

REGOLAMENTO A.I.S.A.

PREMESSA

Ogni regolamento ha la funzione di indirizzare il soggetto al raggiungimento degli obiettivi previsti. Quindi è un mezzo e non un fine. Il rispetto dello stesso permette il buon funzionamento, ordinato e collegiale (ricordiamo che siamo su scala nazionale) di tutta la struttura.

INTRODUZIONE

Lo scoutismo nasce per volontà di un uomo che ha creduto opportuno stimolare i giovani a un più attento rispetto della natura, opera di Dio, e a saperne sfruttare gli elementi portanti a proprio vantaggio senza deturparla o alterarla. L'amore per l'avventura e il desiderio di imparare a sapersela cavare in qualsiasi circostanza, ha permesso a Baden Powell (il fondatore dello scoutismo) di strutturare un programma che ancora oggi affascina e stimola alla partecipazione un grande numero di ragazzi (dai 6 ai 20 anni e più).

Va inoltre ricordato che la Chiesa Cristiana Avventista del settimo giorno ha consolidato, in seno alla sua struttura ecclesiastica, un'esperienza notevole nel campo dello scoutismo. A livello mondiale, in quasi tutti i paesi dove il movimento è presente, i giovani dai 6 ai 20 anni sono organizzati secondo uno schema tipico rispondente in buona parte a quello fondato da Baden Powell. Dall'inizio degli anni settanta anche in Italia si è dato ampio spazio alla cura dei ragazzi attraverso programmi e attività analoghe a quelle sopracitate. Con il nome di Tizzoni e Esploratori, abbiamo creato e curato una struttura scoutistica dinamica sviluppatasi a seconda delle possibilità umane e materiali. Da questa prende forma l'associazione in oggetto.

Un ringraziamento va ai direttori nazionali della Gioventù Avventista che negli anni si sono avvicinati e prodigati affinché anche nell'ambiente avventista del nostro paese sorgesse una consuetudine scoutistica.

Il Comitato Direttivo

1. SEDE NAZIONALE E SEDI LOCALI

La sede nazionale dell'A.I.S.A. è presso il Dipartimento della Gioventù Avventista, sito a Roma, Lungotevere Michelangelo 7. La sede nazionale rappresenta tutte le sedi locali distribuite sul territorio, che secondo Statuto all'articolo 5 risultano essere i membri dell'associazione stessa.

La sede nazionale deve essere equipaggiata convenientemente per rispondere alle varie esigenze strutturali delle sedi locali.

La sede locale, è il luogo di incontro del gruppo A.I.S.A. La sede deve essere ben corredata affinché le pattuglie possano trovare in essa il loro luogo d'incontro.

Ogni sede locale per essere riconosciuta dalla sede nazionale deve: essere in regola con la quota associativa annuale e inviare una lettera d'inizio attività (vedi modulo preposto). Contestualmente verrà aperto un account per poter effettuare gli ordini e le iscrizioni. A distanza di un anno dalla suddetta lettera, per ratificare il riconoscimento della sede locale, occorrerà inviare un resoconto dettagliato (vedi modulo preposto) dell'attività svolta. A questo punto, riceverà un attestato e la bandiera A.I.S.A..

2. COMPOSIZIONE DEL GRUPPO A.I.S.A.

Il gruppo A.I.S.A. è composto da una o più pattuglie di Tizzoni e/o Esploratori e/o Compagnon, è coordinato da uno o più animatori a secondo delle necessità locali.

3. LA PATTUGLIA

Una pattuglia può essere composta da uno a sei elementi fino a un massimo di nove, compreso il capopattuglia. La composizione delle pattuglie deve avvenire in maniera tale da non favorire gruppi con numero elevato di componenti. La suddivisione in pattuglie è determinante ai fini del buon andamento del programma.

La pattuglia può gestire autonomamente la propria attività in armonia con il progetto del gruppo. Tuttavia, si farà in modo di sviluppare in seno alla pattuglia stessa uno spirito di corpo atto al raggiungimento dei più nobili obiettivi proposti dal gruppo. Una sana competizione tra pattuglie, vigilata dall'animatore del gruppo, può risultare favorevole.

La pattuglia si sceglierà un grido che la caratterizza e un emblema raffigurante un elemento

della natura. Il grido deve contenere una identità particolare della pattuglia corrispondente all'emblema scelto. Ogni pattuglia deve avere il suo guidone.

Ogni pattuglia deve avere il suo posto nella sede ove risiede, corredandolo con i segni che la contraddistinguono. Le pattuglie sono composte da ragazzi suddivisi per fasce di età:

- 6-11 anni chiamati **tizzoni**
- 12-15 anni chiamati **esploratori**
- 16-20 anni chiamati **compagnon**

Si raccomanda che all'interno della pattuglia vengano conferiti degli incarichi e delle responsabilità ai suoi componenti a secondo delle capacità e necessità per poter coinvolgere ogni suo componente nell'assunzione di responsabilità.

4. L'ANIMATORE DEL GRUPPO

L'animatore incaricato dalla chiesa è il delegato del gruppo e unico referente con il Comitato Direttivo, viene definito "animatore principale". Fa da tramite tra la sede nazionale e quella locale.

Qualora per svariati e giustificati motivi, non potesse conseguire il grado previsto, verrà richiesto un grado inferiore da conseguire tramite gli appositi Corsi di Formazione. La sua elezione avviene analogamente agli altri incarichi ecclesiastici, tenendo conto, laddove possibile, delle persone che hanno conseguito una formazione. Nel caso in cui si ritenesse necessario affiancare all'animatore principale alcuni assistenti, verrà loro richiesto il conseguimento di gradi tramite la partecipazione a dei Corsi di Formazione.

Il grado di Capo Guida può essere conferito solo dalla direzione nazionale dopo aver seguito uno specifico percorso di formazione e tale grado sarà sottoposto a verifica ogni cinque anni.

5. IL CAPOPATTUGLIA

Il capopattuglia è un componente della pattuglia al quale gli vengono conferiti, per capacità, alcune responsabilità di coordinamento e di conduzione della pattuglia. I componenti della pattuglia (anche se di pari età), lo riconoscono come tale. L'animatore del gruppo si avvale delle sue capacità per meglio gestire la pattuglia. La sua elezione

avverrà in seno alla pattuglia, su proposta dell'animatore e durerà orientativamente un anno. Può essere rieleggibile.

6. I TIZZONI

I tizzoni sono bambine e bambini in età compresa fra i 6 e gli 11 anni. Seguono il programma di crescita scoutistica come è indicato nel libretto di loro pertinenza. Dopo tre mesi di frequenza nella pattuglia, senza titolo ne grado, a seguito della Promessa e dell'accettazione della Legge, sarà inserito nel gruppo.

Il mancato rispetto della legge, dell'uniforme e delle norme etiche del gruppo, condizioneranno la sua presenza nel gruppo stesso.

7. GLI ESPLORATORI

Gli esploratori sono ragazzi e ragazze in età compresa fra i 12 e i 15 anni. Seguono il programma di crescita scoutistica come indicato sul libretto di loro pertinenza. Possono essere divisi in pattuglie miste. Dopo 3 mesi di frequenza nella pattuglia, senza titolo ne grado, a seguito della Promessa e dell'accettazione della Legge, sarà inserito nel gruppo.

Nel caso che l'esploratore provenga da una pattuglia dei tizzoni avendo acquisito il più alto grado, dovrà ugualmente fare la Promessa e accettare la Legge, per essere inserito nel gruppo. Il mancato rispetto della legge, dell'uniforme e delle norme etiche del gruppo, condizioneranno la sua presenza nel gruppo stesso.

8. I COMPAGNON

I compagnon sono giovani di una fascia di età compresa fra i 16 e i 20 anni. Seguono il programma di crescita scoutistica come indicato sul libretto esploratori. Rappresentano un ottimo vivaio di animatori di gruppi locali.

In presenza di un buon numero di compagnon, si procederà all'organizzazione di una unità.

Il mancato rispetto della legge, dell'uniforme e delle norme etiche del gruppo, condizioneranno la sua presenza nel gruppo stesso.

9. L'UNIFORME

L'uniforme è il primo segno di identificazione che qualifica l'appartenenza al gruppo A.I.S.A. E' composta da:

- la camicia ufficiale A.I.S.A.;
- il fazzoletto nazionale (o agli eventi non internazionali il fazzoletto locale) legato attorno al collo, passato sopra le spalline della camicia;
- un distintivo di appartenenza all'associazione (la Promessa) appuntato sulla manica sinistra a 7 cm dalla spallina;
- per i tizzoni: le scintille appuntate sulla bavetta della tasca sinistra e il master tizzoni appuntato al di sopra della tasca sinistra a 1 cm dalla bavetta; per gli esploratori: un distintivo comprovante il grado appuntato al di sopra della tasca sinistra a 1 cm dalla bavetta;
- un cordoncino, se si ricoprono incarichi particolari (vedi art. 10), applicato alla spallina sinistra con la testa alla spallina;
- i distintivi delle specializzazioni o i master esploratori appuntati in fila dall'alto verso il basso sulla manica destra a partire da 5 cm dalla spallina (massimo 5),
- una fascia appoggiata sulla spalla destra sulla quale appuntare: sul fronte tutti i distintivi delle specializzazioni o i master esploratori superiori ai primi 5; sul retro eventuali patch eventi;
- un distintivo di "Animatore", se rilasciato, appuntato sul risvolto del taschino sinistro verso il centro camicia;
- un distintivo con il nome proprio appuntato al di sopra della tasca destra a 1 cm dalla bavetta;
- un distintivo con il nome registrato del club appuntato sulla manica sinistra a 1 cm dalla spallina;
- un distintivo con l'incarico (vedi art. 10), appuntato sulla manica sinistra a 5 cm dalla spallina, ad eccezione del distintivo dell'incarico "Director" che va appuntato al centro della

bavetta sinistra;

- un pantalone di jeans blu integro (non di altro colore);
- una cintura;
- un paio di scarpe adeguate al luogo e all'evento.

Il fazzoletto va indossato sempre, ogni volta che il gruppo si riunisce. L'uniforme va indossata sempre in occasione di un'investitura e ogni qual volta sarà richiesto. Va curata direttamente dal suo proprietario e all'occorrenza sostituita. Il fazzoletto nazionale, i distintivi di appartenenza, ecc. si ricevono al momento della promessa. Eventuali elementi non contemplati in questo articolo non potranno essere appuntati sull'uniforme.

10. I GRADI, LE QUALIFICHE E GLI INCARICHI PARTICOLARI

I gradi conferiscono la normale evoluzione del ragazzo in accordo a un programma mondiale convenuto. Si suddividono in:

- tizzone
 - Promessa
 - prima scintilla
 - seconda scintilla
 - terza scintilla
 - quarta scintilla
 - master tizzoni
 - qualifiche secondo il programma personale
- esploratore
 - Promessa
 - aiuto
 - messaggero
 - esploratore
 - viaggiatore
 - qualifiche a seconda del programma personale

- compagnon e animatori

assistente guida

guida

capoguida

qualifiche a seconda del programma personale qualifiche propedeutiche

La promessa deve avvenire non prima di aver partecipato ad almeno tre mesi di attività nella sede locale o ad un campeggio di una settimana. Gli animatori, che non provengono dal programma scout, dovranno anch'essi enunciare pubblicamente la loro promessa e gli verrà chiesto di seguire il programma dei gradi partendo da quello di Esploratore.

Le qualifiche rispondono a un programma personale e di pattuglia corrispondenti a quelle del relativo manuale.

ATTENZIONE: in nessun caso il singolo ragazzo dovrà prepararsi da solo per l'ottenimento del grado o della qualifica, ma rispetterà una programmazione curata direttamente dall'animatore, dai suoi assistenti e da personale adeguato per specifiche qualifiche (es. un infermiere per la qualifica di Primi Soccorsi)

INCARICHI PARTICOLARI

Cordoncino di colore verde	Capo pattuglia Tizzoni
Cordoncino di colore blu	Capo pattuglia Esploratori
Cordoncino di colore blu-rosso	Animatore del gruppo
Cordoncino di colore rosso	Animatore principale del gruppo
Cordoncino di colore argento-rosso	Collaboratore di Campo
Cordoncino di colore argento	Coordinatore di Campo
Cordoncino di colore oro	Responsabile Nazionale
Cordoncino di colore bianco	Responsabile internazionale

11. IL MATERIALE E GLI STRUMENTI

Ogni gruppo A.I.S.A. deve prevedere nella sua sede una serie di strumenti che permetteranno la normale attività scoutistica. Questi sono:

- la bandiera A.I.S.A. (fornita in occasione del riconoscimento della sede locale)
- un guidone (un bastone di circa 150 cm con base rinforzata e gagliardetto della pattuglia appuntato in cima) per ogni pattuglia
- un corredo per escursioni (corda per alpinismo statica e/o dinamica di 60 mt,

imbragatura, moschettoni e carrucole per i normali esercizi), cartina 1:25.000 della propria regione, una buona bussola (meglio se personale)

- cassetta primi soccorsi
- una tenda per ogni pattuglia
- materiale da campo per cucinare
- biblioteca scoutistica
- varie ed eventuali

Si fa presente che ogni ragazzo dovrebbe curare un suo materiale personale che suggeriamo composto di:

- zaino
- sacco a pelo
- gavetta (è sufficiente un piatto infrangibile, posate e tazza)
- bussola
- coltellino multiuso
- torcia elettrica
- varie ed eventuali a sua discrezione

12. L'AMMINISTRAZIONE LOCALE

Ogni gruppo deve rispettare uno schema amministrativo proposto dal C.D. e che in linea di massima corrisponde alle seguenti voci:

- archiviazione anagrafica di tutti i componenti del gruppo
- tenuta dei registri dei programmi
- verbali di incontri o "libro d'oro"
- programmazione periodica delle attività¹
- incontri con i genitori
- rapporti con la chiesa locale
- cura, rispetto e promozione dell'apparato A.I.S.A.

13. GRUPPO DEI GENITORI

Ogni gruppo locale A.I.S.A. organizzerà i genitori degli aderenti, formando il "Gruppo dei genitori". Il quale ha lo scopo di promuovere l'interscambio tra le parti. Si raccomanda che il Gruppo dei genitori si riunisca periodicamente.

14. CERIMONIA DI INVESTITURA

¹ (NB: la programmazione non deve essere lasciata al caso. Ad ogni modo è indispensabile che siano inseriti almeno questi appuntamenti: un'escursione al trimestre, un campeggino, una giornata nella natura al trimestre, corse di orientamento, giochi di pista, applicazione pratica di montaggio e smontaggio tende e ripari di fortuna, costruzioni con legno e corda. In alcuni casi sarà opportuno avvalersi dell'aiuto di personale specializzato).

La cerimonia di investitura è la massima espressione di partecipazione ai programmi A.I.S.A. Durante tale cerimonia si accolgono le nuove promesse, si conferiscono i gradi e le qualifiche. La cerimonia di investitura è una festa e va curata con il massimo rigore.

La può presiedere solo un Capo Guida, e si consiglia di organizzarla nei locali della sede locale, direttamente alla presenza dei genitori e di quanti desiderano onorare con la loro presenza i ragazzi che l'animeranno. La cerimonia di investitura non prevede esami in pubblico, questi devono essere già effettuati in sede privata.

Si raccomanda agli animatori esaminatori una certa attenzione nel rilascio dei distintivi, affinché non venga sottovalutata l'importanza pedagogica e formativa del distintivo stesso.

Qui di seguito una bozza orientativa di come organizzare una cerimonia:

- entrata in marcia con canto tema
- disposizione delle bandiere e dei guidoni
- grido di ogni pattuglia
- canto speciale
- preghiera
- sistemazione pattuglie (preferibilmente seduti in vista del pubblico)
- breve messaggio spirituale (in forma classica o teatrale, con ausilio di strumenti il più possibile legati al mondo della natura)
- canto speciale
- conferimento gradi (nell'ordine di crescita dando la precedenza alle promesse)
- conferimento delle qualifiche
- considerazioni generali
- ricomposizione pattuglie
- canto speciale e preghiera di benedizione
- grido pattuglie
- marcia finale con bandiera e guidoni

Il conferimento della promessa prevede:

- il distintivo mondiale
- il fazzoletto locale e nazionale

Il conferimento dei gradi e delle qualifiche prevede:

- i relativi distintivi

15. ALTRE CERIMONIE

Nel percorso e nella vita della pattuglia e/o del gruppo possono essere vissute altre cerimonie che costituiscono tappe importanti nella crescita di ogni suo singolo componente. Cerimonie come di apertura, chiusura di un anno di vita assieme; cerimonie di passaggio alla pattuglia (gruppo) di età superiore, o cerimonia di partenza e trasferimento di un componente per altra sede.

16. L'ISCRIZIONE ALL'A.I.S.A.

L'iscrizione all'A.I.S.A. avviene a livello locale su richiesta dell'interessato (o chi ne esercita la patria potestà, se minore), a cura dell'animatore principale del gruppo. Non ci sono distinzioni di razza, di credo religioso o politico che precludono l'introduzione all'associazione. Il rispetto della legge e delle norme dell'associazione faranno testo. L'iscrizione è ritenuta valida se in regola con la quota associativa prevista dal C.D. in accordo allo statuto A.I.S.A.

La quota d'iscrizione darà diritto a:

- l'introduzione al gruppo
- la camicia dell'uniforme
- il fazzoletto nazionale
- il documento di appartenenza
- l'assicurazione annuale

Al momento dell'iscrizione, l'animatore principale si prenderà cura di registrare la stessa presso la sede nazionale tempestivamente (per questioni relative all'assicurazione). Le quote associative vanno versate annualmente entro la fine dell'anno solare e fanno riferimento all'anno commerciale in corso. Sarà l'animatore principale che si premunerà di farle pervenire alla sede nazionale che ottempererà agli obblighi previsti.

*Votato dal Comitato Direttivo il 24 settembre 1996 –
Voto 8/96
completo di modifiche apportate dal Comitato Direttivo il 22 settembre 1997 –
Voto 8/97
completo di modifiche apportate dal Comitato Direttivo il 11 giugno 2000 –
Voto 11/00
completo di modifiche apportate dal Comitato Direttivo il 22-24 ottobre 2004 –
Voto 32/04
completo di modifiche apportate dal Comitato Direttivo il 29 gennaio 2017 –
Voto 02/17 e 05/17
completo di modifiche apportate dal Comitato Direttivo il 28 ottobre 2018 –
Voto 15/18*

NORME DI SINERGIA E COLLABORAZIONE

fra AISA e COMUNITA' AVVENTISTA LOCALE

L'AISA è un'associazione della Chiesa Cristiana Avventista con qualità e finalità legate al mondo dello scoutismo (espressione di un bisogno di esprimersi meglio nel mondo attorno a noi come associazione)

- Ogni sezione locale è rappresentata in sede di Assemblea nazionale dall'animatore principale, il quale viene nominato dalla comunità avventista locale. Anche l'eventuale elezione di collaboratori è responsabilità della comunità.
- L'animatore principale presenterà il programma al comitato di chiesa per pianificarlo nell'insieme della vita comunitaria
- L'animatore principale è membro del comitato del dipartimento Giovani (pag. 163 del Manuale di Chiesa), così come il direttore dei Giovani è membro del comitato AISA locale (Dip. G.A. Junior – pag. 170) per favorire la massima collaborazione fra questi due settori della chiesa locale a beneficio dell'intera comunità e non sono subalterni l'uno all'altro.
- La comunità locale attraverso i suoi organi direttivi, veglierà perché a livello locale si possa realizzare un progetto AISA anche aperto all'esterno, mettendo a disposizione gli spazi necessari e favorirà la formazione dei responsabili locali
- Caratteristiche dell'animatore principale secondo il regolamento AISA: *L'ANIMATORE DEL GRUPPO L'animatore incaricato dalla chiesa è il delegato del gruppo e unico referente con il Comitato Direttivo, viene definito "animatore principale". Fa da tramite tra la sede nazionale e quella locale. Dovrebbe aver conseguito il grado di Capo Guida per poter condurre il gruppo, grado che gli può essere conferito solo dalla direzione nazionale dopo aver seguito un corso di formazione e tale grado sarà sottoposto a verifica ogni cinque anni. Qualora per svariati e giustificati motivi, non potesse conseguire il grado previsto, verrà richiesto un grado inferiore da conseguire tramite gli appositi Corsi di Formazione. La sua elezione avviene analogamente agli altri incarichi ecclesiastici, tenendo conto, laddove possibile, delle persone che hanno conseguito una formazione. Nel caso in cui si ritenesse necessario affiancare all'animatore principale alcuni assistenti, verrà loro richiesto il conseguimento di gradi tramite la partecipazione a dei Corsi di Formazione.*