

# ORDENAMIENTOS

## Manual del Uniforme

Escuela Nacional de Educación Superior a Distancia

Dirección Ejecutiva Nacional

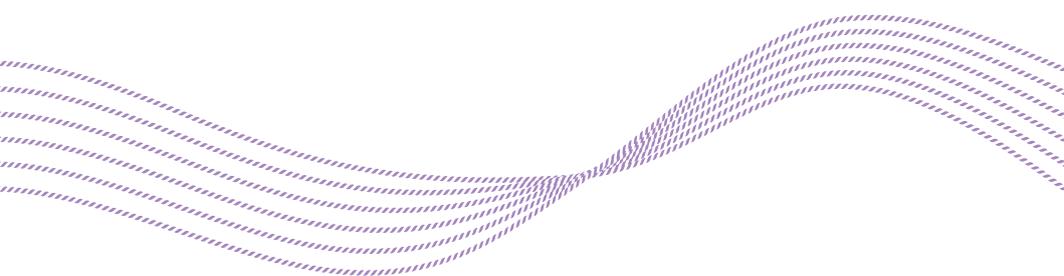
Aprobado en su sesión del 19 de febrero de 2019.

Actualización marzo de 2019



# ORDENAMIENTOS

## Manual del Uniforme



Dirección Ejecutiva Nacional

Aprobado en su sesión del 19 de febrero de 2019

Actualización marzo de 2019



ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO, A.C.



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
Construir un Mundo Mejor



El libro *Ordenamientos. Manual del Uniforme*, fue elaborado en la Asociación de Scouts de México, A.C. por la Dirección Ejecutiva Nacional.

Corrección de estilo y edición  
*Lic. Berenice Luna Gómez*

Diseño  
*Berenice Luna Gómez*  
*Hylde Yunuen Cárdenas Torres*  
*María Fernanda Herrera Mendoza*

D.R. © 2019, Asociación de Scouts de México, A.C.  
Córdoba 57, Col. Roma Norte,  
06700, Ciudad de México  
Tel. (55) 5208 7122  
[www.scouts.org.mx](http://www.scouts.org.mx)  
[oficina.nacional@scouts.org.mx](mailto:oficina.nacional@scouts.org.mx)

ISBN: en trámite

Primera edición: febrero de 2019.

Ninguna parte de esta publicación puede ser traducida, ni adaptada a ningún idioma, como tampoco puede ser reproducida almacenada o transmitida en manera alguna, ni por ningún medio, incluyendo las ilustraciones y el diseño de las cubiertas, sin permiso previo y por escrito de la Asociación de Scouts de México, A.C. que representa a los titulares de la propiedad intelectual.

## ÍNDICE

<b>Presentación</b>	<b>01</b>
<b>Exposición de Motivos</b>	<b>02</b>
<b>CAPÍTULO I: DEL UNIFORME</b>	<b>03</b>
<b>Sección Primera. Uniforme básico</b>	<b>03</b>
Artículo 1. Camisola	03
Artículo 2. Pantalón y Falda	06
Fracción 2.1 Pantalón y Short	06
Fracción 2.2 Falda	07
Artículo 3. Cinturón	07
Artículo 4. Calcetas	07
Artículo 5. Motas	08
Artículo 6. Calzado	09
<b>Sección Segunda: Uniforme de trabajo</b>	<b>09</b>
Artículo 7. Playera de trabajo	09
Artículo 8. <i>Short Outdoor</i>	10
<b>Sección Tercera: Prendas opcionales</b>	<b>10</b>
Artículo 9. Prendas abrigadoras	10
Artículo 10. Tocado	11
Fracción 10.1 Sombrero	11
Fracción 10.2 Cucardas	11
Fracción 10.3 Boina	11
Fracción 10.4 Sombrero estilo safari	12
Fracción 10.5 Gorra	12
Artículo 11. Cangurera	12
Artículo 12. Bolsa, morral y mochila	12
Artículo 13. Bandana	13
Artículo 14. Equipo de complemento Uniforme Scout	13
Fracción 14.1 Artículos de bolsillo	13
Artículo 15. Uniforme de Gala	14
<b>CAPÍTULO II: GENERALES</b>	<b>15</b>
<b>Sección Primera. Básicos</b>	<b>15</b>
Artículo 16. Insignia de Compromiso	15
Artículo 17. Insignia de la ASMAC	16
Artículo 18. Cinta de Registro	16
Artículo 19. Cinta de Provincia	16
Artículo 20. Insignia Numérica	17
Artículo 21. Regulación de Escudos y Pañoletas	17
Artículo 22. Escudo de Grupo Scout	18
Artículo 23. Escudo de Provincia	18
Artículo 24. Escudo Nacional	18

Artículo 25. Escudo de Eventos	19
Artículo 26. Distintivo de Reconocimiento de Grupo Certificado	19
Artículo 27. Pañoleta de Grupo Scout	20
Artículo 28. Pañoleta Nacional	20
Artículo 29. Pañoleta de Eventos	22
<b>Sección Segunda. Banderas Scouts</b>	<b>23</b>
Artículo 30. Grupo Scout	23
Fracción 30.1 Escudo de Acreditación de Actividades Especiales	23
Artículo 31 Provincia Scout	24
Artículo 32. Nacional	24
Artículo 33. Mundial	24
<b>CAPÍTULO III: DE LAS SECCIONES SCOUTS</b>	<b>25</b>
<b>Sección Primera. Manada de Lobatos</b>	<b>26</b>
Artículo 34. Distintivo de Sección	26
Artículo 35. Insignias de Liderazgo	25
Artículo 36. Insignias de Progresión	26
Artículo 37. Insignia de Especialidades	26
Artículo 38. Insignia de Vida al Aire Libre (IVAL)	28
Artículo 39. Insignia de Desarrollo Sustentable (IDS)	28
Artículo 40. Insignia de Enlace a la Tropa de Scouts	29
Artículo 41. Insignia de Sección y Desarrollo Óptimo	29
Artículo 42. Elementos Físicos del Marco Simbólico	29
Fracción 42.1 Bandera	29
Fracción 42.2 Nombres de Selva	30
Fracción 42.3 Tótem	30
<b>Sección Segunda. Tropa de Scouts</b>	<b>31</b>
Artículo 43. Distintivo de Sección	31
Artículo 44. Insignias de Liderazgo	31
Artículo 45. Cordón de Liderazgo	32
Artículo 46. Insignias de Progresión	32
Artículo 47. Insignias de Especialidades	32
Artículo 48. Insignia Vida al Aire Libre (IVAL)	33
Artículo 49. Insignia Desarrollo Sustentable (IDS)	34
Artículo 50. Insignia Punta de Flecha	34
Artículo 51. Insignia de Enlace a la Comunidad de Caminantes	35
Artículo 52. Insignia de Sección y de Desarrollo Óptimo	35
Artículo 53. Elementos Físicos del Marco Simbólico	36
Fracción 53.1 Bandera	36
Fracción 53.2 Cintas de Patrulla	36
Fracción 53.3 Bordón	37
Fracción 53.4 Banderín	37

<b>Sección Tercera. Comunidad de Caminantes</b>	<b>38</b>
Artículo 54. Distintivo de Sección	38
Artículo 55. Insignias de Liderazgo	38
Artículo 56. Cordón de Liderazgo	39
Artículo 57. Insignias de Progresión	39
Artículo 58. Insignias de Competencias	39
Artículo 59. Insignia Vida al Aire Libre (IVAL)	41
Artículo 60. Insignia de Desarrollo Sustentable (IDS)	41
Artículo 61. Insignia Punta de Flecha	41
Artículo 62. Insignia de Enlace al Clan de Rovers	42
Artículo 63. Insignia de Sección y de Desarrollo Óptimo	42
Artículo 64. Elementos Físicos del Marco Simbólico	43
Fracción 64.1 Bandera	43
Fracción 64.2 Pin de Líder de Proyecto	43
Fracción 64.3 Emblema de Equipo	43
Fracción 64.4 Estandarte	44
<b>Sección Cuarta. Clan de Rovers</b>	<b>45</b>
Artículo 65. Distintivo de Sección	45
Artículo 66. Insignia de Promotor Rover	45
Artículo 67. Insignias de Progresión	46
Artículo 68. Insignias de Competencias	46
Artículo 69. Insignia Vida al Aire Libre (IVAL)	47
Artículo 70. Insignia Punta de Flecha	47
Artículo 71. Insignia de Enlace a la vida	48
Artículo 72. Insignia de Sección e Insignia Terminal	48
Fracción 72.1. Pin de Insignia Terminal	49
Artículo 73. Elementos Físicos del Marco Simbólico	49
Fracción 73.1 Bandera	49
Fracción 73.2 Pin de Líder de Proyecto	50
Fracción 73.3 Escudo de Clan	50
Fracción 73.4 Horquilla Rover	50
<b>Sección Quinta. Programas Mundiales</b>	<b>51</b>
Artículo 74. Insignia Mensajeros de la Paz	51
Artículo 75. Pañoleta Mensajeros de la Paz	52
Artículo 76. Insignia Scout Mundial del Medio Ambiente (ISMMA)	52
Artículo 77. Insignia Reconocimiento Scouts del Mundo (RSDM)	53
Artículo 78. Insignia Scout Go Solar	53
<b>Sección Sexta. Reconocimientos Jóvenes</b>	<b>56</b>
Artículo 79. Medallas	54
Artículo 80. Gafetes	55
<b>Sección Séptima. Disposición de las Insignias para Jóvenes</b>	<b>56</b>
<b>CAPÍTULO IV. ADULTOS EN EL MOVIMIENTO SCOUT</b>	<b>59</b>
<b>Sección Primera. Scouters y Dirigentes</b>	<b>59</b>
Artículo 81. Cintas de Liderazgo para adultos	59

Artículo 82. Cordón de Servicio	61
Artículo 83. Insignia Consejo Consultivo	61
Artículo 84. Insignia Oficial Tricolor	62
Artículo 85. Cinta de Identificación	62
Artículo 86. Escudo Jefe Scout Nacional/Presidente Scout Nacional	62
<b>Sección Tercera. Reconocimientos para adultos</b>	<b>63</b>
Artículo 87. Medallas	63
Fracción 87. 1 Medalla Águila de Plata	64
Fracción 87. 2 Medalla Jaguar de Plata	64
Fracción 87. 3 Medalla Bellota de Plata	64
Fracción 87. 4 Medalla Berrendo de Plata	64
Artículo 88. Los Gafetes	65
<b>Sección Cuarta. Otros reconocimientos</b>	<b>67</b>
Artículo 89. Reconocimientos Scouts para personas no miembros	67
Fracción 89. 1 Carita Sonriente de Bronce	67
Fracción 89. 2 Carita Sonriente de Plata	67
Fracción 89. 3 Carita Sonriente de Oro	67
<b>Sección Quinta. Formación</b>	<b>68</b>
Artículo 90. Pañoleta de Curso Insignia de Madera	68
Artículo 91. Escudos de Cursos de Formación	68
Artículo 92. Insignia de Madera	69
Fracción 92.1 Maderos	69
Fracción 92.2 Nudo de Gillwell	79
Fracción 92.3 Pañoleta de Gillwell	70
<b>Sección Sexta. Disposición de las Insignias para Adultos</b>	<b>70</b>

## PRESENTACIÓN

La Dirección Ejecutiva Nacional pone a disposición de toda la membresía el siguiente Manual del Uniforme en su edición 2019.

El objetivo del presente documento es servir como una herramienta que oriente a jóvenes y adultos en la forma adecuada de portar cada uno de los elementos que conforman el uniforme, y que cada miembro tenga la posibilidad de elegir los que mejor se adecúen, tanto a las actividades que va a realizar, como a las condiciones en las que va a llevarlas a cabo (clima, disponibilidad, presupuesto, etc.).

Cada uno de los elementos disponibles aquí descritos, trae consigo una breve explicación, diagrama y modo de uso recomendado para una fácil identificación. Asimismo, se ha estructurado de tal manera que sea posible encontrar rápidamente el tema que sea de tu interés.

Está dividido en cuatro capítulos. El primer capítulo "Del Uniforme" describe todos los elementos que lo componen (camisola, pantalón, falda, motas, etc.) con recomendaciones de uso. El segundo está dedicado a los Básicos del Uniforme, es decir, lo que cada miembro de nuestro Movimiento debe portar (Insignia de Compromiso, escudo, tenencia, sector, etc.).

El tercer capítulo está dirigido a los niños y jóvenes, y tiene como contenido lo referente a cada una de las secciones (Manada de Lobatos, Tropa de Scouts, Comunidad de Caminantes y Clan de Rovers), destacando un diagrama en el que se puede apreciar el lugar en el que se deben portar cada una de las insignias, medallas, gafetes y elementos variables de acuerdo a la Sección.

El cuarto y último capítulo se refiere a los adultos dentro del Movimiento Scout, de igual manera se estipula el lugar correcto para la colocación de insignias, medallas, gafetes y demás elementos de los que se han hecho acreedores o fungiendo como promotores.

El Movimiento Scout se caracteriza por la aplicación de su Programa Educativo y principalmente por ser inclusivo, por esta razón invitamos a cada hermano Scout a portar el uniforme con el mismo principio en mente: hacerlo con honor y de manera respetuosa considerando siempre nuestra Promesa Scout.

Esperamos que el siguiente Ordenamiento te sea de utilidad y recuerda estar Siempre Listo Para Servir.

## EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

*“El Uniforme Scout significa que tú formas parte de una gran hermandad, la cual se encuentra alrededor de todo el mundo. La gente tiene una muy buena opinión de un muchacho que viste su Uniforme Scout, ésto debido a que así sabe que no es un muchacho cualquiera; es limpio, inteligente y activo, digno de confianza, alguien que sabe obedecer órdenes y realizar buenas acciones a los demás”.*

*Robert Baden-Powell*

El Uniforme Scout ha sido, desde los orígenes del Movimiento Scout, un elemento utilizado ampliamente por niños, jóvenes y adultos. En los primeros años del Movimiento Scout, el uniforme era el mismo para todas las Asociaciones Nacionales: Camisa militar color caqui, sombrero tipo “Stetson”, pantalones cortos y pañoleta al cuello; era visto comúnmente en los países europeos que habían adoptado la incipiente Organización Scout. Una vez que el Movimiento llegó al continente americano, las primeras Organizaciones Scouts adoptan también este mismo uniforme. Con el paso de los años y el crecimiento del Movimiento Scout, el uniforme comenzó a ser adaptado a las diversas necesidades de cada país. Nuevos colores, diseños más adecuados, telas y fibras más resistentes y frescas pronto aparecieron.

Hoy más que nunca existe la necesidad de contar con un Uniforme Scout que permita borrar las diferencias sociales y que además identifique a quien lo porta como miembro de la Organización juvenil más grande del mundo.

El uso del uniforme oficial de la ASMAC, es un derecho de todos aquellos que cuentan con un registro vigente en la Oficina Scout Nacional. Las partes que lo conforman, la disposición de las insignias que se pueden colocar sobre él y los artículos accesorios que pueden utilizarse, están descritos en este Ordenamiento.

Es imperativo establecer que, dado que el Uniforme Scout es la mejor carta de presentación que el Movimiento Scout tiene ante los demás, portarlo limpio, adecuadamente y con respeto, es requisito indispensable.

Sin embargo, es importante también aclarar que no basta con portarlo para vivir los principios que encierra la Ley Scout. Es el actuar diario, viviendo intensamente los valores del Movimiento scout, haciendo de la Ley Scout un modelo de vida, lo que mantiene viva a nuestra Organización. Ahora bien, el vivir la ley scout llevará, necesariamente, al gusto por portar correctamente el uniforme y proyectar así a la sociedad, los fines de nuestro Movimiento.

En las páginas siguientes se encuentran las reglas para el uso del Uniforme Scout con todos sus aditamentos, además de las políticas para el uso de la imagen institucional de la ASMAC. Es esencial el cumplimiento fiel de lo que este Ordenamiento establece. De esta manera se dará muestra clara de institucionalidad y congruencia, estos cambios deberán darse de forma gradual, de forma que sea de manera coherente en tiempos y posibilidades.

# CAPÍTULO I

## DEL UNIFORME

### Sección Primera. Uniforme Básico

El uniforme básico se integra con las siguientes prendas:

#### ARTÍCULO 1. CAMISOLA

Las camisolas están elaboradas en mayor proporción en tela de algodón, y algunas variantes. Llevan dos bolsas al frente y una presilla lateral en el brazo izquierdo, excepto la playera polo, donde se utiliza el distintivo de Sección o la cinta de liderazgo.

Las camisolas podrán ser de manga corta o larga, con pie de cuello tipo "sport", tipo "Mao", corte polo o tipo "outdoor" y de acuerdo al color de la Sección.

	Grupo	Provincia	Nacional
Amarilla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lobatos</li> <li>Scouters de Manada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comisionado de Programa de Jóvenes</li> <li>Colaboradores de Programa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes</li> </ul>
Verde	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scouts</li> <li>Scouters de Tropa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comisionado de Programa de Jóvenes</li> <li>Colaboradores de Programa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes</li> </ul>
Azul	<ul style="list-style-type: none"> <li>Caminantes</li> <li>Scouters de Comunidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comisionado de Programa de Jóvenes</li> <li>Colaboradores de Programa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes</li> </ul>
Roja	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rovers</li> <li>Consejeros Rovers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comisionado de Programa de Jóvenes</li> <li>Colaboradores de Programa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes</li> </ul>
Oxford	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dirigente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dirigente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dirigente</li> </ul>
Morada			<ul style="list-style-type: none"> <li>Personal de Centros Scouts</li> </ul>

### Camisola Manga Corta



### Camisola Manga Larga



### Camisola Tipo Polo



### Camisola Tipo Mao Manga Corta



## Camisola Tipo Mao Manga Larga



## Camisola Tipo Outdoor



En todos los casos cuentan con:

- Bordado del emblema oficial que contiene la Flor de Lis Nacional y las palabras "SCOUTS MÉXICO" del lado superior derecho.
- Etiqueta de marca Scout.
- Cinta de marca Scout.

**Dirigentes y Scouters de Grupo:** Los Scouters usan las camisolas del color de su Sección, el color azul oxford es exclusivo para el uso de los Dirigentes.

**Equipos de Provincia y Nacional:** Podrán utilizar la camisola del color que se adecúe a la ocasión, ya sea una actividad general (en esta situación se utilizará la color oxford) o de alguna Sección específica, en cuyo caso podrán utilizar el color correspondiente a esa Sección.

**Eventos:** Los Scouters o Dirigentes que se encuentren colaborando en un evento de alguna Sección específica, podrán utilizar la camisola del color correspondiente.

**Formadores:** Para los que se encuentren dando curso en alguna Sección específica, el uso será obligatorio.

## ARTÍCULO 2. PANTALÓN Y FALDA

### FRACCIÓN 2.1. PANTALÓN Y SHORT

Es de color azul marino oficial, opcionalmente se utilizará corto, largo desmontable. Puede usarse otro diseño de pantalón no oficial, en ese caso debe ser recto sin aplicaciones, incluida la mezclilla (siempre y cuando no esté rota deslavada y sea azul marino oscuro).



## FRACCIÓN 2.2. FALDA

Es de color azul marino oficial, opcionalmente se utilizará falda, falda-pantalón o short con diseño autorizado. En todos los casos estas prendas cuentan con etiqueta oficial y Flor de Lis Nacional bordada en un costado.



## ARTÍCULO 3. CINTURÓN

Debe ser liso y de color negro. La hebilla del cinturón no debe ser de un tamaño mayor a 45 mm de diámetro (sea la oficial o no). Se permite el uso de cinturones oficiales de otros países.



## ARTÍCULO 4. CALCETAS

De color azul marino oficial, lisos y con tejido cerrado. Pueden ser calcetas, calcetines o tines.

**Calcetas:** Se podrán usar con cualquier combinación de los elementos del uniforme y siempre se utilizarán con motas.

**Tines:** Se recomienda utilizarse con el *short outdoor* y sin motas.



## ARTÍCULO 5. MOTAS

Es un rectángulo tejido cuyas dimensiones son entre 3.0 y 6.0 cm de ancho aproximadamente. Se sujetan con un elástico o similar, se doblan por la mitad y deben sobresalir 2.5 cm del doblar de la calceta. También están permitidas las borlas de estambre.

**No están permitidos diseños diferentes a lo establecido en este Ordenamiento.**

Las motas las utilizará la membresía de la siguiente manera:

	Grupo	Provincia	Nacional	
Amarillas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lobatos</li> <li>Scouters de Manada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comisionado de Programa de Jóvenes</li> <li>Colaboradores de Programa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes</li> </ul>	
Verdes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scouts</li> <li>Scouters de Tropa</li> <li>Dirigentes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dirigentes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dirigentes</li> </ul>	
Azules	<ul style="list-style-type: none"> <li>Caminantes</li> <li>Scouters de Comunidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comisionado de Programa de Jóvenes</li> <li>Colaboradores de Programa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes</li> </ul>	
Rojas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rover</li> <li>Consejeros Rovers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comisionado de Programa de Jóvenes</li> <li>Colaboradores de Programa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes</li> </ul>	

**Formadores:** Deberán utilizar el color de motas correspondiente a la Sección en la que estén participando dando curso.

**Eventos:** Los Scouters o Dirigentes podrán utilizar el color de motas correspondiente a la Sección específica en la que estén colaborando como staff.

## ARTÍCULO 6. CALZADO

Calzado oscuro, con un diseño óptimo para las actividades a realizar.



## Sección Segunda. Uniforme de trabajo

Algunas actividades Scouts requieren el uso de equipo o de aditamentos que complementen el uniforme, y que sean propios para la ocasión como son: playera, *short outdoor*, calzado especial, cascos, guantes, máscaras, protectores, gorras, batas, chaleco salvavidas, etc., que deberán utilizar únicamente mientras dure la actividad para la que son requeridos. Si es posible, los aditamentos deberán portar algún distintivo o emblema, que los identifique como miembros del Movimiento Scout.



## ARTÍCULO 7. PLAYERA DE TRABAJO

Es una playera con diseño y colores que reflejan los valores propios del Grupo Scout, Sección, Equipo, Patrulla, Provincia, evento, etc., y refuercen los ideales del Movimiento Scout y no atenten contra el respeto a los demás. Deberá utilizarse debajo de la camisola, la cual se retirará cuando las actividades lo requieran. Opcionalmente, se podrá portar la pañoleta.



## ARTÍCULO 8. *SHORT OUTDOOR*

El diseño del *short outdoor* será azul marino, con etiqueta oficial y Flor de Lis Nacional bordada en el costado izquierdo.

No reemplaza otra parte del uniforme básico; se recomienda su uso con fines y sin motas.



## Sección Tercera. Prendas opcionales

En ocasiones el clima y el medio exige adecuar el uniforme con prendas complementarias sin desvirtuarlo y de acuerdo a las circunstancias. Podrán usarse las siguientes prendas:

### ARTÍCULO 9. PRENDAS ABRIGADORAS

Se pueden utilizar de diferentes tipos: suéter, chaleco, chamarra, rompevientos o sudadera. El diseño y colores deben reflejar los valores propios del Grupo Scout, Sección, Equipo, Patrulla, Provincia, evento etc., reforzando los ideales del Movimiento Scout y que no atenten contra el respeto a los demás.



Se podrán usar las siguientes insignias:

- Emblema oficial con la Flor de Lis Nacional y las palabras "SCOUTS MÉXICO".
- Flor de Lis (Insignia de Compromiso).

- Escudo de Provincia.
- Escudo de Grupo Scout.
- Escudos representativos del Movimiento.

## ARTÍCULO 10. TOCADO

Podrá ser utilizado por cualquier persona que así lo desee. Las opciones son:

### FRACCIÓN 10.1 SOMBRERO

De fieltro en color azul marino o caqui oficial. Ala ancha y recta; lleva cuatro pedradas dispuestas una al frente, otra atrás y una a cada costado; copa con ojillos, toquilla de cuero negra, con hebilla al lado izquierdo.



El barbiquejo también de color negro atado al frente y sobre el ala, pasando por la nuca.

Se podrán agregar al sombrero elementos metálicos o de tela que correspondan a los símbolos propios del Movimiento Scout. No está permitido el uso de elementos militares o algún otro que atente contra el respeto a los demás.

### FRACCIÓN 10.2 CUCARDAS

Es una divisa compuesta de cintas de colores, fruncidas, que adornan un sombrero, una solapa, etc.



### FRACCIÓN 10.3. BOINA

De diversos materiales en color azul marino. Si fuera de otro color, lo decidirá el Consejo del nivel respectivo, usando todos el mismo color. Al igual que en el sombrero, podrán colocarse elementos de tela o metálicos con símbolos propios del Movimiento Scout evitando aquellos que falten al respeto a los demás e insignias de uso exclusivo de las fuerzas armadas.



## FRACCIÓN 10.4 SOMBRERO ESTILO SAFARI

Hecho de tela en color azul marino o caqui con el bordado al frente del emblema "SCOUTS MÉXICO".



## FRACCIÓN 10.5 GORRA

De tela en color azul marino oficial, en la que irá bordado al frente el emblema "SCOUTS MÉXICO". Podrán utilizar otro tipo de gorra con diseño y colores que reflejan los valores propios del Grupo Scout, Sección, Equipo, Patrulla, Provincia, evento, etc., refuercen los ideales del Movimiento Scout y que no atenten contra el respeto a los demás.



## ARTÍCULO 11. CANGURERA

De tela, en color azul marino con bordado de emblema "SCOUTS MÉXICO" al frente. El uso de la cangurera será opcional y se recomienda utilizar la oficial.



## ARTÍCULO 12. BOLSA, MORRAL Y MOCHILA

De diversos materiales, preferentemente en color azul marino, con correa para colgarla del hombro. Deberá ser adecuada para la actividad a realizar.



## ARTÍCULO 13. BANDANA

Es un tubo de tela elástica impresa o sublimada, sus dimensiones son de 25.5 x 50 cm, existen diseños oficiales; en el caso de los Grupos Scouts y Provincias, el diseño y colores deben reflejar los valores del Movimiento Scout.



## ARTÍCULO 14. EQUIPO DE COMPLEMENTO UNIFORME SCOUT

### FRACCIÓN 14.1 ARTÍCULOS DE BOLSILLO

Siempre que porte el uniforme, el scout llevará consigo en los bolsillos o en la cangurera oficial personal y los siguientes artículos:

- Credencial oficial de la ASMAC.
- Libreta para apuntes.
- Teléfonos y direcciones para emergencias.
- Bolígrafo o lápiz.
- Silbato.
- Costurero.
- 2 pañuelos o paliacates.
- Dinero para transporte.
- Gis.
- Piola.

## ARTÍCULO 15. UNIFORME DE GALA

Se porta únicamente en ceremonias oficiales.

### Hombres

- Traje azul marino, con la insignia oficial tricolor en el bolsillo superior izquierdo.
- Camisa blanca de manga larga.
- Corbata azul marino, morada o roja.
- Calcetines azul marino.
- Calzado de vestir, color negro, cerrado.



### Mujeres

- Blusa blanca de manga larga, cuello "sport" para mujeres.
- Traje sastre azul marino de falda o pantalón (opcional).
- Mascada (opcional) azul marino, morada o roja.
- Medias opcionales.
- Calzado de vestir, color negro, cerrado.



# CAPÍTULO II

## GENERALES

### Sección Primera. Básicos

El uso de insignias es un derecho de los miembros registrados como lo establece el reglamento. Las insignias básicas del Uniforme Scout son los distintivos que obligatoriamente debe usar el miembro de la ASMAC en su uniforme, y de acuerdo al avance de cada niño, joven y adulto. Las insignias son:

#### ARTÍCULO 16. INSIGNIA DE COMPROMISO

Es el emblema oficial de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS). La ASMAC ha adoptado la Flor de Lis Mundial, aprobada por la Conferencia Scout Mundial, como Insignia de Compromiso. Como su nombre lo indica, esta insignia es el símbolo de que el portador ha hecho voluntaria y libremente la Promesa Scout.



Es un círculo de tela morada conteniendo la Flor de Lis Mundial oficial bordada con hilo blanco y circundada por un cuerda rematada al centro de la parte inferior por un nudo rizo. Es marca registrada (®). Se porta al centro de la bolsa izquierda de la camisola. Para su obtención se recomienda:

1. Estar debidamente registrado en la ASMAC.
2. Los niños y jóvenes, haber cumplido con el período de preparación no mayor a 3 meses, el cual inició en el momento de su ingreso a la Sección.
3. Los Scouters y Dirigentes, haber cumplido con el período de preparación no mayor a 3 meses, elaborar el Acuerdo y Compromiso Mutuo y contar con un Plan Personal de Formación de acuerdo al momento que se indique en los Ordenamientos respectivos.

Para la entrega en el caso de los niños, jóvenes y adultos:

- Será entregada por el representante del Consejo del nivel correspondiente, en su Ceremonia de Compromiso, se deberá portar a partir de ese momento y durante toda su vida Scout.
- Cuando la persona cambie de Sección o de Grupo Scout, podrá seguir utilizando su Insignia de Compromiso, pañoleta y motas correspondientes. En el caso de un adulto, también aplica si ingresa al nivel Nacional.

## ARTÍCULO 17. INSIGNIA DE LA ASMAC

Corresponde al bordado del emblema institucional "SCOUTS MÉXICO" propiedad de la ASMAC, el cual es una marca registrada (®) y consiste en la Flor de Lis Nacional, bordada en verde bandera, la palabra "SCOUTS" en rojo y la palabra "MÉXICO" en blanco sobre fondo azul marino. Esta insignia se porta en la parte superior derecha de la camisola a la altura del pecho. Se utiliza en artículos oficiales como chamarras, chalecos, rompevientos, gorras, etc. (Referirse al Manual de Imagen). El emblema se venderá temporalmente por separado.



## ARTÍCULO 18. CINTA DE REGISTRO

Insignia bordada según el diseño anual que autoriza la Dirección Ejecutiva Nacional. Se cose en la aletilla de la bolsa izquierda de la camisola, centrada y arriba del ojal. Se usa para indicar que el portador está registrado en la ASMAC por el año en curso. La Dirección Ejecutiva Nacional podrá determinar si la cinta de registro se utiliza en otro lugar del uniforme en caso de que el diseño no sea adecuado para el espacio antes mencionado.



## ARTÍCULO 19. CINTA DE PROVINCIA

La Cinta de Provincia oficial lleva el nombre de la Provincia Scout correspondiente. Es una cinta curva de tela morada oficial de 20 mm de alto por 85 mm de ancho, conteniendo letras mayúsculas, bordadas con hilo blanco y con la orilla bordada en morado.

Se deberá colocar centrada en la manga derecha, aproximadamente 25 mm bajo la costura del hombro.

En el caso de Dirigentes de nivel Nacional y participantes a eventos internacionales, utilizarán la cinta de MÉXICO en fondo morado y letras blancas.



No podrá utilizarse ninguna otra cinta alterna o complementaria.

## ARTÍCULO 20. INSIGNIA NUMÉRICA

Son de tela morada oficial con dimensiones de 20 mm de ancho por 35 mm de alto, el número bordado blanco y con la orilla bordada en morado. Los miembros del Grupo Scout que no tengan escudo, o que en éste el número no se encuentre en arábigo, podrán usar las insignias numéricas. Su uso será opcional.



## ARTÍCULO 21. REGULACIÓN DE ESCUDOS Y PAÑOLETAS

El escudo lo diseña cada Grupo Scout para el uso exclusivo de sus miembros y se registra de acuerdo al siguiente procedimiento:

Cada Consejo de Provincia hará su propio reglamento interno para establecer derechos de uso exclusivo que tenga la membresía de los Grupos Scouts de la Provincia y los procedimientos para inscribir escudos y pañoletas de Grupo Scout en el registro de la Provincia. Los requisitos mínimos obligatorios que debe tener ese reglamento son:

1. El uso exclusivo de pañoleta y escudo de Grupo Scout será válido únicamente mientras éste se encuentre debidamente en la ASMAC.
2. El diseño de la pañoleta y el escudo es decisión de cada Grupo Scout y deberá apegarse a lo dispuesto en el Manual de Identidad Institucional.
3. Cada Grupo Scout presentará sus diseños al Vicepresidente de Administración de Provincia, quien debe revisar que no se invaden los derechos de otro Grupo Scout.

4. El Vicepresidente de Administración de Provincia publicará o exhibirá en la Provincia, anualmente, la colección de pañoletas y escudos con registro vigente.
5. El uso de la Flor de Lis Nacional y Mundial es opcional y en ese caso, deberá seguir los lineamientos vigentes de uso.

## ARTÍCULO 22. ESCUDO DE GRUPO SCOUT

Lo usan exclusivamente los miembros del Grupo Scout debidamente registrados en la Oficina Scout Nacional. Podrá ser bordado tradicional, fotobordado o elaborado con otra técnica similar. Su tamaño no deberá mayor a 85 mm de ninguno de sus lados y se recomienda que no contenga más de 12 colores de hilos en caso de ser bordado tradicional. Se utiliza centrado en la manga derecha de la camisola, aproximadamente 20 mm abajo de la Cinta de Provincia.



## ARTÍCULO 23. ESCUDO DE PROVINCIA

Los Dirigentes del nivel Provincia deberán usar un escudo que represente a la misma (Presidente de Provincia, Vicepresidentes, Comisionados y Colaboradores). Los miembros del Comité de la Red de Jóvenes deberán utilizar el escudo y la pañoleta de su Grupo Scout. Sus características y colocación son las mismas que en el caso del escudo de Grupo Scout. Se autorizará por la DEN.



## ARTÍCULO 24. ESCUDO NACIONAL

El nivel Nacional cuenta con un escudo que los representa, el cual se renueva año con año. Sus características y colocación son las mismas que en el caso del escudo de Grupo Scout. Se autorizará por la Dirección Ejecutiva Nacional.



## ARTÍCULO 25. ESCUDOS DE EVENTOS

Son escudos de participación en un evento (Nacional, Provincia o Grupo). Los podrán utilizar todos los asistentes desde el momento en el que lo reciben y durante los 3 meses posteriores a la realización del mismo. Se colocan en la bolsa derecha del uniforme y sólo podrá portarse un escudo de evento a la vez, que corresponde al último al que se asistió.



Sólo en el caso de delegaciones a eventos internacionales se podrán portar dos escudos: el oficial del evento y el de la Delegación Mexicana.



El escudo de la Delegación Mexicana sustituirá al de Provincia, o Grupo Scout, y es el mismo caso para la Cinta de Provincia, la cual será la de México. Terminando el evento internacional se deberá volver a utilizar el escudo y la cinta correspondiente (Nacional, Provincia o Grupo).

Las características del escudo de eventos son las mismas que en el caso del escudo de Grupo Scout, teniendo como única característica la inclusión del año del evento, y lo aprueba el Consejo de nivel. En caso de eventos nacionales e internacionales, el Jefe Scout Nacional aprueba el diseño.

En casos particulares en los que se quiera portar más de un escudo de evento a la vez (como aniversarios, actividades especiales de Provincia o Grupo), hay que solicitar un permiso a la Dirección Ejecutiva Nacional, donde se indique el diseño, dimensiones, temporalidad y colocación.

## ARTÍCULO 26. DISTINTIVO DE RECONOCIMIENTO DE GRUPO CERTIFICADO

Se otorga a los miembros de un Grupo Scout que cumpla con los requisitos establecidos en el reglamento.



Esta insignia es un cuadrado de 25 mm por lado, con un diseño aprobado por la Dirección Ejecutiva Nacional, se porta 1.0 cm abajo del escudo de Grupo Scout o número de grupo si es el caso.

Se podrá utilizar a partir de que sea otorgado y hasta un año posterior al indicado en el mismo distintivo.



## ARTÍCULO 27. PAÑOLETA DE GRUPO SCOUT

La pañoleta de Grupo Scout es una porción de tela en forma triangular de una longitud aproximada a 80 cm por cateto. Debe ser confeccionada con tela resistente y de colores firmes, que soporte el uso rudo de las actividades. Podrá tener acabados de diferentes técnicas (bordado, impresión, tejido, etc.).



Se enrolla y se coloca alrededor del cuello a manera de corbata, se porta sobre el cuello de la camiseta y se sujeta por delante preferentemente con un nudo "cabeza de turco" o un anillo elaborado con diversos materiales resistentes, su diseño es libre y se recomienda portar un nudo a la vez.

Es un emblema distintivo de cada Grupo Scout, por lo que su diseño y colores deberán reforzar sus valores, apegándose a los lineamientos registrados en este Manual. Los extremos se anudan para recordar la buena acción cotidiana.

## ARTÍCULO 28. PAÑOLETA NACIONAL

De forma triangular de una longitud de 1.60 por 0.71 m y de tela popelina. El fondo es de color negro, representa el respeto a nuestra historia y a nuestros antepasados recordando que el "Día de Muertos" es una de las principales tradiciones de nuestro país, reconocida por la UNESCO como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad. Cuenta con una cintilla tricolor que hace alusión a los colores de la Bandera Nacional.



Sobre el color verde se aprecian 32 símbolos que representan a cada entidad federativa de México; y sobre el color rojo, grecas y símbolos de distintas culturas originarias del país.

En el interior de la pañoleta extendida se aprecia la parte central de la Piedra del Sol, también conocida como Calendario Azteca en marca de agua, que es uno de los símbolos más representativos de nuestra cultura. Al centro del triángulo de la pañoleta enrollada, se encuentra la cabeza de Quetzalcóatl, una de las principales deidades mesoamericanas, y el emblema "SCOUTS MÉXICO" enmarcado por dos grecas escalonadas mixtecas en verde y rojo.

La podrá utilizar cualquier miembro de la ASMAC y su uso será obligatorio para Dirigentes del nivel Nacional, nivel Provincia y asistentes a eventos internacionales.

**No deben existir ni usarse pañoletas ajenas a este Manual (Provincia, Redes, Comisiones, Subcomisiones, eventos no oficiales, etc.).**



	Aguascalientes		Colima		Morelos		Sinaloa
	Baja California		Durango		Nayarit		Sonora
	Baja California Sur		Estado de México		Nuevo León		Tabasco
	Campeche		Guanajuato		Oaxaca		Tamaulipas
	Chiapas		Guerrero		Puebla		Tlaxcala
	Chihuahua		Hidalgo		Querétaro		Veracruz
	Ciudad de México		Jalisco		Quintana Roo		Yucatán
	Coahuila		Michoacán		San Luis Potosí		Zacatecas

	Mexica (Azteca)		Huasteca		Purépecha		Tolteca
			Huichol		Olmeca		Zapoteca
			Otomí				

## ARTÍCULO 29. PAÑOLETA DE EVENTOS

Se utilizan en eventos oficiales (Nacionales, de Provincia o Grupo). Podrán elaborarse diseños especiales y solamente se portará durante el tiempo que dure el evento. Sus características son las mismas que en el caso de la pañoleta de Grupo Scout.



## Sección Segunda. Banderas Scouts

Rectangulares de 1.40 m de ancho por 0.85 m de alto, hechas de paño u otro material resistente similar. Las Banderas Scouts son de los colores con la figura indicada en el centro, como se indica a continuación.

### ARTÍCULO 30. GRUPO SCOUT

Azul marino y leyendas doradas.



### FRACCIÓN 30.1 ESCUDO DE ACREDITACIÓN DE ACTIVIDADES ESPECIALES

Su diseño, medidas y temporalidad serán autorizados por la Dirección Ejecutiva Nacional. Se recomienda que el escudo se coloque en la parte trasera de la bandera para no alterar su estructura.





El escudo de acreditación de Actividades Especiales va cosido en la manga derecha de la camiseta, a un costado del escudo de Grupo Certificado.

## ARTÍCULO 31. PROVINCIA SCOUT

Morada y leyendas doradas.



## ARTÍCULO 32. NACIONAL

Blanca con la Flor de Lis Nacional en verde al centro y el emblema "SCOUTS MÉXICO" del lado derecho de la Flor de Lis Nacional.



## ARTÍCULO 33. MUNDIAL

Morada con Flor de Lis Mundial oficial en color blanco al centro.



# CAPÍTULO III

## DE LAS SECCIONES SCOUTS

Estas insignias y elementos propios de las Secciones de la ASMAC, deberán portarse como se indica en el presente capítulo y serán entregadas de acuerdo a los Ordenamientos, Manuales y Guías específicos de cada Sección. Son para uso exclusivo de los niños y jóvenes Scouts que se encuentren registrados como miembros de alguna Sección de acuerdo a su edad.

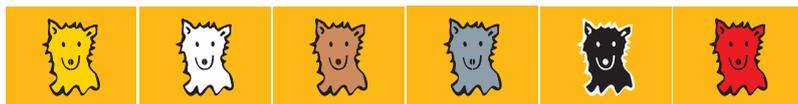
Los Scouters y Dirigentes no deberán portar las Insignias de Progresión, reconocimientos o elementos propios de cada Sección, a excepción de algunos casos (por ejemplo, Cursos de Formación).

### Sección Primera. Manada de Lobatos

El Marco Simbólico de la Manada es *Descubrir el mundo con amigos en un ambiente de fantasía creativa*, por lo que los elementos que integran esta sección del Manual tienen la finalidad de reforzarlo en todo momento; así mismo, cualquier elemento que complemente lo que aquí se presenta, también deberá fortalecer el Marco Simbólico, siempre cumpliendo los ideales del Movimiento Scout.

#### ARTÍCULO 34. DISTINTIVO DE SECCIÓN

Es una cinta rectangular de 45 mm de ancho por 35 mm de alto, se coloca en la presilla de la manga izquierda de la camisola, con fondo amarillo y el emblema oficial de la Manada. Existen seis variantes, una por cada color de seisen: amarilla, blanca, café, gris, negra y roja.



#### ARTÍCULO 35. INSIGNIAS DE LIDERAZGO

Son insignias que se utilizan para reconocer la función de liderazgo en la cual se encuentra el Lobato. Sus dimensiones son las mismas que para los distintivos de Sección. Se utiliza en la presilla ubicada en el hombro izquierdo de la camisola.

- **Seisenero:** Con una barra de color azul marino ubicada en la parte superior y otra en la inferior.



Seisenero

- **Subseisenero:** Con una barra de color azul marino ubicada en la parte superior.



Subseisenero

## ARTÍCULO 36. INSIGNIAS DE PROGRESIÓN

Las Insignias de Progresión se portarán en el Uniforme Scout como se describe en este Manual, únicamente por los niños registrados en la Manada de Lobatos.

Se colocan en el centro de la manga izquierda y consta de cuatro etapas:



Lobo pata tierna



Lobo saltador



Lobo rastreador



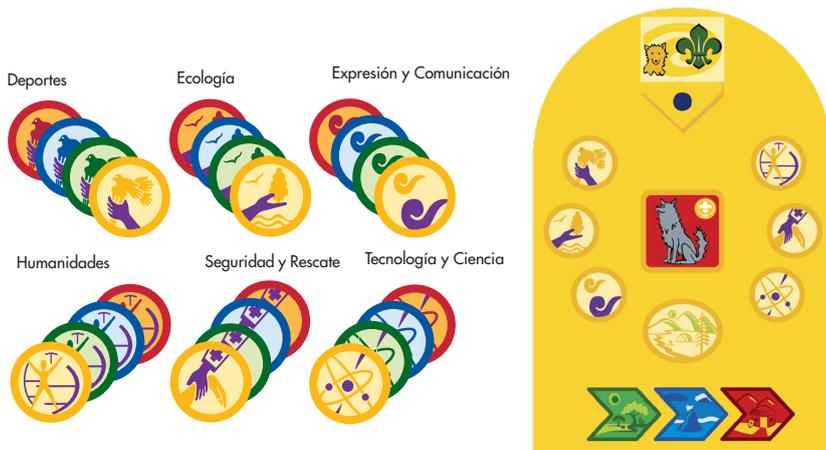
Lobo cazador

La insignia actual sustituye a la anterior. Para los detalles de entrega y objetivos a cubrir, se deberá consultar lo establecido en los Ordenamientos, Guías y Manuales correspondientes a la Sección.

## ARTÍCULO 37. INSIGNIAS DE ESPECIALIDADES

Tienen una circunferencia de 30 mm de diámetro con diseños oficiales de seis áreas del conocimiento, las cuales serán las mismas para todas las Secciones, excepto el Clan de Rovers.

Se colocan en dos curvas a los costados de la Progresión como se muestra en el esquema. En la curva del lado izquierdo se colocarán en orden alfabético: en la parte superior Deportes, al centro Ecología, y en la parte inferior Expresión y Comunicación. En la curva del lado derecho se colocarán en orden alfabético: en la parte superior Humanidades, al centro Seguridad y Rescate, y en la parte inferior Tecnología y Ciencia.



Los colores dependerán del número de especialidades que se obtengan.

- **Amarillo**, cuando se obtiene una especialidad del grupo correspondiente.
- **Verde**, cuando se obtiene una segunda especialidad distinta en el mismo grupo y sustituye a la amarilla.
- **Azul**, cuando se obtiene una tercera especialidad distinta en el mismo grupo y sustituye a la verde.
- **Rojo**, cuando se obtiene una cuarta especialidad distinta en el mismo grupo y sustituye a la azul.

La metodología para su obtención está determinada en los respectivos Manuales.

## ARTÍCULO 38. INSIGNIA VIDA AL AIRE LIBRE (IVAL)

Es un óvalo horizontal de 43 mm de ancho por 35 mm de alto. En su interior se encuentra el diseño oficial representativo de este campo de conocimiento. Para detalles de la entrega de estas insignias se deberá consultar lo establecido en las Guías y Manuales correspondientes.



Mínimos  
Técnicos



Una  
Destreza



Dos  
Destrezas



Tres  
Destrezas

Se sustituirá la insignia anterior por la actual cuando sea recibida, y si se obtienen las tres destrezas (color rojo), se deberá entregar la Insignia de Mínimos Técnicos (color amarilla), cuando ingrese a la Tropa de Scouts.

## ARTÍCULO 39. INSIGNIA DE DESARROLLO SUSTENTABLE (IDS)

Es una flecha de 43 mm de ancho por 35 mm de alto. La primera Insignia de Desarrollo Sustentable que obtengan se coloca al centro de la manga, abajo de la Insignia de Vida al Aire Libre (IVAL).

Las IDS en la Manada de Lobatos se colocan a medio centímetro del borde de la manga izquierda de la camisola, o en el lugar equivalente si se utiliza de manga larga. La primera IDS que obtenga el Lobato deberá colocarla al centro y las siguientes podrán colocarse indistintamente del lado derecho o izquierdo.

Para detalles de la entrega de estas insignias se deberá consultar lo establecido en las Guías correspondientes.



Seonee  
(Medio Ambiente)



Khanhiwara  
(Desarrollo Comunitario)



Waingunga  
(Paz)

## ARTÍCULO 40. INSIGNIA DE ENLACE A LA TROPA DE SCOUTS

Es una cinta rectangular de 45 mm de ancho por 35 mm de alto, que se coloca en la presilla de la manga izquierda de la camisola, con un diseño oficial que representa el enlace entre la Manada de Lobatos y la Tropa de Scouts.



Manada-Tropa

## ARTÍCULO 41. INSIGNIA DE SECCIÓN Y DE DESARROLLO ÓPTIMO (IDO)

Es un cuadrado de 30 mm por lado, con el diseño de un lobo rampante. Se coloca en la parte superior izquierda de la de la bolsa izquierda de la camiseta de Tropa de Scouts, pero se otorga dentro de la Sección. Se entregará en la ceremonia de pase a la Tropa de Scouts.

Las Insignias de Sección y de Desarrollo Óptimo varían en los colores con los que están bordadas. La IDO cuenta con un borde plateado y el lobo rampante más claro.



Insignia de Sección



Insignia de Desarrollo Óptimo

## ARTÍCULO 42. ELEMENTOS FÍSICOS DEL MARCO SIMBÓLICO

### FRACCIÓN 42.1 BANDERA

Rectangular de 1.40 m de ancho por 0.85 m de alto, hecha de paño u otro material resistente similar. Las banderas de Manada de Lobatos son de color amarillo, con emblema oficial de la Sección y leyendas en color rojo, preferentemente.

Podrán colocar en lugar del emblema oficial algún otro representativo de la Sección o del Grupo Scout, siempre y cuando refuerce los ideales de la Manada de Lobatos y el Movimiento Scout.

Las leyendas que deben tener las banderas de Manada de Lobatos son:



### FRACCIÓN 42.2. NOMBRES DE SELVA

Es una cinta que mide 2.0 cm de alto por 10.0 cm de ancho; Son de color amarillo con motivos de la selva, letras azul marino con el nombre de selva del Lobato o del Scouter. Tiene el diseño de un Lobo Pata Tierna para la cinta del Lobato y de Lobo Cazador para la cinta del Scouter.



Es de uso exclusivo de los integrantes de la Manada de Lobatos, niños y adultos. Lo pueden portar arriba de la solapa de la bolsa izquierda de la camisola y su uso es opcional.

### FRACCIÓN 42.3 TÓTEM

De madera resistente, opcionalmente con una punta de hierro (llamada regatón) o alguna otra base. Se recomienda que la altura total máxima de tótem sea de 1.70 m aproximadamente. Debe ser fácil de transportar, de tal manera que cualquier integrante de la Manada de Lobatos pueda manipularlo. El diseño deberá representar a todos los miembros de la Sección y reforzar los ideales del Movimiento Scout.



## Sección Segunda. Tropa de Scouts

El Marco Simbólico de la Tropa de Scouts es *Explorar nuevos territorios en compañía de un grupo de amigos*, por lo que los elementos que integran esta sección del Manual tienen la finalidad de reforzarlo en todo momento; así mismo, cualquier elemento que complemente lo que aquí se presenta, también deberá fortalecer el Marco Simbólico, siempre cumpliendo los ideales del Movimiento Scout.

### ARTÍCULO 43. DISTINTIVO DE SECCIÓN

Es una cinta rectangular de 45 mm de ancho por 35 mm de alto, se coloca en la presilla de la manga izquierda de la camisola, con fondo verde oscuro con el emblema oficial de la Tropa de Scouts bordado en verde claro.



### ARTÍCULO 44. INSIGNIAS DE LIDERAZGO

Son insignias que se utilizan para reconocer la función de liderazgo en la cual se encuentra el Scout. Sus dimensiones son las mismas que para los distintivos de Sección. Se utiliza en la presilla ubicada en el hombro izquierdo de la camisola. Su diseño es igual al descrito para los distintivos de Sección.

- **Guía de Patrulla:** Con una barra de color blanco ubicada en la parte superior y otra en la inferior.
- **Subguía de Patrulla:** Con una barra de color blanco ubicada en la parte superior.



Guía de Patrulla



Subguía de Patrulla

## ARTÍCULO 45. CORDÓN DE LIDERAZGO

Es un cordón de color ocre que cuenta con el nudo corredizo en el centro y tiene un gancho para colgar el silbato en su extremo, se utiliza alrededor del cuello, guardando el silbato dentro de la bolsa izquierda de la camisola, lo utilizan los Guías y los Subguías.

El uso podrá ser por abajo de la pañoleta, entrelazado o por encima.



## ARTÍCULO 46. INSIGNIAS DE PROGRESIÓN

Las Insignias de Progresión se portarán en el Uniforme Scout, como se describe en este Manual, únicamente por los jóvenes registrados en la Tropa de Scouts.

Se colocan en el centro de la manga izquierda y consta de cuatro etapas:



Pistas



Senda



Rumbo



Travesía

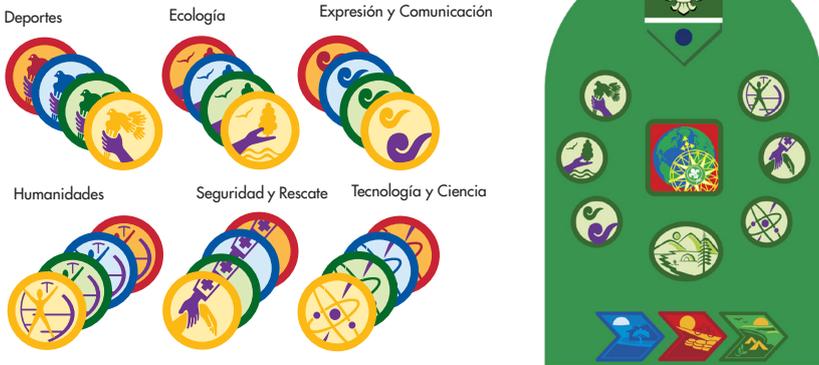
La insignia actual sustituye a la anterior. Para los detalles de entrega y objetivos a cubrir, se deberá consultar lo establecido en los Ordenamientos, Guías y Manuales correspondientes a la Sección.

## ARTÍCULO 47. INSIGNIAS DE ESPECIALIDADES

Tienen una circunferencia de 30 mm de diámetro con diseños oficiales de seis áreas del conocimiento, las cuales serán las mismas para todas las Secciones, excepto el Clan de Rovers.

Se colocan en dos curvas a los costados de la Progresión como se muestra en el esquema. En la curva del lado izquierdo se colocarán en orden alfabético: en la parte superior Deportes, al centro Ecología, y en la parte inferior Expresión y Comunicación.

En la curva del lado derecho se colocarán en orden alfabético: en la parte superior Humanidades, al centro Seguridad y Rescate, y en la parte inferior Tecnología y Ciencia.



Los colores dependerán del número de especialidades que se obtengan.

- **Amarillo**, cuando se obtiene una especialidad del grupo correspondiente.
- **Verde**, cuando se obtiene una segunda especialidad distinta en el mismo grupo y sustituye a la amarilla.
- **Azul**, cuando se obtiene una tercera especialidad distinta en el mismo grupo y sustituye a la verde.
- **Rojo**, cuando se obtiene una cuarta especialidad distinta en el mismo grupo y sustituye a la azul.

La metodología para su obtención está determinada en los respectivos Manuales.

## ARTÍCULO 48. INSIGNIA VIDA AL AIRE LIBRE (IVAL)

Es un óvalo horizontal de 43 mm de ancho por 35 mm de alto. En su interior se encuentra el diseño oficial representativo de este campo de conocimiento. Para detalles de la entrega de estas insignias se deberá consultar lo establecido en las Guías y Manuales correspondientes.

Se sustituirá la insignia anterior por la actual cuando sea recibida, y si se obtienen las tres destrezas (color rojo), se deberá entregar la Insignia de Mínimos Técnicos (color amarilla), cuando ingrese a la Comunidad de Caminantes.



Mínimos  
Técnicos



Una  
Destreza



Dos  
Destrezas



Tres  
Destrezas

## ARTÍCULO 49. INSIGNIA DE DESARROLLO SUSTENTABLE (IDS)

Es una flecha de 43 mm de ancho por 35 mm de alto, la primera Insignia de Desarrollo Sustentable que obtengan se coloca al centro de la manga, abajo de la Insignia de Vida al Aire Libre (IVAL).

Las IDS en la Tropa de Scouts se colocan a medio centímetro del borde de la manga izquierda de la camisola, o en el lugar equivalente si se utiliza manga larga. La primera IDS que obtenga el Scout deberá colocarla al centro y las siguientes podrán colocarse indistintamente del lado derecho o izquierdo.

Para detalles de la entrega de estas insignias se deberá consultar lo establecido en las Guías correspondientes.



*Brownsea*

(Medio Ambiente)



*Mafeking*

(Desarrollo Comunitario)



*Paxtu*

(Paz)

## ARTÍCULO 50. INSIGNIA PUNTA DE FLECHA

Es un botón que sustituye al de la presilla del hombro izquierdo de la camisola y cuenta con el diseño de una punta de flecha de obsidiana y una estilización de la Flor de Lis Nacional.



Se porta durante su estancia en la Sección y se otorga a los Scouts que cumplen los requisitos de la “Guía del Curso de Punta de Flecha”, y reciben el certificado correspondiente emitido por la Oficina Scout Nacional con el apoyo de la Provincia. Los Scouters, aunque también participen en este curso, no obtendrán la insignia.

## **ARTÍCULO 51. INSIGNIA DE ENLACE A LA COMUNIDAD DE CAMINANTES**

Es una cinta rectangular de 45 mm de ancho por 35 mm de alto, que se coloca en la presilla de la manga izquierda de la camisola, con un diseño oficial que representa el enlace entre la Tropa de Scouts y la Comunidad de Caminantes.



Tropa - Comunidad

## **ARTÍCULO 52. INSIGNIA DE SECCIÓN Y DE DESARROLLO ÓPTIMO**

Es un cuadrado de 30 mm por lado, con el diseño de la Flor de Lis Mundial sobre una brújula. Se coloca en la parte superior de la bolsa izquierda de la camisola de la Comunidad de Caminantes, del lado derecho de la Insignia de Sección o IDO de Manada (en caso de que el Caminante haya estado en la Manada también), pero se otorga dentro de la Sección. Se entregará en la ceremonia de pase a la Comunidad de Caminantes.

Las Insignias de Sección y de Desarrollo Óptimo, varían en los colores con los que están bordadas. La IDO cuenta con un borde plateado y otra gama de colores. Se obtienen a través de la Comisión de Programa de Jóvenes de la Provincia, con el procedimiento correspondiente.



Insignia de Sección



Insignia de Desarrollo Óptimo

## ARTÍCULO 53. ELEMENTOS FÍSICOS DEL MARCO SIMBÓICO

### FRACCIÓN 53.1 BANDERA

Rectangular de 1.40 m de ancho por 0.85 m de alto, hechas de paño u otro material resistente similar. Las banderas de Tropa de Scouts son de color verde, con emblema oficial de la Sección y leyendas en color amarillo, preferentemente.

Podrán colocar, en lugar del emblema oficial, algún otro representativo de la Sección o del Grupo Scout, siempre y cuando refuerce los ideales de la Tropa de Scouts y el Movimiento Scout.

Las leyendas que deben de tener las banderas de la Tropa de Scouts son:



### FRACCIÓN 53.2 CINTAS DE PATRULLA

Son dos o tres cintas de listón, popotillo o material sintético, con medida de 15 mm de ancho y 20 cm de largo cada una, dobladas por la mitad, donde se coloca una cadenita o cordón para sujetarlas a la presilla de la camisola ubicada en el hombro izquierdo. El diseño y los colores de las cintas los decide el Consejo de Patrulla,

basándose en los valores de la misma y sirven para identificar a todos los miembros de la Patrulla. Las entrega el Guía en presencia del Consejo de Patrulla cuando el Scout hace la Promesa de Patrulla.

**Este elemento es exclusivo de la Tropa de Scouts, ninguna otra Sección deberá usar cintas.**



### FRACCIÓN 53.3 BORDÓN

De madera resistente, con una punta de hierro (llamada regatón). El largo total del bordón es igual a la distancia que hay entre el piso y los ojos del Scout, aproximadamente. El uso del bordón es obligatorio para los jóvenes integrantes de la Tropa de Scouts.



### FRACCIÓN 53.4 BANDERÍN

Es un pedazo de piel o tela resistente con diseño alusivo al nombre de la Patrulla, el cual deberá ser un animal que refuerce los ideales y los valores de sus integrantes. Se sujeta en la parte superior del bordón del Guía de Patrulla y es de uso exclusivo de la Tropa de Scouts.

## Sección Tercera. Comunidad de Caminantes

El Marco Simbólico de la Comunidad de Caminantes es *El desafío de vivir mi propia aventura*, por lo que los elementos que integran esta Sección del Manual tienen la finalidad de reforzarlo en todo momento; así mismo, cualquier elemento que complementa lo que aquí se presenta, también deberá fortalecer el Marco Simbólico, siempre cumpliendo los ideales del Movimiento Scout.

### ARTÍCULO 54. DISTINTIVO DE SECCIÓN

Es una cinta rectangular de 45 mm de ancho por 35 mm de alto, se coloca en la presilla de la manga izquierda de la camisola, con fondo azul con el emblema oficial de la Comunidad de Caminantes bordado en azul cielo y negro.



### ARTÍCULO 55. INSIGNIAS DE LIDERAZGO

Son insignias que se utilizan para reconocer la función de liderazgo en la cual se encuentra el Caminante. Sus dimensiones son las mismas que para los distintivos de Sección. Se utiliza en la presilla ubicada en el hombro izquierdo de la camisola. Su diseño es igual al descrito para los distintivos de Sección.

- **Coordinador de Equipo:** Con una barra de color azul cielo ubicada en la parte superior y otra en la inferior.
- **Subcoordinador de Equipo:** Con una barra de color azul cielo ubicada en la parte superior.



Coordinador  
de Equipo



Subcoordinador  
de Equipo

## ARTÍCULO 56. CORDÓN DE LIDERAZGO

Es un cordón color azul cielo que cuenta con el nudo corredizo en el centro y tiene un gancho para colgar el silbato en su extremo. Se utiliza alrededor del cuello, guardando el silbato dentro de la bolsa izquierda de la camiseta, lo utilizan los Coordinadores y Subcoordinadores de Equipo. El uso podrá ser por abajo de la pañoleta, entrelazado o por encima.



## ARTÍCULO 57. INSIGNIAS DE PROGRESIÓN

Las Insignias de Progresión se portarán en el Uniforme Scout como se describe en este Manual, únicamente por los jóvenes registrados en la Comunidad de Caminantes.

Se colocan en el centro de la manga izquierda y consta de tres etapas:



Búsqueda



Encuentro



Desafío

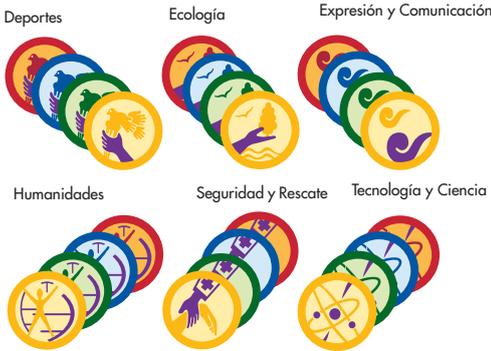
La insignia actual sustituye a la anterior. Para los detalles de entrega y objetivos a cubrir, se deberá consultar lo establecido en los Ordenamientos, Guías y Manuales correspondientes a la Sección.

## ARTÍCULO 58. INSIGNIAS DE COMPETENCIAS

Tienen una circunferencia de 30 mm de diámetro con diseños oficiales de seis áreas del conocimiento, las cuales serán las mismas para todas las Secciones, excepto el Clan de Rovers.

Se colocan en dos curvas a los costados de la Progresión como se muestra en el esquema. En la curva del lado izquierdo se colocarán en orden alfabético: en la parte superior Deportes, al centro Ecología, y en la parte inferior Expresión y Comunicación.

En la curva del lado derecho se colocarán en orden alfabético: en la parte superior Humanidades, al centro Seguridad y Rescate, y en la parte inferior Tecnología y Ciencia.



Los colores dependerán del número de especialidades que se obtengan.

- **Amarillo**, cuando se obtiene una especialidad del grupo correspondiente.
- **Verde**, cuando se obtiene una segunda especialidad distinta en el mismo grupo y sustituye a la amarilla.
- **Azul**, cuando se obtiene una tercera especialidad distinta en el mismo grupo y sustituye a la verde.
- **Rojo**, cuando se obtiene una cuarta especialidad distinta en el mismo grupo y sustituye a la azul.

La metodología para su obtención está determinada en los respectivos Manuales.

## ARTÍCULO 59. INSIGNIA VIDA AL AIRE LIBRE (IVAL)

Es un óvalo horizontal de 43 mm de ancho por 35 mm de alto. En su interior se encuentra el diseño oficial representativo de este campo de conocimiento. Para detalles de la entrega de estas insignias se deberá consultar lo establecido en las Guías correspondientes.



Mínimos  
Técnicos



Una  
Destreza



Dos  
Destrezas



Tres  
Destrezas

Se sustituirá la insignia anterior por la actual cuando sea recibida, y si se obtienen las tres destrezas (color rojo), se deberá entregar la Insignia de Mínimos Técnicos (color amarilla), cuando ingrese al Clan de Rovers.

## ARTÍCULO 60. INSIGNIA DE DESARROLLO SUSTENTABLE (IDS)

Son tres insignias que representan cada una de las áreas de Desarrollo Sustentable. Si se obtienen las tres, formarán un círculo de 5.0 x 5.0 cm aproximadamente. Se colocan en la manga izquierda 1.0 cm arriba del emblema de equipo y se irán colocando de tal manera que formen un círculo de acuerdo a como se vayan obteniendo.



Desarrollo  
Comunitario



Paz



Medio Ambiente

## ARTÍCULO 61. INSIGNIA PUNTA DE FLECHA

Es un botón que sustituye al de la presilla del hombro izquierdo de la camiseta y cuenta con el diseño de una punta de flecha de obsidiana y una estilización de la Flor de Lis Nacional.



Se porta durante su estancia en la Sección y se otorga a los Caminantes que cumplen los requisitos de la "Guía del Curso de Punta de Flecha", y reciben el certificado correspondiente emitido por la Oficina Scout Nacional con el apoyo de la Provincia. Los Scouters, aunque también participen en este curso, no obtendrán la insignia.

## ARTÍCULO 62. INSIGNIA DE ENLACE AL CLAN DE ROVERS

Es una cinta rectangular de 45 mm de ancho por 35 mm de alto, que se coloca en la presilla de la manga izquierda de la camisola, con un diseño oficial que representa el enlace entre la Comunidad de Caminantes y el Clan de Rovers.



Comunidad - Clan

## ARTÍCULO 63. INSIGNIA DE SECCIÓN Y DE DESARROLLO ÓPTIMO

Es un cuadrado de 30 mm por lado, con el diseño de la Flor de Lis Mundial sobre una rosa de los vientos. Se coloca en la parte superior de la bolsa izquierda de la camisola del Clan de Rovers, del lado derecho de la Insignia de Sección o IDO de Tropa de Scouts (en caso de que el Rover haya estado en la Tropa de Scouts también), pero se otorga dentro de la Sección. Se entregará en la ceremonia de pase al Clan de Rovers.

Las Insignias de Sección y de Desarrollo Óptimo varían en los colores con los que están bordadas. La IDO cuenta con un borde plateado y otra gama de colores. Se obtienen a través de la Comisión de Programa de Jóvenes de la Provincia, con el procedimiento correspondiente.



Insignia de Sección



Insignia de Desarrollo Óptimo

## ARTÍCULO 64. ELEMENTOS FÍSICOS DEL MARCO SIMBÓLICO

### FRACCIÓN 64.1 BANDERA

Rectangular de 1.40 m de ancho por 0.85 m de alto, hechas de paño u otro material resistente similar. Las banderas de la Comunidad de Caminantes son de color azul, con emblema oficial de la Sección y leyendas en color blanco, preferentemente.

Podrán colocar en lugar del emblema oficial algún otro representativo de la Sección o del Grupo Scout, siempre y cuando refuerce los ideales de la Comunidad de Caminantes y el Movimiento Scout.

Las leyendas que deben de tener las banderas de la Comunidad de Caminantes son:



### FRACCIÓN 64.2 PIN DE LÍDER DE PROYECTO

Es de color azul con el emblema de la Comunidad de Caminantes y una letra "L". Se entrega al Caminante que inicia un proyecto y podrá portarlo hasta el término de éste. Se utiliza en la solapa de la bolsa derecha de la camisola.



Líder de proyecto  
Comunidad de Caminantes

### FRACCIÓN 64.3. EMBLEMA DE EQUIPO

Sus dimensiones no deben exceder un rectángulo de 50 mm de ancho por 30 mm de alto, debe elaborarse con un material resistente. El emblema deberá representar al Equipo de Comunidad y podrán utilizarlo todos los integrantes del mismo. Su diseño lo decide el Consejo de Equipo.

Se coloca centrado a medio centímetro sobre el borde de la manga izquierda de la camisola, o en su lugar equivalente si la camisola es de manga larga.



#### FRACCIÓN 64.4 ESTANDARTE

Se utiliza únicamente en la Comunidad de Caminantes, su uso será opcional y lo determinará el Congreso de Comunidad —juntas ordinarias, ceremonias y celebraciones, desfiles, eventos, etc. Deberá estar elaborado con materiales resistentes y decorado de acuerdo al nombre del equipo (personajes reales, históricos o actuales que exalten valores). Se podrá montar sobre un bordón o sujetarse a una correa de manera que facilite su transportación.



## Sección Cuarta. Clan de Rovers

El Marco Simbólico del Clan de Rovers es *Vivir mi propia aventura mediante un proyecto de vida*, por lo que los elementos que integran esta sección del manual tienen la finalidad de reforzarlo en todo momento; así mismo, cualquier elemento que complementa a lo que aquí se presenta, también deberá fortalecer el Marco Simbólico, siempre cumpliendo los ideales del Movimiento Scout.

### ARTÍCULO 65. DISTINTIVO DE SECCIÓN

Es una cinta rectangular de 45 mm de ancho por 35 mm de alto, que se coloca en la presilla de la manga izquierda de la camisola, con fondo rojo con el emblema oficial del Clan de Rovers bordado en amarillo y anaranjado.



### ARTÍCULO 66. INSIGNIA DE PROMOTOR ROVER

Se utiliza para reconocer la función de Promotor en la que se encuentra el Rover. Sus dimensiones son las mismas que para los distintivos de Sección. Se utiliza en la presilla ubicada en el hombro izquierdo de la camisola. Su diseño es igual al descrito para los distintivos de Sección.

- **Promotor Rover:** Con una barra de color amarillo ubicada en la parte superior y otra en la inferior.



Promotor Rover

## ARTÍCULO 67. INSIGNIAS DE PROGRESIÓN

Las Insignias de Progresión se portarán en el Uniforme Scout, como se describe en este Manual, únicamente por los jóvenes registrados en el Clan de Rovers. Son cuatro diferentes horquillas que se colocan en el centro de la manga izquierda y se otorgan en distintos momentos de la Progresión del Rover. La insignia actual sustituye a la anterior.



Horquilla  
Amarilla

1a revisión del  
Proyecto Personal  
de Vida



Horquilla  
Verde

2a revisión del  
Proyecto Personal  
de Vida



Horquilla  
Azul

3a revisión del  
Proyecto Personal  
de Vida



Horquilla  
Roja

4a revisión del  
Proyecto Personal  
de Vida

Para los detalles de entrega y objetivos a cubrir, se deberá consultar lo establecido en los Ordenamientos, Guías y Manuales correspondientes a la Sección.

## ARTÍCULO 68. INSIGNIAS DE COMPETENCIAS

Tienen una circunferencia de 30 mm de diámetro. En el Clan de Rovers las competencias están representadas con un solo diseño, "el Hombre de Vitruvio" (el mismo que se utiliza en el grupo de Humanidades para las otras secciones). Se coloca del lado izquierdo de la Progresión.



- **Amarillo**, cuando se obtiene una competencia.
- **Verde**, cuando se obtiene una segunda competencia y sustituye a la amarilla.

- **Azul**, cuando se obtiene una tercera competencia y sustituye a la verde.
- **Rojo**, cuando se obtiene una cuarta competencia o más y sustituye a la azul.

La metodología para su obtención está determinada en los respectivos Manuales.

## ARTÍCULO 69. INSIGNIA VIDA AL AIRE LIBRE (IVAL)

Es un óvalo horizontal de 43 mm de ancho por 35 mm de alto. En su interior se encuentra el diseño oficial representativo de este campo de conocimiento. Para detalles de la entrega de estas insignias se deberá consultar lo establecido en las Guías correspondientes.



Mínimos  
Técnicos



Una  
Destreza



Dos  
Destrezas



Tres  
Destrezas

Se sustituirá la insignia anterior por la actual cuando sea recibida.

## ARTÍCULO 70. INSIGNIA PUNTA DE FLECHA

Es un botón que sustituye al de la presilla del hombro izquierdo de la camiseta y cuenta con el diseño de una punta de flecha de obsidiana y una estilización de la Flor de Lis Nacional.



Se porta durante su estancia en la Sección y se otorga a los Scouts que cumplen los requisitos de la "Guía del Curso de Punta de Flecha", y reciben el certificado correspondiente emitido por la Oficina Scout Nacional con el apoyo de la Provincia. Los Scouters, aunque también participen en este curso, no obtendrán la insignia.

## ARTÍCULO 71. INSIGNIA DE ENLACE A LA VIDA

Es una cinta rectangular de 45 mm de ancho por 35 mm de alto, que se coloca en la presilla de la manga izquierda de la camisola, con un diseño oficial que representa el enlace entre el Clan de Rovers y la vida.



Clan- Vida

## ARTÍCULO 72. INSIGNIA DE SECCIÓN E INSIGNIA TERMINAL

Es un cuadrado de 30 mm por lado, con el diseño del rostro de Baden-Powell. Se coloca en la parte superior derecha de la bolsa izquierda de la camisola, del lado derecho de la Insignia de Sección o IDO de la Comunidad de Caminantes (en caso de que el Rover haya estado en la Comunidad de Caminantes también).

La Insignia de Sección se portará a partir de que se entregue la Insignia de Enlace a la Vida, y la Insignia Terminal podrá portarse al momento de recibirse y sustituirá a la Insignia de Sección, por lo cual se recomienda tramitarla con tiempo. Las Insignias de Sección y Terminal varían en los colores con los que están bordadas. La IT cuenta con un borde plateado y otra gama de colores y sólo podrá obtenerse a través de la Oficina Scout Nacional con el apoyo de la Provincia utilizando el formato correspondiente.



Insignia de Sección



Insignia Terminal

## FRACCIÓN 72.1 PIN DE INSIGNIA TERMINAL

Es un pin de 30 x 30 mm con la Flor de Lis Nacional metálica en dorado, con la leyenda "Siempre Listo". La portan aquellos miembros que obtuvieron la Insignia Terminal en el Clan de Rovers; se porta arriba del emblema bordado de "SCOUTS MÉXICO".

Se entrega en la Ceremonia de Partida Rover y podrá portarla en el uniforme sólo en ese momento. En adelante el Rover lo podrá portar sin el uniforme, como símbolo de su paso exitoso por el Movimiento Scout.



## ARTÍCULO 73. ELEMENTOS FÍSICOS DEL MARCO SIMBÓLICO

### FRACCIÓN 73.1 BANDERA

Rectangular de 1.40 m de ancho por 0.85 m de alto, hechas de paño u otro material resistente similar. Las banderas del Clan de Rovers son de color rojo, con emblema oficial de la Sección y leyendas en color blanco, preferentemente.

Podrán colocar, en lugar del emblema oficial, algún otro representativo de la Sección o del Grupo Scout, siempre y cuando refuerce los ideales del Clan de Rovers y el Movimiento Scout. Las leyendas que deben de tener las banderas del Clan de Rovers son:



### FRACCIÓN 73.2 PIN DE LÍDER DE PROYECTO

Es de color rojo con el emblema del Clan de Rovers y una "L". Se entrega al Rover que inicia un proyecto y podrá portarlo hasta el término de éste. Se utiliza en la solapa de la bolsa derecha de la camisola.



Líder de proyecto  
Clan de Rovers

### FRACCIÓN 73.3 ESCUDO DE CLAN

Sus dimensiones no deben exceder un rectángulo de 50 mm de ancho x 30 mm de alto, de un material resistente. El escudo deberá representar al Clan y podrán utilizarlo todos los integrantes del mismo, quienes también elegirán el diseño. Los Consejeros Rover podrán utilizarlo también.

Se coloca centrado a medio centímetro sobre el borde de la manga izquierda de la camisola, o en el lugar equivalente si se utiliza de manga larga.



### FRACCIÓN 73.4 HORQUILLA ROVER

Es una rama con forma de "Y" con base recta. El largo de la base se determina a partir de la bifurcación, la cual estará a la altura de la axila del Rover hasta tocar el piso. La obligación de su uso lo establece el respectivo Parlamento Rover.



## Sección Quinta. Programas Mundiales

### ARTÍCULO 74. INSIGNIA DE MENSAJEROS DE LA PAZ

La anilla se coloca por encima de la Insignia de Compromiso, quedando esta última en el centro de la anilla en la bolsa izquierda de la camisola, su diseño es aprobado por la Oficina Scout Mundial. Esta insignia es utilizada por jóvenes que estén promoviendo proyectos locales que fomenten la paz, armonía y el entendimiento en sus comunidades y hayan hecho el trámite correspondiente según la "Guía para la Obtención de la Insignia Mensajeros de la Paz".

El joven que la haya obtenido podrá portarla durante toda su vida Scout, aunque cambie de Sección. Un adulto podrá portarla si la obtuvo como joven en Sección y continúa como voluntario dentro del Movimiento, ya sea como Scouter o Dirigente, buscando siempre ser promotor del diálogo y la paz.

La otra opción será si impulsa en los jóvenes a su cargo a desarrollar proyectos de Mensajeros de la Paz, de acuerdo a los lineamientos de este Programa Mundial descritos en "Guía para la Obtención de la Insignia Mensajeros de la Paz", y será avalada por la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes.

Los adultos que pueden usarla son el Presidente Scout Nacional, el Jefe Scout Nacional, el Comisionado Nacional de Programa de Jóvenes, el Subcomisionado Nacional de Programas Mundiales, el Colaborador Nacional de Mensajeros de la Paz, el Consejo Nacional y la Dirección Ejecutiva Nacional **y su uso será con fines de promoción.** Para detalles de la obtención de la insignia referirse a la guía correspondiente.



## ARTÍCULO 75. PAÑOLETA DE MENSAJEROS DE LA PAZ

De tela blanca 100% algodón y tiene un bies de etiqueta con diseños alusivos. Mide 133 por 67 cm aproximadamente. Se utiliza sobre la pañoleta del nivel al que pertenece el portador y deberá sujetarse con el nudo de la amistad. Hay dos tipos de pañoleta Mensajeros de la Paz. Podrán portarla únicamente:



**Bies Verde:** Aquellos jóvenes que hayan obtenido el reconocimiento de Mensajeros de la Paz.

**Bies Azul:** Adultos promotores a nivel Nacional (Presidente Scout Nacional, Jefe Scout Nacional, Dirección Ejecutiva Nacional, Comisionado y Subcomisionados Nacionales de Programa de Jóvenes y Colaborador Nacional de Programas Mundiales). Así mismo, también podrán portarla Scouters y Dirigentes que la hayan obtenido cuando estaban activos como beneficiarios de alguna Sección.

## ARTÍCULO 76. INSIGNIA SCOUT MUNDIAL DE MEDIO AMBIENTE (ISMMA)

Su diseño es aprobado por la Oficina Scout Mundial. Es utilizado por los jóvenes que forman parte de la Manada de Lobatos, Tropa de Scouts y la Rama Mayor. Se coloca en la parte superior de la bolsa derecha, un centímetro arriba de las insignias de la ASMAC; para el caso de Clan se colocará en la manga izquierda abajo de la Insignia de Progresión. Para detalles de la entrega de esta insignia referirse a la guía correspondiente.



Manada



Tropa



Rama Mayor

## ARTÍCULO 77. INSIGNIA RECONOCIMIENTO SCOUTS DEL MUNDO (RSDM)

Su diseño es aprobado por la Oficina Scout Mundial. Únicamente es utilizado por los jóvenes que forman parte del Clan de Rovers. Se colocan en la parte superior de la bolsa izquierda, un centímetro arriba de las Insignias de Sección o de Desarrollo Óptimo.

Se entregará un pin de Scouts del Mundo, que se colocará arriba del emblema "SCOUTS MÉXICO". Para detalles de la entrega de esta insignia referirse a la guía correspondiente.



## ARTÍCULO 78. INSIGNIA SCOUTS GO SOLAR

Su diseño es aprobado por la Oficina Scout Mundial. Únicamente es utilizado por los jóvenes. Esta insignia no se coloca en el uniforme. Para detalles de la obtención de la insignia, referirse a la guía correspondiente.



## Sección Sexta. Reconocimientos Jóvenes

### ARTÍCULO 79. MEDALLAS

La ASMAC reconoce el esfuerzo, la dedicación, los beneficios recibidos, el ejemplo, la actitud o la acción de los individuos propios o ajenos, de aquellas personas que hayan contribuido para lograr el objeto social de la ASMAC, (véase en el artículo 2 de los Estatutos). Este reconocimiento Scout se hace en los términos del reglamento de la ASMAC.

Los reconocimientos Scouts son medallas, diplomas, cartas laudatorias y otros premios o preseas. Se realizan en los términos del reglamento de la ASMAC y los otorgan la Corte Nacional de Honor, la Dirección Ejecutiva Nacional, el Consejo de Provincia y el Consejo de Grupo Scout.

Para solicitar su otorgamiento refiérase al artículo correspondiente del reglamento o el Manual correspondiente. Las medallas se otorgan a los miembros de la ASMAC y se colocan en el uniforme en la pestaña de la bolsa derecha de la camisola.

**Las medallas se portan en el uniforme el día del otorgamiento y opcionalmente con el Uniforme de Gala. Las medallas son dos placas de metal unidas por un listón de 1.5 cm de ancho por 2.0 cm de largo.**

La parte superior llamada portamedalla mide 12 mm de alto por 27 mm de ancho, lleva la inscripción "SCOUTS MÉXICO" y el contorno en realce. La parte inferior llamada base, mide 34 mm de alto por 27 mm de ancho, tiene aplicada en metal laminado la Flor de Lis Nacional.



## ARTÍCULO 80. LOS GAFETES

Cada medalla otorgada a miembros de la Organización Mundial del Movimiento Scout está representada por un gafete.

De esta manera se pueden identificar en el portador los reconocimientos Scouts que le han sido otorgados. Los gafetes en todos los casos son barras metálicas de 25 mm de ancho por 8 mm de alto con la Flor de Lis Nacional al centro y el color de la medalla que representan (del mismo color del listón).

Estos gafetes para jóvenes se utilizarán en el uniforme de la Sección, mientras sean miembros activos de esta.



Gafete de la  
Medalla de Fraternidad  
color Naranja



Gafete de la  
Medalla de Heroísmo  
color Blanco



Gafete de la  
Medalla de Honor  
color Azul Claro



Gafete de la  
Medalla de Perseverancia  
color Amarillo



Gafete de la  
Medalla de Desempeño  
color Verde



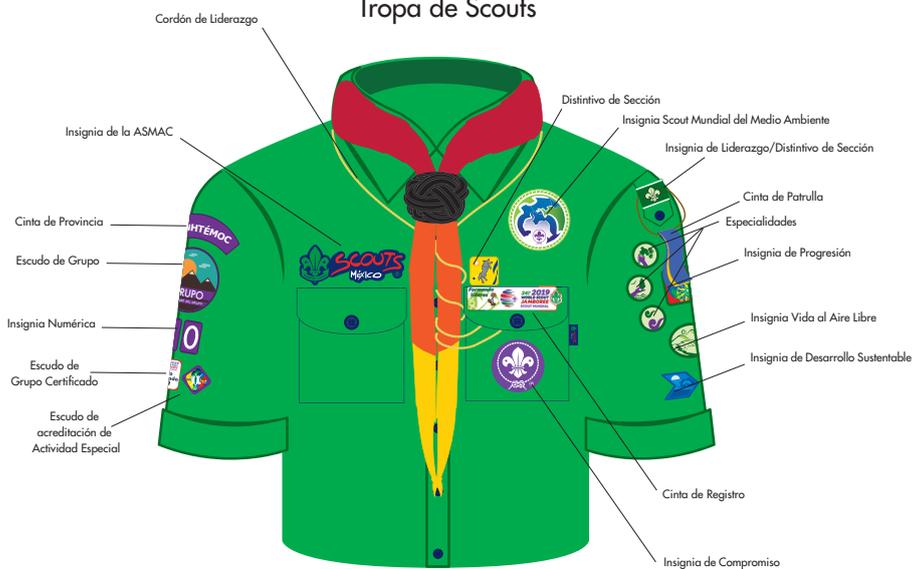
Gafete de la  
Medalla de Excelencia  
color Rojo

# Sección Séptima. Disposición de las Insignias para Jóvenes

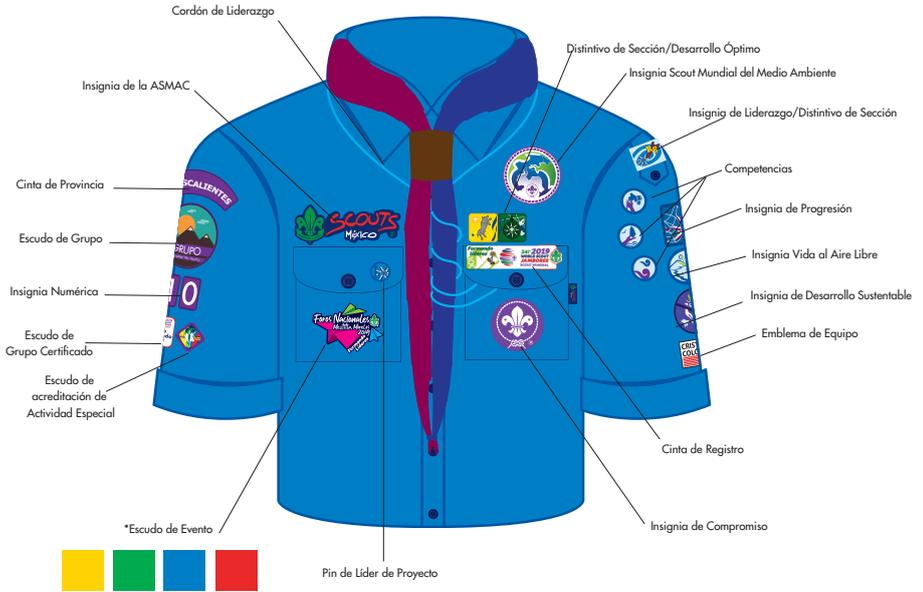
## Manada de Lobatos



## Tropa de Scouts



## Comunidad de Caminantes

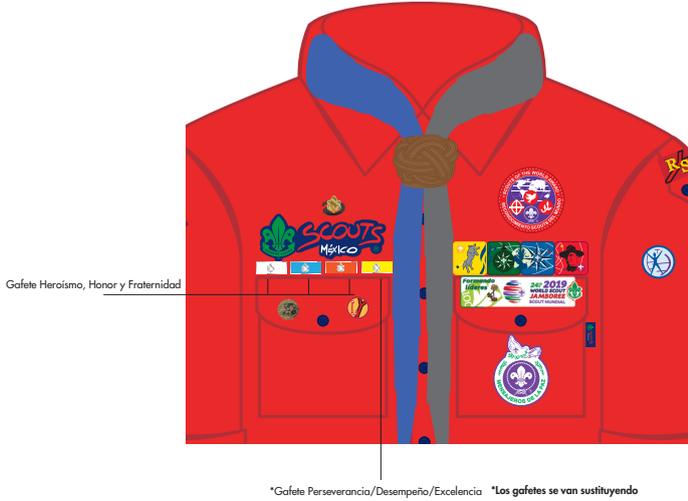


**\*Para uso de todas las Secciones**

## Clan de Rovers



## \*\*Gafetes de Jóvenes



**\*\*Para uso de todas las Secciones**

# CAPÍTULO IV

## ADULTOS EN EL MOVIMIENTO SCOUT

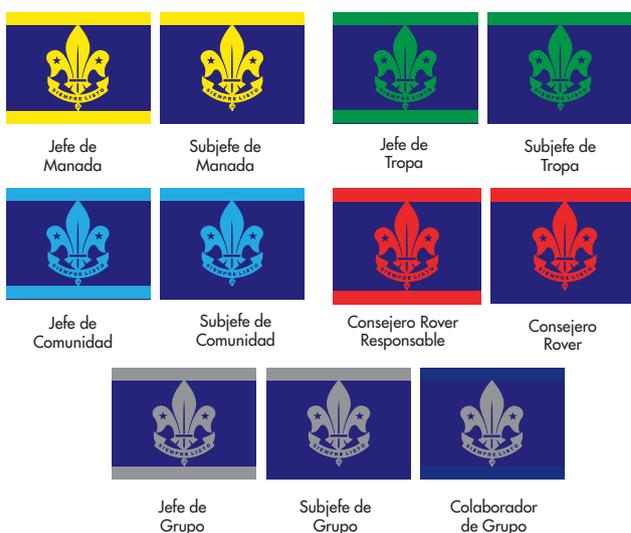
### Sección Primera. Scouters y Dirigentes

#### ARTÍCULO 81. CINTAS DE LIDERAZGO PARA ADULTOS

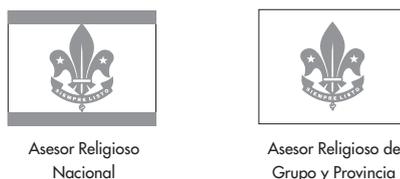
Es un rectángulo de 30 mm de ancho con el alto suficiente para rodear la presilla de la camisola, ubicada en el hombro izquierdo. Lleva en la parte media una Flor de Lis Nacional.

**Es obligatorio portar la cinta de cargo en todas las actividades, inclusive las de carácter formativo.**

Los colores utilizados en la tela de fondo y en la Flor de Lis a nivel Grupo son los siguientes:



Los colores utilizados en la tela de fondo y en la Flor de Lis para Asesor Religioso son:



Los colores utilizados en la tela de fondo y en la Flor de Lis a nivel Provincia y Nacional son los siguientes:



Presidente de Provincia

Vicepresidente de Provincia

Comisionado de Provincia

Subcomisionado de Provincia

Colaborador de Provincia



Presidente Nacional  
Jefe Scout Nacional



Vicepresidente Nacional, Secretario y Tesorero, Comisario, Presidente de la Corte Nacional de Honor, Secretario de la Corte Nacional de Honor, Subdirector General y Subjefe Scout Nacional.



Consejero Nacional, miembro de la Corte Nacional de Honor, Miembro de la Comisión de Vigilancia.



Director Nacional



Comisionado Nacional, Gerente y Jefe de Campo



Subcomisionado Nacional, Coordinador de Área



Colaborador Nacional y Ejecutivo

Para distinguir al Jefe, Consejero Responsable, Presidente o Comisionado de Subjefe, Consejero, Vicepresidente o Subcomisionado y Colaborador:

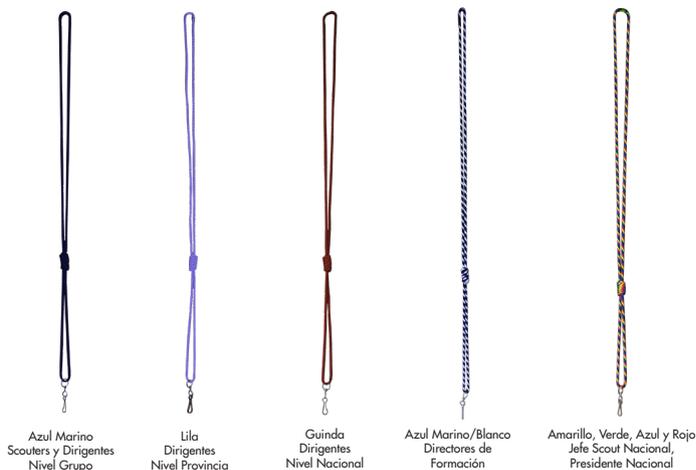
1. Jefe, Consejero Responsable, Presidente, Comisionado, Gerente, Coordinador, Director, Consejero Nacional, Subdirector Nacional, Capellán o Asesor Religioso con una barra de color en cada uno de los extremos de la cinta.
2. Subjefe, Consejero de Clan, Vicepresidente, Subcomisionado Nacional: una sola barra en la parte superior de la cinta de color.
3. Miembro de la Corte Nacional de Honor, Comisión de Vigilancia, Colaborador y Ejecutivo: sin barras en los extremos.

Los Dirigentes que tengan varios cargos de acuerdo a lo establecido en el reglamento, usarán las insignias correspondientes a la actividad en que participen.

**Formadores:** Deberán utilizar el color correspondiente a la Sección en la que estén participando dando curso. En el caso de los coordinadores utilizarán el de dos barras y el resto de los formadores solo una. En el caso del equipo de Organización utilizarán el de colaborador de Provincia.

## ARTÍCULO 82. CORDÓN DE SERVICIO

Es un cordón que cuenta con el nudo corredizo en el centro y tiene un gancho para colgar el silbato en su extremo. Se utiliza alrededor del cuello, guardando el silbato dentro de la bolsa izquierda de la camisola. Se utilizará en todo momento, incluyendo cursos. El cordón de Director de Formación sólo se utiliza cuando se está ejerciendo el papel de Director en un curso. El uso podrá ser por abajo de la pañoleta, entrelazado o por encima. Los colores del cordón son los siguientes:



## ARTÍCULO 83. INSIGNIA DEL CONSEJO CONSULTIVO

Consiste en un rectángulo de 67 mm de ancho y 27 mm de alto. Se porta en la solapa de la bolsa derecha de la camisola, arriba de la presilla del botón; lo usan los Expresidentes y Exjefes Scouts Nacionales.



## ARTÍCULO 84. INSIGNIA OFICIAL TRICOLOR

Escudo rectangular de contorno amarillo con franjas de los colores patrios en la parte superior, la franja blanca contiene la Flor de Lis Nacional en verde. En la parte inferior está la leyenda Scouts en color rojo y México en color verde. Esta insignia se usa en la solapa del saco (Uniforme de Gala).



## ARTÍCULO 85. CINTA DE IDENTIFICACIÓN

Es un rectángulo de 2.5 cm de alto por 10 cm de ancho. Es de color morado con letras blancas, llevan el nombre y cargo; se porta en la parte superior de la tenencia.

Pedro Díaz Maya  
Jefe Scout Nacional

Los autoriza la DEN, es de uso exclusivo de la CON, CNH, CNV y la DEN.

## ARTÍCULO 86. ESCUDO DEL JEFE SCOUT NACIONAL/ PRESIDENTE SCOUT NACIONAL

Las dimensiones de este escudo serán las mismas establecidas en los escudos de Grupo Scout. Su diseño será aprobado por el Jefe Scout Nacional y el Presidente Scout Nacional respectivamente.

No se porta en el uniforme.



## Sección Tercera. Reconocimientos Adultos

### ARTÍCULO 87. MEDALLAS

Las medallas se otorgan a los miembros de la ASMAC y se colocan en el uniforme en la pestaña de la bolsa derecha de la camisola, excepto el Berrendo de Plata que se coloca alrededor del cuello. Si son otorgadas a miembros no Scouts, no hay lugar determinado para su colocación.

**Las medallas se portan en el uniforme el día del otorgamiento y opcionalmente con el Uniforme de Gala. Las medallas son dos placas de metal unidas por un listón de 1.5 cm de ancho por 2.0 cm de largo.**

Existen varios tipos de medallas:

- A) Medallas de metal con dos placas.
- B) Medallas de metal con una placa y figura.
- C) Medallas con collar y figura.

La parte superior llamada portamedalla mide 12 mm de alto por 27 mm de ancho, lleva la inscripción "SCOUTS MÉXICO" y el contorno en realce.

La parte inferior llamada base, mide 34 mm de alto por 27 mm de ancho, tiene aplicada en metal laminado la Flor de Lis Nacional.

Estas dos partes se unen por un listón que será del siguiente color:

#### A) Medallas de metal con dos placas



## B) Medallas de metal con figura

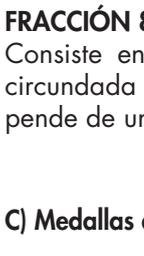
### FRACCIÓN 87.1 MEDALLA ÁGUILA DE PLATA

Consiste en la figura de la cabeza de un águila circundada por una cuerda que concluye en un nudo rizo. Pende de un listón morado y amarillo.



### FRACCIÓN 87.2 MEDALLA JAGUAR DE PLATA

Consiste en la figura de la cabeza de un jaguar circundada por una cuerda que concluye en un nudo rizo. Pende de un listón morado y blanco.



### FRACCIÓN 87.3 MEDALLA BELLOTA DE PLATA

Consiste en la figura tridimensional de una bellota circundada por una cuerda vaciada en plata que pende de un listón verde sujeto al portamedallas.

## C) Medallas de collar con figura

### FRACCIÓN 87.4 MEDALLA BERRENDO DE PLATA

Consiste en una figura tridimensional de un berrendo vaciada en plata que pende a manera de dije, de un listón de dos colores: los dos extremos son verdes y el central es rojo.

No lleva portamedallas y se usa como collar u orden. El gafete es un berrendo con las franjas verdes y rojas.

Los requisitos para la obtención de medallas se pueden consultar en el reglamento. La ASMAC le otorga al condecorado un pequeño gafete representativo, que se podrá utilizar después en el uniforme, y un certificado foliado como constancia.



## ARTÍCULO 88. LOS GAFETES

Cada medalla otorgada a miembros de la Organización Mundial del Movimiento Scout está representada por un gafete. De esta manera se pueden identificar en el portador los Reconocimientos Scouts que le han sido otorgados.

A las personas no miembros (que por lo tanto, no usan el Uniforme Scout) no se les entrega gafete con la medalla.

Los gafetes en todos los casos son barras metálicas de 25 mm de ancho por 8 mm de alto con la Flor de Lis Nacional al centro y el color de la medalla que representan (del mismo color del listón).

En los gafetes de Bellota y Berrendo de Plata, está grabada la figura correspondiente a cada uno de ellos, mientras que el gafete de Misión, se distingue por tener la leyenda homónima junto con la Flor de Lis Nacional. También se entrega un certificado foliado como constancia.

En el uniforme, Bellota y Berrendo de Plata se colocan paralelamente en la parte superior del emblema "SCOUTS MÉXICO", mientras que el gafete de "Misión" debe ir situado en la solapa de la bolsa derecha en el costado izquierdo.

El resto de los gafetes otorgados se puede utilizar de forma simultánea, inclusive los gafetes de servicio y se usa el último que se haya recibido. Deberán ser colocados paralelamente en la parte inferior del emblema "SCOUTS MÉXICO".

Los gafetes o distintivos otorgados por otras organizaciones fuera de ASMAC (p.ej., gafete "Juventud de las Américas"), podrán ser utilizados en la parte superior donde se coloca el Berrendo de Plata.



Flor de Lis de la Misión



Gafete de la Medalla de la Misión color Morado



Gafete de la Medalla del Mérito Scout color Amarillo Pálido



Gafete de la Medalla del Espíritu Scout color Guinda



Gafete de la Medalla del Jaguar de Plata color Morado con Blanco



Gafete de la Medalla del Águila de Plata color Morado con Amarillo



Gafete de la Medalla de la Bellota de Plata color Verde



Gafete de la Medalla Berrendo de Plata color Verde y Rojo



Gafete de la Medalla de 5 años de Servicio color Azul Marino



Gafete de la Medalla de 10 años de Servicio color Azul Marino con Amarillo



Gafete de la Medalla de 15 años de Servicio color Azul Marino con Verde



Gafete de la Medalla de 20 años de Servicio color Azul Marino con Rojo



Gafete de la Medalla de 25 años de Servicio color Azul Marino con Plata



Gafete de la Medalla de 30 años de Servicio color Plata con Amarillo



Gafete de la Medalla de 35 años de Servicio color Plata con Verde



Gafete de la Medalla de 40 años de Servicio color Plata con Azul Claro



Gafete de la Medalla de 45 años de Servicio color Plata con Rojo



Gafete de la Medalla de 50 años de Servicio color Plata con Dorado

## Sección Cuarta. Otros Reconocimientos

### ARTÍCULO 89. RECONOCIMIENTOS SCOUTS PARA PERSONAS NO MIEMBROS

Consisten en medallas con las mismas características descritas anteriormente, únicamente cambia el diseño en su interior.

#### FRACCIÓN 89.1 CARITA SONRIENTE DE BRONCE

Las medallas son dos placas de metal unidas por un listón de 1.5 cm de ancho por 2.0 cm de largo. La base cuenta con una cara tononaca bronceada, sonriendo. El listón es de color rosa.



#### FRACCIÓN 89.2 CARITA SONRIENTE DE PLATA

La base tiene una cara tononaca plateada, sonriendo. El listón es de color azul marino.

#### FRACCIÓN 89.3 CARITA SONRIENTE DE ORO

La base tiene una cara tononaca dorada, sonriendo. No tiene portamedalla.

Pende de un listón que es lo suficientemente largo para colgar la medalla al cuello y tiene dos colores: rosa y azul. La medalla se porta a manera de collar u orden.



## Sección Quinta. Formación

### ARTÍCULO 90. PAÑOLETA DE CURSO INSIGNIA DE MADERA

Su uso depende de la Dirección del curso, quien decidirá el diseño de la pañoleta. Sus características formales son las mismas que en el caso de la pañoleta de Grupo Scout.



### ARTÍCULO 91. ESCUDOS DE CURSOS DE FORMACIÓN

Los Scouters y Dirigentes que se encuentran tomando un Curso de Insignia de Madera, Actualización de Insignia de Madera, TTT-1, TTT-2 u otra oportunidad de formación, podrán utilizar el escudo del curso durante el tiempo que éste duren y deberá retirarse al término del mismo. Se coloca sobre la bolsa derecha de la camisola.

Las características serán las mismas que las del escudo de Grupo y el Director de Formación deberá avalar el diseño.



## ARTÍCULO 92. INSIGNIA DE MADERA

Para portar estas insignias es indispensable haber recibido el certificado correspondiente, expedido por la OSN y que esté firmado por el Jefe Scout Nacional y el Comisionado Nacional de Adultos en el Movimiento Scout.

### FRACCIÓN 92.1 MADEROS

Consta de dos pequeños maderos con diseño especial, ensartados en los extremos de una cinta de cuero negro. Se usa sobre la pañoleta a manera de collar.



- **Dos maderos:** Los portan Scouters y Dirigentes que hayan sido certificados según el Ordenamiento correspondiente. Una vez adquiridos, su uso será permanente.
- **Tres maderos:** Los portan los Formadores, sólo si cuentan con una certificación vigente según el Ordenamiento correspondiente.
- **Cuatro maderos:** Los portan los Directores de Formación, sólo si cuentan con una certificación vigente según el Ordenamiento correspondiente.

Estos nombramientos se confieren de acuerdo al “Esquema Nacional de Adultos en el Movimiento Scout”, una vez que se ha cumplido con los requisitos ahí establecidos.

### FRACCIÓN 92.2 NUDO DE GILWELL

Hecho con una correa de cuero natural, anudada en forma de “cabeza de turco” de doble vuelta. Se usa para sujetar la pañoleta.

El Scouter o Dirigente lo elaborará por sí mismo en el momento que marque el criterio correspondiente, según los Ordenamientos de la Comisión Nacional de Adultos en el Movimiento Scout.



## FRACCIÓN 92.3 PAÑOLETA DE GILWELL

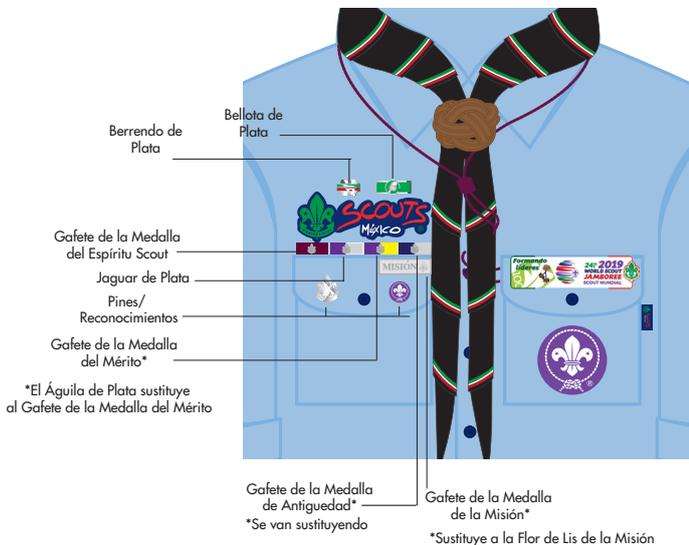
Es un triángulo de tela rosa pálido en su parte externa y ladrillo en su parte interna; lleva el tartán del Clan MacLaren que destaca en el triángulo de la pañoleta enrollada. Los extremos no se anudan.



Los Scouters y Dirigentes que posean la Insignia de Madera, podrán usar la pañoleta de Gilwell sólo durante actividades de la Comisión de Adultos en el Movimiento Scout a nivel Provincia o Nacional, o actividades del Grupo Scout 1 de Gilwell, a nivel local y mundial.

## Sección Sexta. Disposición de las Insignias para adultos

Colocación de medallas y reconocimientos.



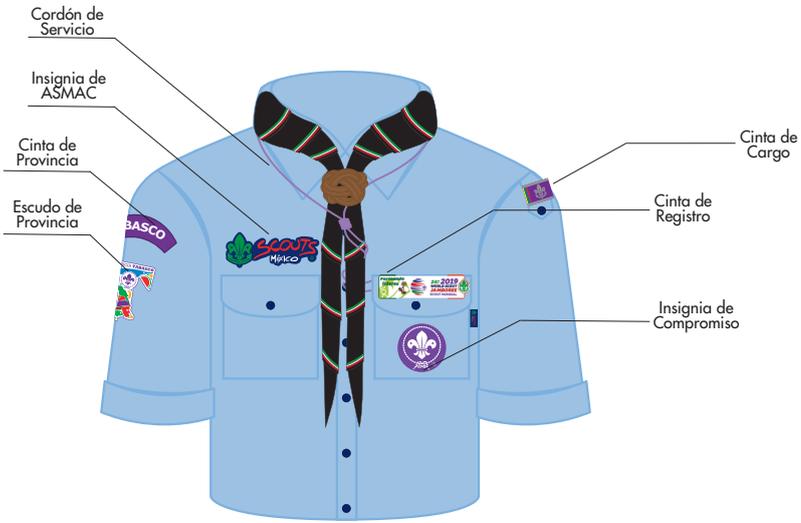
## Colocación de Insignias Internacionales.



## Colocación de Insignias Generales para Dirigentes de Nivel Grupo.



## Colocación de Insignias Generales para Dirigentes de Nivel Provincia.



## Colocación de Insignias Generales para Dirigentes de Nivel Nacional.

