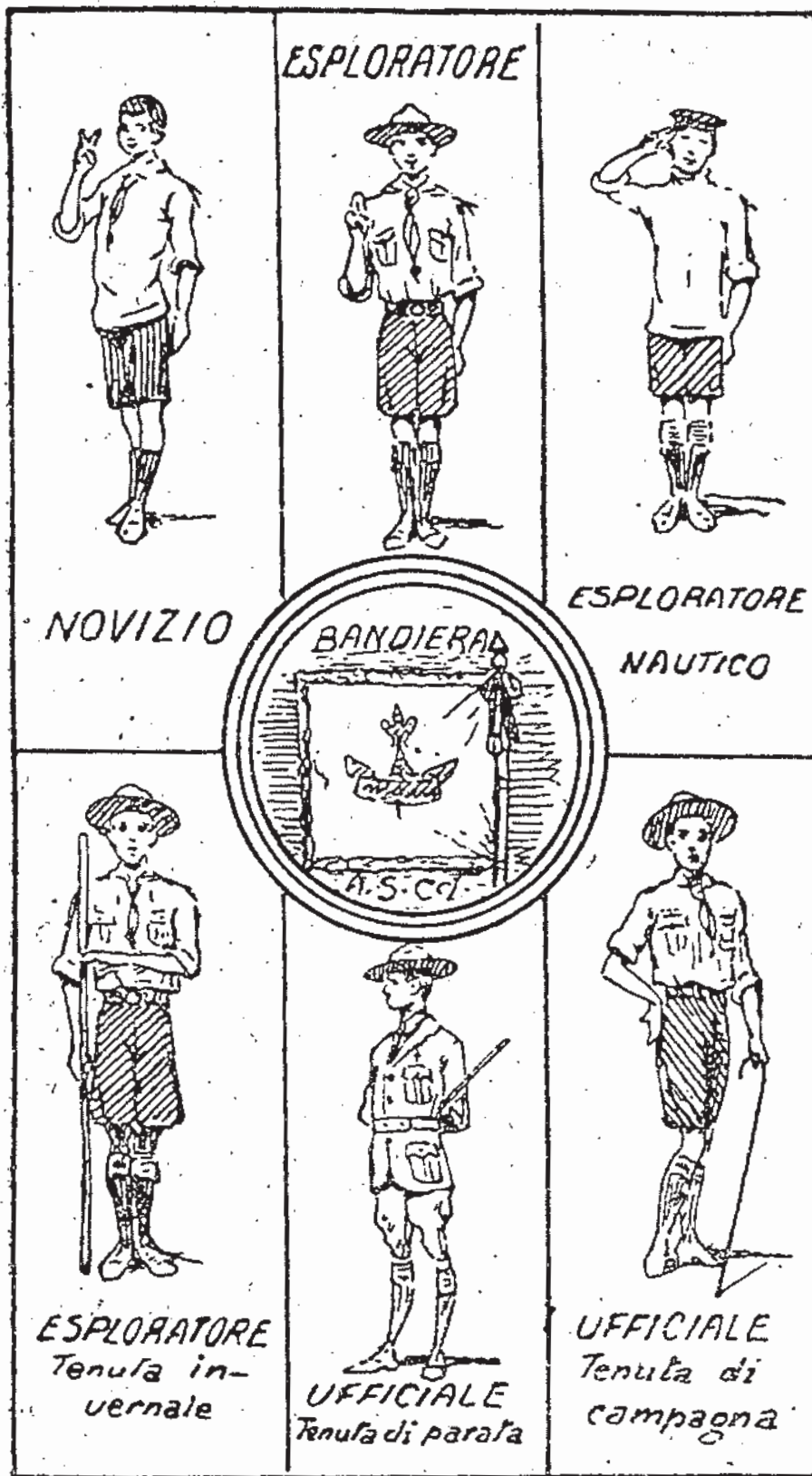
Tutti i distintivi, forniti *esclusivamente* dalla Sede Centrale, debbono essere indossati secondo le *presenti* direttive e l'annesso figurino.

Non è lecito l'uso di distintivi o di accessori che non siano determinati nelle singole disposizioni.

---

 <p>Novizio Sottocaposquadr.</p>	 <p>Esploratore Aspirante</p>	 <p>Novizio ad una stella</p>
 <p>Esploratore Sottocaposquadr.</p>	 <p>Caposquadr. Seniori</p>	 <p>Capello di Commissario Regionale e di Consigl. Centrale</p>
 <p>Bavero Mantellina Caposquadr.</p>	 <p>Capodrappello</p>	 <p>Esploratore di 2<sup>a</sup> Classe</p>
 <p>Esploratore di 1<sup>a</sup> Classe</p>	 <p>Esploratore Scelto</p>	 <p>Capoplotone</p>







# INDICE

- Agrimensore pag. 37.  
Aiuto ufficiale 16, 18.  
Ambulanziere 20.  
Anzianità 39.  
Assemblea 3, 4.  
Assenze 8.  
Assistenti ecclesiastici 10, 11.  
A. E. Centrale 3, 4.  
A. E. Locale 4, 10, 11.  
A. E. Provinciale 4.  
A. E. Regionale 4, 6, 10.  
Associazione (scopo della) 3.  
Attestati di benemerenzza 43.  
Automobilista 37.  
Autorità pubbliche 7.  
Aviatore 37.  
Bandiera A. S. C. I. 40.  
» Nazionale 40.  
Bollettino ufficiale 13.  
Brevetti 7, 10, 12, 37.  
Campo 44.  
Capo riparto 11.  
Caposquadriglia 47, 48, 51.  
Cappellano 4, 10.  
Catechisti 52.  
Censimento 13.  
Comitati 10, 13.  
Commissari 19.  
Commissario centrale 4.  
» locale 7, 8, 9.  
» ispettore 5.  
» provinciale 6, 7, 9, 51.  
Commissario regionale 6.  
Commissario soprannumerario pag. 5.  
Commissioni d'esami 39, 46.  
Compagnia 15.  
Consiglio centrale 3.  
Consigli provinciali 6.  
» regionali 5.  
Corfi d'onore 46.  
Designati 14, 16, 48.  
Diplomi 42, 43.  
Direttori di Riparto 9, 11, 12, 39, 43.  
Distintivi di categoria, classe e grado 15, 19, 40, 53.  
Distintivi di collettività 39.  
Distintivi specialità 7, 20, 37, 52.  
Distintivi con cornice ottagonata 32.  
Distintivi con cornice quadrata 27.  
Distintivi con cornice rotonda 21.  
Distin. per insegnanti 37.  
» per novizi 38, 39.  
Distinzioni onorifiche 47.  
Drappello 15.  
Esami 8, 15, 46.  
Esercitazioni 44.  
Esploratore 15.  
Espl. aspirante 15, 48.  
» di 1. classe 15, 50.  
» di 2. classe 15, 49,  
» nautico 52.

- Esploratore scelto pag. 15,  
39, 52, 53.  
F. A. S. C. I. 3.  
Fiamma 40.  
Finanza 5, 8.  
Gerarchia 14.  
Giglio A. S. C. I. 20, 42.  
G. C. I. 3.  
Guidone 39.  
Graduati 14, 16. *Id.*  
» designati 14, 16,  
48.  
Immatricolazione 12.  
Indirizzi 12.  
Investitura 49.  
Istruttori 9, 18, 19.  
» di specialità 9.  
Legge scoutistica 48.  
Lupo d'argento 41.  
Lutto 20.  
Mantellina 17.  
Medaglie 41, 42.  
Menzioni onorevoli 42.  
Nastro omerale 17.  
Novizi 15, 18, 46, 47.  
» a 2 stelle 15, 47.  
» a 1 stella 15, 47.  
» semplici 15, 46.  
Orari 44.  
Parenti 13.  
Passaggi 13.  
Plotone 15.  
Promessa scoutistica 50.  
Promozioni 15, 46 e seg.  
Punti di merito 44.  
» di demerito 45.  
Quote pag. 13.  
Radiazioni 12, 13.  
Rapporti trimestrali 6, 10.  
Religione 10, 45.  
Riparti 8, 9, 10, 15, 51.  
Segretario 5.  
Seniori 51.  
Seniore semplice 16, 51.  
» di 1. classe 6, 48,  
50.  
Seniore di 2. classe 16, 52.  
» scelto 16.  
Soci aggregati 5.  
» effettivi 5.  
» fautori 5.  
Sostituzioni 8.  
Sotto caposquadriglia 47,  
51.  
Squadriglie 15, 21, 39.  
Stella d'anzianità 39.  
Swastica 44.  
Trece 42.  
Tesoriere 5.  
Ufficiale (v. *Istruttori*).  
Uniforme 16 e seg.  
» Esploratori 16.  
» Espl. nautici, 52.  
» Novizi 18.  
» Seniori 18.  
» Ufficiali 18.  
» Vice commiss. 20.  
Vice Comm. centrale 5, 10.  
» locale 7.  
» provinciale 6.  
» regionale 6.



