



# REGLEMENT GENERAL

## de l'Association des Eclaireurs Neutres de France



Siège Social

*11, rue Henri Chevreau - 75 020 - PARIS*

Edition : Novembre 2003

ASSOCIATION CREEE ET INSCRITE

AU JOURNAL OFFICIEL

LE 22 SEPTEMBRE 1947

\*\*\*\*\*

Agrément N° 05405

Arrêté du 10/12/1960

Parution au Journal Officiel le 01/01/1961

\*\*\*\*\*



## **1. INTRODUCTION**

L'Association des Eclaireurs Neutres de France a pour but de contribuer à l'éducation physique et morale des jeunes, par la pratique du Scoutisme selon les méthodes préconisées par son fondateur Baden-Powell. Son but et ses moyens d'action sont définis par ses statuts déposés à NANTES le 22 Septembre 1947 (titre 1) et leurs modifications ultérieures.

Les principes éducatifs, les méthodes pédagogiques, la spiritualité sont repris et développés dans les brochures officielles de l'Association : *Le Scoutisme chez les Eclaireurs Neutres de France*, *La spiritualité chez les Eclaireurs Neutres de France* et dans le *Projet Educatif des Eclaireurs Neutres de France*.

Le présent *Règlement Général* a pour objet de préciser :

- l'organisation d'ensemble de l'Association,
- l'organisation et le fonctionnement des échelons qui la composent.

## **2. ORGANISATION DE L'ASSOCIATION**

Celle-ci est dirigée par 2 organes qui se complètent :

- le Comité Directeur qui a un rôle de gestion et de garantie morale,
- le Commissaire Général et son équipe qui ont un rôle d'animation et de formation.

L'adhésion des membres de l'Association, leur rôle et leur mode de nomination sont définis par les statuts.

### **2.1. LE COMITÉ DIRECTEUR**

Le Comité Directeur élu et fonctionnant selon les statuts a pour mission :

- d'assurer l'application de ceux-ci,
- de veiller à ce que l'Association soit fidèle à son esprit, à ses traditions, à ses méthodes pédagogiques et à ses principes fondamentaux,
- de nommer le Commissaire Général et de lui déléguer tous pouvoirs utiles en vue de la direction hiérarchique, technique, pédagogique et administrative de l'Association,
- d'assurer toutes relations utiles avec les autorités de tutelle,
- de prendre en charge tous les problèmes juridiques,
- de gérer le patrimoine de l'Association,
- de rechercher tous les appuis utiles à l'Association,
- d'agréer avant édition toute publication à caractère doctrinal, quel que soit son support,
- de régler les différends en appel des décisions du Commissaire Général.

### **2.2. LE SECRETARIAT DE L'ASSOCIATION**

Il a pour mission de :

- assurer l'organisation matérielle des Assemblées Générales, des réunions du Commissariat Général (sur demande du Commissaire Général) ou du Comité Directeur (sur demande du Président),



- recevoir les cotisations des chefs et des membres, les assurer, préparer les cartes des échelons Comité Directeur, Nation, Région, Groupe,
- tenir le fichier des chefs à la disposition des membres de l'échelon Nation, ainsi que le fichier des diplômés des camps et stages en vue de la titularisation des stagiaires à tout échelon,
- informer trimestriellement le Commissariat Général des cotisations rentrées par branches, par régions,
- assurer la gestion du budget du Commissariat Général et établir tous les dossiers techniques ou financiers nécessaires au fonctionnement de l'Association,
- contrôler l'utilisation des budgets décentralisés,
- contrôler le fonctionnement administratif des régions et de l'ensemble des groupes isolés,
- contrôler les stocks de matériel et tenir les archives de l'Association.

## **2.3. ANIMATION**

L'article 10 des statuts définit les différents échelons d'animation. Les chapitres qui suivent en précisent le fonctionnement.

## **3. ECHELON NATION**

L'échelon Nation comprend le Commissaire Général, le Commissaire Général adjoint à la formation, un Commissaire National Louvetisme, un Commissaire National Eclaireurs, une Nationale Eclaireuses, un Commissaire National Route, une Commissaire Nationale Eclaireuses Aînées, les Commissaires Régionaux. Il répartit entre ses membres l'action à mener dans les deux grands secteurs: éducation et formation.

### **3.1. ROLE DU COMMISSAIRE GENERAL**

Animation, éducation et formation :

- déterminer les grands axes de l'Association : éducation, formation et animation,
- contrôler et analyser les résultats des axes choisis,
- préparer les grandes activités nationales et les camps de formation,
- représenter, en liaison avec le Comité Directeur, l'Association auprès des associations scouts françaises et étrangères, auprès des mouvements et des organismes officiels ou privés,
- présenter au Comité Directeur les problèmes particuliers à résoudre,
- participer au Comité Directeur,
- nommer les Commissaires Nationaux, Régionaux, leurs assistants, les Chefs de Groupe et leurs adjoints, tous choisis parmi les diplômés du CNC ou s'étant engagés à y participer, ou possédant un 3° degré,
- créer l'échelon région en lui attribuant un territoire et en lui déléguant tous pouvoirs utiles à une décentralisation efficace ; contrôler son action,
- provoquer et diriger les réunions du Commissariat Général,
- répartir entre les membres du Commissariat Général les tâches techniques, administratives ou fonctionnelles qui leur incombent,
- centraliser les rapports des membres du Commissariat Général,
- contrôler la marche de l'Association par des contacts, visites, inspections, par exemple à l'occasion des Congrès Régionaux annuels, de camps d'été, etc., soit personnellement, soit en s'y faisant représenter officiellement par un membre de l'échelon Nation,
- établir les budgets d'animation et d'administration de l'Association,



- rédiger et faire éditer les revues, proposer au Comité Directeur les publications et brochures doctrinales, contrôler les publications non soumises au Comité Directeur avec un délai de réponse d'une durée maxima de 6 mois.

### **3.2. LE COMMISSAIRE GENERAL ADJOINT A LA FORMATION**

Le C.G.A. est responsable devant le Commissaire Général de la formation des chefs de l'Association. Il a pour mission de :

- constituer et animer une équipe de formateurs qui peut comprendre un ou plusieurs Commissaires à la Formation,
- répartir et contrôler le travail entre ses membres,
- organiser des camps école nationaux et régionaux en liaison avec l'Equipe Nationale.

### **3.3. LES COMMISSAIRES DE REGION (CR)**

Ils sont responsables de la bonne marche de leur Région, tant pour l'animation que pour l'administration.

### **3.4. LES COMMISSAIRES NATIONAUX DE BRANCHE (C.N...)**

Nommés par le Commissaire Général, chaque Commissaire National de branche est le chef d'une des trois branches du Scoutisme (Louveteaux et Louvettes, Eclaireurs, Eclaireuses, Routiers ou Eclaireuses Aînées); il en est directement responsable devant le Commissaire Général. Il est l'animateur de la branche et il a en charge les publications correspondantes. Dans le respect des sections féminines et masculines, chaque Commissaire National de branche doit avoir obligatoirement un(e)adjoint(e) de l'autre section.

Il a pour mission de :

- faire appliquer les directives nationales et les grandes directives techniques établies en Equipe Nationale,
- diriger les travaux de son équipe nationale de branche, composée des assistants régionaux et nationaux,
- contrôler le fonctionnement de sa branche à tous les échelons,
- organiser les manifestations nationales de son ressort.

### **3.5. LES ASSISTANTS DES COMMISSAIRES NATIONAUX DE BRANCHE (A.C.N)**

Nommés par le Commissaire Général sur proposition du Commissaire National de branche, les A.C.N de branche sont les collaborateurs directs de ce dernier.

### **3.6. LES INSTRUCTEURS NATIONAUX (I.N)**

Nommés par le Commissaire Général, ils sont responsables de la mission technique qui leur est confiée.

### **3.7. FONCTIONNEMENT**



### 3.7.1. Equipe Nationale de branche

Composée du Commissaire National de branche, des Assistants du Commissaire National de branche et des Assistants des Commissaires Régionaux de branche, dirigée par le Commissaire National de la branche, qui la convoque, son rôle consiste à :

- étudier les objectifs annuels à réaliser,
- préparer les camps nationaux, camps de formation en liaison avec les instructeurs nationaux, rallies, challenges,
- préparer les périodiques et éditions,
- étudier toutes questions relevant des principes généraux énoncés dans l'introduction de manière à améliorer l'animation de la branche, sa pédagogie, le niveau d'esprit et de technique de la branche, la valeur des chefs.

### 3.7.2. Conseil National

Le Conseil National se compose de l'ensemble de l'échelon Nation, du Comité Directeur et des Chefs de Groupe. Il se réunit sur convocation du Commissaire Général, au moins une fois par an.

### 3.7.3. Règlements divers

Le Cérémonial (uniforme, cérémonies des couleurs, de promesse, les rassemblements, les chants officiels, etc.) est joint en annexe du Règlement Général.

## **4. ECHELON REGION**

### **4.1. DEFINITION**

L'Association est organisée en Régions.

La Région est constituée par l'ensemble des groupes d'un même territoire correspondant à un ou plusieurs départements. Les limites de la Région et son siège sont fixés par le Commissaire Général après entente avec le Commissaire Régional de la Région concernée et ceux des Régions limitrophes. La Région a comme insigne un blason inspiré de celui des provinces historiques qui la composent.

Elle est animée par le Commissaire Régional

### **4.2. LE COMMISSAIRE REGIONAL (C.R)**

Le Commissaire Régional est nommé par le Commissaire Général.

Il est le chef de la Région. Il a pour mission :

- d'assurer le fonctionnement de sa Région en se conformant aux Statuts et Règlements de l'Association,
- d'encourager et d'organiser les efforts et initiatives individuels et collectifs en vue d'améliorer l'organisation et le fonctionnement de la Région,
- de représenter l'Association auprès des organismes officiels ou privés,
- de rendre compte régulièrement au Commissaire Général sur la vie de sa Région dans le domaine du scoutisme et de l'éducation,
- mettre en œuvre les directives reçues de l'échelon national,



- contrôler le fonctionnement des groupes et unités de la Région,
- faire procéder à la nomination des chefs de Groupe par le Commissaire Général,
- contrôler les inscriptions et les réinscriptions des membres et gérer le fichier régional,
- favoriser et encourager la formation des cadres par des C.E.P, des stages d'information, etc.,
- organiser le Congrès Régional annuel (avant l'Assemblée Générale), ainsi que les manifestations régionales,
- susciter et aider la création de groupes ou d'unités nouveaux, étudier les moyens d'action et les moyens de publicité en vue d'aboutir à la création de nouveaux groupes,
- établir le budget de la Région,
- assurer les relations extérieures aux niveaux départementaux et régionaux,
- assurer toutes tâches utiles à l'amélioration du fonctionnement de la Région : proposition d'acquisition, gestion de terrains, propriétés, coopérative d'achats, etc.

### **4.3. LES DELEGUES REGIONAUX**

Les Délégués Régionaux (D.R) sont chargés des relations avec l'administration de tutelle au niveau de la Région.

### **4.4. LE CONGRES REGIONAL**

Le Congrès Régional est composé du Commissaire de Région, des chefs, délégués et membres de plus de 17 ans.

Il se réunit sur convocation du Commissaire Régional au moins une fois par an, sur ordre du jour fixé par le Commissaire Régional, au plus tard 15 jours avant l'assemblée Générale de l'Association. Ses travaux sont présidés et dirigés par le Commissaire Régional.

Son rôle consiste à:

- permettre aux chefs de la Région de se rencontrer,
- faire le point sur la situation d'ensemble de la Région,
- préparer l'Assemblée Générale de l'Association (discussion du rapport moral, ordre du jour, étude des motions, etc.).

### **4.5.RESSOURCES**

Les recettes dont les Commissaires Régionaux disposent pour assurer leurs services sont :

- la part de la Région sur les cotisations des divers membres,
- les dons ou pourcentages volontaires faits par les groupes à l'occasion de leurs fêtes, bénéfiques sur organisations régionales,
- les subventions des départements (Jeunesse et Sports), des Conseils Généraux, des Caisses d'Allocations Familiales, des villes, préfectures, d'organismes privés, etc.,
- les subventions de l'Association pour des activités d'intérêt général.

La Région devra tenir une comptabilité en recettes et dépenses suivant les directives fixées par le Secrétariat National. Un relevé de cette comptabilité doit être adressé au Secrétariat National, dès la clôture des comptes, au 30 Septembre. Un résumé financier par rubrique doit être présenté chaque année au Congrès Régional. La Région devra posséder un compte courant postal au nom de l'Association et de la Région.



#### **4.6. APPELS**

Les décisions prises par le Commissaire Régional sont immédiatement exécutoires. Toutefois, dans les cas graves, les intéressés peuvent interjeter appel auprès du Commissaire Général qui est qualifié pour prendre une décision après avoir entendu les deux parties. Les réclamations doivent être faites par écrit dans la huitaine, sous peine de forclusion.

Une copie en est adressée au Commissaire Régional par le Commissaire Général.

### **5. GROUPE LOCAL**

#### **5.1. DEFINITION**

Le Groupe local est la cellule de base de l'Association dans une ville ou un quartier d'une ville. Il peut y avoir des groupes masculins, des groupes féminins et des groupes comportant les deux sections. Dans ce dernier cas, le Chef de Groupe et le Chef de Groupe Adjoint appartiennent obligatoirement aux 2 sections différentes.

Il est dirigé par un Chef de Groupe (C.G) aidé par un ou des adjoints (C.G.A).

S'il en existe un, le Comité local de parents et amis des E.N.F apporte au Chef de Groupe son appui moral et matériel, voire une aide administrative, sans toutefois interférer en quoi que ce soit dans la direction et la vie du Groupe et de ses unités. Un délégué local administratif (D.L.A) peut être fourni par le Comité des parents et amis. Il est alors désigné par le Chef de Groupe.

Le Groupe local a deux insignes : la bande de groupe et le foulard ; il n'a pas d'emblème.

#### **5.2. FONDATION D'UN GROUPE**

Dès que l'Association s'implante dans une ville, il est procédé à la formation du groupe local, même s'il n'existe qu'une seule unité. La création de l'échelon Groupe donne à cette unité le droit d'exister. Elle est subordonnée à la nomination du Chef de Groupe.

A défaut de création immédiate de l'échelon Groupe, l'unité isolée peut être rattachée provisoirement à un groupe très voisin.

L'agrément du nouveau groupe est donné par le Commissaire Général, après remise du dossier de reconnaissance.

En principe, le groupe correspond à une commune ou à un quartier. Son existence est fonction des conditions géographiques ou exceptionnellement d'une institution.

On doit tendre le plus possible à créer et à maintenir un groupe local complet, comprenant Meute, Troupe et Clan, pour que l'éducation fournie débouche sur la vie d'adulte.



Dans le cas d'existence dans la même ville d'un groupe masculin et d'un groupe féminin, les encadrements, locaux et activités sont strictement séparés. Les camps d'été doivent être organisés et réalisés séparément.

### **5.3. REPRESENTATION LOCALE**

Quels que soient l'importance d'une localité et le développement du scoutisme, il est indispensable que l'organisation locale prévoie une représentation unique auprès des autorités locale, de l'opinion publique et des organismes qui accordent des subventions.

### **5.4. LE CHEF DE GROUPE**

Le Chef de Groupe est nommé par le Commissaire Général sur proposition du Commissaire Régional. Il est choisi parmi des chefs ou des personnes aptes à remplir ces fonctions du fait de leur valeur morale et de leur situation personnelle. C'est un adulte à la personnalité épanouie, en pleine connaissance de lui-même, en totale connaissance de ses responsabilités, loyal, ouvert aux autres jeunes ou vieux, conscient. Il connaît les méthodes des 3 branches ou il se forme rapidement. Il est diplômé du CNC ou s'engage à parfaire sa formation.

Son rôle vis à vis des unités est essentiellement de direction morale et administrative. Dans le domaine technique, les unités dépendent directement de leur Commissaire National de branche.

### **5.5. LES RESPONSABILITES DU CHEF DE GROUPE**

#### **5.5.1. Le Chef de Groupe est éducateur**

Il favorise une qualité de relation entre les membres de son groupe, faite de respect réciproque, de confiance, de valorisation. Il garde un contact étroit avec les unités du groupe et les mouvements de jeunesse.

#### **5.5.2. Le Chef de Groupe est garant du Scoutisme.**

- il dirige les réunions des chefs du groupe,
- il encourage et appuie les initiatives individuelles tendant à rendre le Scoutisme vivant et dynamique,
- il veille à la correcte application des méthodes de chaque branche en faisant régulièrement le point avec ses maîtrises,
- il encourage et participe chaque fois que possible à la formation de ses chefs.

#### **5.5.3. Le Chef de Groupe est garant de la neutralité ENF**

Il s'informe. Il participe aux stages proposés sur ce thème. Il réfléchit avec ses maîtrises aux thèmes qui peuvent être travaillés dans les unités.

#### **5.5.4. Le Chef de Groupe est militant**

- il crée et maintient des relations avec les pouvoirs publics,
- il représente l'association auprès des autorités locales,
- il se donne tous les moyens pour aider au développement de son groupe, de façon à ce que toutes les branches existent et que les unités aient des effectifs (chefs et enfants) suffisants pour permettre la vie d'un scoutisme complet,



- il appuie selon ses possibilités, la création de nouvelles unités et de nouveaux groupes dans sa région.

#### 5.5.5. Le Chef de Groupe est animateur

- il préside certaines rencontres inter-unités de son groupe sur invitation de ses maîtrises ou organisées en commun avec elles : passage d'une unité à l'autre, départ Route, services communs, fêtes, kermesse, rallye...,
- il organise et participe activement aux sorties de chefs (détente et formation),
- il appuie les démarches et provoque les autorisations pour les camps.

#### 5.5.6. Le Chef de Groupe est gestionnaire

- il veille à ce que les inscriptions, cotisations et assurances soient enregistrées dans les délais demandés,
- il soutient les unités dans leurs recherches de matériel et de locaux,
- il contrôle annuellement la gestion de ses unités et apporte les conseils nécessaires,
- il établit le budget de son groupe ; il cherche, gère les ressources nécessaires et en rend compte annuellement au Trésorier du Comité Directeur.

Il n'existe pas d'assistant au Chef de Groupe, mais celui-ci doit disposer d'un adjoint et peut se faire aider d'un secrétaire administratif.

### **5.6. LE CONSEIL DE GROUPE**

Le Conseil de Groupe se compose du Chef de Groupe qui le dirige, de son adjoint (C.G.A), des chefs d'unité et de leurs adjoints et assistants et du secrétaire administratif.

- Il crée entre les chefs un lien d'amitié qui contribue à les soutenir dans leur rôle,
- il se réunit à l'initiative du Chef de Groupe, et au moins une fois par mois,
- il étudie et coordonne les activités du groupe et des unités, les manifestations du groupe,
- il règle les questions administratives et financières (budget, usage des locaux, etc.),
- il règle à son échelon les problèmes graves.

### **5.7. LA PROMESSE DE CHEF/CHEFTAINE**

Elle se déroule selon les mêmes principes et modalités que celle de l'éclaireur.

## **6. FONCTIONNEMENT GENERAL DE L'UNITE**

### **6.1. DEFINITION ET FONDATION**

L'Unité est le premier élément de l'organisation de l'Association. Suivant la branche du scoutisme à laquelle elle appartient, l'unité prend le nom suivant :

- Meute, pour les Louveteaux ou les Louvettes,
- Troupe, pour les Eclaireurs ou les Eclaireuses,
- Clan, pour les Routiers ou les Eclaireuses Aînées.

Toute unité isolée est rattachée à un groupe jusqu'à la création officielle d'un groupe local.



Pour pouvoir démarrer, l'unité doit y avoir été autorisée par le Chef de Groupe et le Commissaire Général ; elle ne peut avoir d'activité qu'après avoir réglé les formalités administratives et le montant des cotisations de ses membres.

Chaque unité choisit un nom qui doit évoquer dans l'esprit des garçons ou des filles un exemple ou un idéal.

Le nom de l'unité doit avoir été approuvé par le Chef de Groupe avant d'être utilisé.

## **6.2. FONCTIONNEMENT GENERAL**

La vie propre de l'unité et la responsabilité des jeunes sont entre les mains du chef d'unité, aidé par ses assistants.

Celui-ci se tient en contact régulier avec les familles pour les mettre au courant des activités et suivre le développement physique et moral des jeunes.

Les sorties sont organisées de façon à ce que chaque scout puisse accomplir, s'il le souhaite et en se conformant aux désirs des parents, ses devoirs religieux, sans aucun prosélytisme.

Pour des raisons de sécurité et de responsabilité, toute absence doit, au préalable être justifiée auprès du chef d'unité. Celui-ci doit informer au plus tôt les parents de toute absence non excusée.

Les règles de fonctionnement propres à chaque unité sont précisées aux articles qui suivent: Meute, Troupe, Clan, ainsi que dans le Projet Educatif et le Cérémonial.

## **7. LA MEUTE (LOUVETISME)**

Les louveteaux et les louvettes constituent la branche cadette du scoutisme et s'adressent aux enfants de 8 à 12 ans. Les deux branches sont séparées. Ce chapitre est rédigé au masculin, il se transpose au féminin pour la branche fille.

### **7.0.1. Commissaire National des Louveteaux, Akéla National**

La direction, l'organisation, le contrôle et l'administration de la branche Louveteaux, ainsi que toutes les questions concernant le recrutement, la préparation, la formation et le perfectionnement des chefs de cette branche relèvent du Commissaire National louvetisme, qui peut avoir un ou plusieurs assistants.

## **7.1. ORGANISATION DE LA MEUTE**

### **7.1.1. La meute**

Les louveteaux et louvettes vivent en meute de 4 sizaines au plus. Ils portent la bande du groupe et son foulard.

La meute doit avoir dans la mesure du possible l'usage d'un local distinct de celui des autres unités. Elle porte un nom qui lui est propre.



### 7.1.2. Le chef de meute (CM) et la maîtrise

La meute est conduite par une ou un chef de meute (ou louvetier), appelé Akéla, aidé d'un ou plusieurs assistants. Akéla et ses assistants sont nommés par le Commissaire Général. Akéla est responsable de son unité devant l'Association représentée par son Commissaire Général. Il dirige et fait vivre la meute conformément aux statuts et règlement de l'Association, suivant la ligne générale du Groupe, en liaison avec les chefs et commissaires de la branche et selon la méthode propre à la branche. Il est diplômé du CEP 2 louvetisme.

Akéla choisit ses assistants en accord avec le Chef de groupe et veille à ce qu'ils reçoivent la formation nécessaire.

Les louvetiers et leurs assistants ne peuvent encadrer que des Louveteaux.

### 7.1.3. La sizaine

La meute est constituée en sizaines, ou groupe de six louveteaux. Les sizaines se distinguent par une tête de loup de couleur différente, cousue au ras de la couture de la manche gauche. Il y a les loups noirs, les loups bruns, les loups blancs, les loups gris, les loups tachetés, les loups roux et les loups fauves.

### 7.1.4. Le sizenier et le second de sizaine.

La sizaine est menée par un louveteau nommé par Akéla, qui reçoit le titre de sizenier. Le second de sizaine, nommé dans les mêmes conditions, aide le sizenier et le remplace au besoin.

### 7.1.5. Le conseil d'Akéla

Son but est la formation des sizeniers plutôt que leur participation à la direction de la meute.

Akéla rassemble dans une démarche participative la maîtrise et les sizeniers (règles de la meute; préparation du camp d'été, fêtes ; problèmes de discipline), et parfois également les seconds (projets et vie de la meute). Le Chef de Groupe peut être invité.

### 7.1.6. Admission à la Meute

Pour être admis à suivre les activités de la Meute, chaque enfant doit :

- être âgé de 8 ans au moins et de 12 ans au plus au camp d'été,
- être présenté par leurs parents ou tuteurs à Akéla,
- être accepté par Akéla,
- remplir un bulletin d'adhésion et d'assurance et verser une cotisation.

### 7.1.7. Progression des Louveteaux

- Novice
- Patte Tendre
- 1<sup>ère</sup> étoile
- 2<sup>ème</sup> étoile

### 7.1.8. La Promesse : voir le Projet Educatif et le Cérémonial

## **7.2. PERFECTIONNEMENT : LA MEUTE DE LA FORET**



Les chefs (CM et ACM) sont tenus de se perfectionner tant qu'ils sont en fonction dans une meute. C'est entre autre le but de la Meute de la forêt. Elle se réunit sous la direction de l'ACNL et elle est composée de tous les CM et ACM d'une même région.

### **7.3. CAMPS ET CANTONNEMENTS**

#### **7.3.1. Généralités**

La nature doit être le cadre habituel des activités louveteaux et ils doivent commencer à s'initier au camp qu'ils pratiqueront davantage en étant éclaireurs.

Tout camp ou un cantonnement de louveteaux doit répondre aux règles de l'Association et de la législation. Parmi celles-ci, il est rappelé que l'autorisation préalable du Commissaire National Louvetisme est indispensable, qu'un camp Louveteau ne peut jamais avoir lieu en commun avec un camp Eclaireur ou Routier, et que le lieu de camp doit comporter un abri en dur permettant un éventuel repli si nécessaire.

En outre, il est recommandé que l'encadrement soit d'un chef pour 6 campeurs et que les louveteaux ne campent pas de novembre à mars.

#### **7.3.2. Aptitudes exigibles des C.M pour tenir un camp**

Les responsables de camp (chef de camp et assistants) doivent être titulaires des diplômes exigés par la réglementation Jeunesse et Sports, décernés par l'association (Licence capacitaire ou Licence de Chef). Cette formation porte notamment sur :

- le campisme,
- l'hygiène, la sécurité et le secourisme,
- l'intendance et les règles alimentaires,
- l'administration et la direction de camp,
- l'animation, la pédagogie,
- la méthode, etc.

Se référer au chapitre formation.

## **8. LA TROUPE**

Les Eclaireurs et Eclaireuses constituent la branche moyenne du scoutisme et s'adressent aux jeunes de 12 à 17 ans Les deux branches sont séparées. Ce chapitre est rédigé au masculin, il se transpose au féminin pour la branche fille.

#### **8.0.1. Commissaire National Eclaireur**

La direction, l'organisation, le contrôle et l'administration de la branche Eclaireur, ainsi que toutes les questions concernant le recrutement, la préparation, la formation et le perfectionnement des chefs de cette branche relèvent du Commissaire National Eclaireur, qui peut avoir un ou plusieurs assistants.

### **8.1. ORGANISATION DE LA TROUPE**

#### **8.1.1. La Troupe**

Les Eclaireurs vivent en troupe de 5 patrouilles au plus. Ils portent la bande du groupe et son foulard.



La troupe a son nom propre (personnage remarquable). Elle dispose d'un local de troupe; chaque patrouille possède dans ce local un coin séparé, ou mieux, un local de patrouille.

#### 8.1.2. Le chef de troupe et la maîtrise

La troupe est dirigée par un chef de troupe (CT) aidé de un ou deux assistants. Le CT est nommé par le Commissaire général. Le CT est responsable de son unité devant l'Association représentée par son C.G. Il dirige et fait vivre la troupe conformément aux statuts et règlement de l'Association, suivant la ligne générale du groupe, en liaison avec les chefs et commissaires de la branche et selon la méthode propre à la branche. Il est diplômé du CEP 2 Eclaireur.

Le CT choisit ses assistants en accord avec le C.G et veille à ce qu'ils reçoivent la formation nécessaire.

#### 8.1.3. La patrouille

La troupe est constituée en patrouilles, équipes de 8 garçons au maximum ; elles sont menées par le chef de patrouille (CP) aidé d'un second de patrouille (SP).

La patrouille jouit d'une grande autonomie au sein de la troupe. C'est la cellule fondamentale de fonctionnement de la troupe.

La patrouille porte le nom de l'animal totem choisi par le conseil de patrouille et se distingue par les couleurs de ses flots et par son cri de patrouille qui constitue sa devise. Elle possède un fanion de patrouille aux couleurs de l'animal totem, confié au CP qui l'emmène à toutes les activités.

#### 8.1.4. Le chef de patrouille

La patrouille est dirigée par un éclaireur, désigné par le CT, en accord avec la cour d'honneur et la patrouille concernée. C'est lui qui anime la patrouille, lui insuffle son dynamisme et son esprit.

Il établit avec le conseil de patrouille le programme d'activité de la patrouille, l'organisation de la spécialité de la patrouille et la répartition des responsabilités en veillant à ce que chacun ait un rôle bien défini.

Il est responsable devant le CT de la vie de sa patrouille.

#### 8.1.5. Le second de patrouille

Choisi par le CP, en accord avec le CT et le conseil de patrouille, il l'aide dans le gouvernement de la patrouille et le supplée en cas de besoin.

#### 8.1.6. Le conseil de patrouille

- il établit le programme des activités,
- il répartit les responsabilités.

Tous les Eclaireurs peuvent et doivent s'y exprimer.

#### 8.1.7. Progression des Eclaireurs

- Novice.
- Aspirant.
- Eclaireur de 2<sup>e</sup> classe.
- Eclaireur de 1<sup>ère</sup> classe.



- Raider.

Pour cette progression, voir *le Projet Educatif des ENF*, *le Livret de Progression* et *le Cérémonial*.

## **8.2. LES INSTITUTIONS**

Voir le Projet Educatif

## **8.3. L'UNIFORME**

Voir le Cérémonial

# **9. LA ROUTE**

Les Routiers et Eclaireuses Aînées constituent la branche aînée du scoutisme et s'adressent aux jeunes de 17 à 22 ans. Les deux branches sont séparées. Ce chapitre est rédigé au masculin, il se transpose au féminin pour la branche fille.

Le Clan a pour objectif de conduire l'adolescent à la vie d'adulte et de lui permettre d'acquérir une maîtrise et une meilleure connaissance de soi. Pour cela, il offre une vie en équipe et le service à autrui.

Tous les chefs et cheftaines d'un groupe font partie de la route.

### **9.0.1. C.N Route (CNR) - Eclaireuses Aînées (CNEA)**

La direction, l'organisation, le contrôle et l'administration de la branche Route, ainsi que toutes les questions concernant le recrutement, la préparation, la formation et le perfectionnement des chefs de cette branche relèvent du Commissaire National Route et de la Commissaire Nationale Eclaireuse Aînée, qui peuvent avoir un ou plusieurs assistants.

## **9.1. ORGANISATION DE LA ROUTE**

### **9.1.1. Le Clan = Chef de Clan + Route Engagée + Jeune Route.**

Le Clan est formé des membres de la Jeune Route, âgés de 17 à 19 ans (Jeunes Routiers et Jeunes Eclaireuses Aînées) et des membres de la Route Engagée, âgés de 20 à 22 ans (Routiers Engagés ou Eclaireuses Aînées Engagées).

Ses membres portent la bande du groupe, ainsi que son foulard. Ils peuvent aussi porter un foulard de couleur spécifique au clan.

Le clan peut se choisir le nom d'une personne ayant effectué ou effectuant une action qui met en jeu un effort et des qualités remarquables.

Le clan ne doit pas être confondu avec la maîtrise, même élargie, du groupe (CG, CT, CM, CC, adjoints, assistants, routiers en service et autres routiers).

### **9.1.2. Le chef de Clan et la maîtrise du clan**

Le chef de clan est âgé d'au moins 23 ans, c'est un adulte engagé dans la vie et dont l'engagement peut servir de référence. Il est diplômé du Camp Route Ecole ou s'est engagé à en suivre la formation.



C'est un routier en service nommé par le Commissaire Général sur proposition du Chef de Groupe, en accord avec l'équipe nationale route. Il fait partie de la maîtrise du groupe ; il est, dans la mesure du possible, l'adjoint du CG. Il assure le lien clan/groupe.

Il est responsable de son unité devant l'association, représentée par son CG. Il y maintient une bonne communication entre les équipes.

Il choisit ses assistants en accord avec le CG et veille à ce qu'ils reçoivent la formation nécessaire.

Son rôle est de guider et conseiller les routiers pour les mener vers la vie d'adulte. Il connaît la méthode Route des ENF, l'applique et la fait vivre pleinement. Il est compétent pour animer des journées de formation ou les Camps Route Ecole.

### 9.1.3. La Jeune Route

C'est la première étape de la vie du clan.

Elle est formée d'une ou plusieurs équipes de quatre membres minimum, sept maximum, de plus de 17 ans - Jeunes Routiers (J.R.) qui vivent ensemble pendant deux à trois ans.

Ses buts sont de :

- vivre ensemble aventures et services et découvrir la communauté des hommes. Le service et l'aventure sont toujours présents et aboutissent au camp d'été,
- favoriser l'épanouissement de chaque adolescent grâce à un partage avec les autres membres de l'équipe et avec les adultes (C.C, foyer d'accueil, conseiller spirituel...),
- permettre des échanges et des recherches pour vivre et approfondir un vécu de la Loi et de la Charte, un service, un idéal, des convictions...

Chaque équipe répartit les responsabilités, organise ses réunions, conseils d'équipe, sorties et camp et en tient informé le Chef de Clan.

### 9.1.4. L'équipe

- porte un nom,
- a un chef d'équipe élu par l'équipe,
- choisit un grand projet, à court, moyen (an) ou long (2-3 ans) terme, susceptible de la faire progresser mais réalisable. Il comprend une aventure et un service et motive l'équipe. Il inclut le camp d'été,
- se dote d'une Charte définie par rapport à la Loi, l'idéal scout. La Charte se vit individuellement et collectivement. Le point est fait régulièrement,
- choisit un foyer d'accueil en accord avec le C.C. et le C.G,
- fait des réunions et des sorties "en marche",
- introduit dans son programme des techniques scout pour permettre à chaque JR d'acquérir le niveau 1<sup>o</sup> classe éclaireur minimum après 2 ans de vie en équipe,
- se forme aux techniques nécessaires à la réalisation de son projet.

### 9.1.5. Le chef d'équipe Jeune Route

Rôle du chef d'équipe Jeune Route :

- il veille à l'application et suit l'évolution des décisions prises par l'équipe,



- il veille à l'application de la Charte et à l'évolution de la progression de son équipe, tant sur le plan technique que sur le plan spirituel,
- il veille à l'élaboration du programme et à sa réalisation,
- il est responsable de la réalisation du service et de l'aventure choisis en équipe et de la progression de l'équipe en technique et esprit scout,
- il rend compte au CC et il est le porte-parole de son équipe.

Sa nomination :

- il est déjà engagé par la promesse ENF,
- il est choisi, pour un an minimum, et au moins jusqu'à la réalisation du projet annuel aventure + service, par l'équipe, en accord avec le CC.

Dès sa nomination, il prend l'engagement, si ce n'est pas fait, de participer au prochain CEP1 Route et met en chantier avec son équipe :

- la Charte,
- le service d'année,
- le projet, l'aventure du camp d'été,
- la recherche du foyer d'accueil,
- le programme structuré des activités.

Aussitôt les responsabilités sont réparties avec échancier entre tous les membres de l'équipe.

#### 9.1.6. Le conseil d'équipe

L'équipe se réunit régulièrement pour faire le point sur son projet, son service, sa Charte, répartir les tâches, les responsabilités, vérifier leur déroulement et accomplissement et pour fixer les objectifs de progression (technique et spirituelle).

#### 9.1.7. Le parrain ou la marraine

C'est un guide, un conseiller, un observateur ayant, si possible, un vécu scout, que le JR se choisit, en accord avec le CC et le CG, parmi les adultes qu'il connaît et en qui il a confiance.

Son rôle est d'aider le JR à se connaître, à définir ses aspirations dans la vie, à se poser des questions essentielles (qui suis-je, le sens de ma vie, de mon engagement, mon orientation, ma foi, ... ) et à rédiger sa lettre d'engagement routier.

#### 9.1.8. Le conseiller spirituel ou religieux

Le JR choisira une personne pouvant l'aider à approfondir ses convictions et pouvant le guider dans sa recherche spirituelle. Ce choix se fait en accord avec le CC et le CG.

#### 9.1.9. Le foyer d'accueil

Il est choisi en accord avec le CC et le CG. C'est un couple qui reçoit l'équipe, lui apporte chaleur, témoignage sur la vie. Avec ce couple, l'équipe aborde les sujets qui lui tiennent à cœur. Ces sujets peuvent être préparés à l'avance, par chacun, par l'équipe ou par le foyer d'accueil, avec au besoin des invités spécialisés ou concernés par le sujet.

#### 9.1.10. Le cahier de route

C'est le livre de bord des étapes, du vécu et de l'esprit du routier. C'est son confident et c'est un moyen pour le routier de réfléchir un quart d'heure pour faire le point de sa journée, afin de mieux repartir le lendemain, par rapport à la Charte et à la Loi.

#### 9.1.11. La progression technique



Les 5 relais constituent la progression personnelle du JR. Ils ont pour but d'aider chaque JR à poursuivre sa progression au sein du scoutisme. Ils sont à mettre au point par l'équipe :

- Scoutisme : approfondir l'esprit et l'idéal scout (test blanc),
- expression: développer la perception de soi et ses moyens de communication (test orange),
- raid: prendre conscience du moi profond (test bleu),
- campisme : vivre dans le milieu naturel (test vert),
- secourisme: obtenir, au moins, l'AFPS (test rouge).

#### 9.1.12. La Route Engagée

C'est la deuxième étape de la vie de clan.

Après la présentation de la lettre d'engagement routier, le JR devient Routier Engagé (RE).

La Route Engagée est une route de recherche personnelle, d'approfondissement, de service individuel où le routier, dans le sens de son engagement, va se tourner vers les autres en connaissant mieux le monde extérieur et le mouvement des ENF.

Le RE pourra effectuer des stages en unités (meute, troupe) et suivre les CEP correspondants. Il se ressource de temps à autre au cours des activités et du service rendu avec les autres RE.

Il approfondit avec son parrain, les CC, CG et conseillers spirituels, la réflexion sur son engagement. Avec leur aide, il s'affirme dans ses choix, ses engagements et demande à prendre son Départ Routier.

#### 9.1.13. Formation des cadres de la Route

Cette formation est destinée aux chefs d'équipes, chefs de clan et assistants.

Conditions d'admission :

- avoir une bonne moralité,
- avoir une formation scoute de base (technique et spiritualité) sous le contrôle de l'ACRR et de l'équipe nationale route.

Camps préparatoires :

- Camp Route Ecole 1: avoir 17 ans révolus à la date du camp pour pouvoir assurer les fonctions de chef d'équipe à la Jeune Route,
- Camp Route Ecole 2: avoir 19 ans révolus à la date du camp et être RE (AFPS nécessaire et Départ Routier à effectuer).

## 9.2. LES INSTITUTIONS

Voir le Cérémonial.

# **10. LA FORMATION DES CADRES**

## **10.1. PREPARATION**

Toute personne désirant devenir chef ou cheftaine dans une unité, doit être présentée au CG.

Conditions d'admission :

- être âgé de 17 ans au moins,



- avoir une bonne moralité (fournir un bulletin n°3 du casier judiciaire),
- aimer et respecter les enfants ou les adolescents et la vie dans la nature.

## 10.2. FORMATION PREALABLE

La formation se fait au cours d'un stage d'un an comme assistant dans une unité, à l'issue duquel le futur jeune chef devra :

- avoir pris connaissance des 3 brochures fondamentales de l'association (*La Spiritualité chez les ENF*, *Le Scoutisme chez les ENF*, *Le Projet Educatif des ENF*),
- posséder à fond le contenu du *Livre des louveteaux* de Baden-Powell et du *Livre de la jungle* tome 1 de Rudyard Kipling pour la branche meute,
- avoir lu *Eclaireur* de Baden-Powell et pris connaissance du *Manuel du chef Eclaireur (ENF)* pour la branche troupe,
- avoir lu la brochure route pour la branche route,
- être en accord avec le contenu de ces livres,
- être suffisamment disponible pour assurer la bonne marche de l'unité,
- être physiquement capable de suivre la vie active de l'unité,
- avoir satisfait aux épreuves suivantes (au minimum) :
  - Aspirant ENF, 1° et 2° étoile louveteaux pour la meute,
  - Aspirant ENF, 2° classe pour la troupe.

Le jeune chef effectue ce stage avec l'aide de son chef d'unité et de son CG. Lorsqu'il aura acquis une connaissance suffisante de la branche, son CG le fait inscrire à un CEP 1.

## 10.3. CAMPS ECOLES PREPARATOIRES (CEP)

En accord avec le Ministère de la Jeunesse et des Sports, l'association organise des CEP 1° et 2° degré qui, seuls, donnent droit à l'obtention d'une Licence de Chef et à l'encadrement des camps selon les directives officielles en vigueur, et des CEP 3° degré qui permettent la formation de formateurs.

Le programme de ces stages relève de l'échelon national et est fixé par le Commissaire Général.

### 10.3.1. CEP 1er degré

Pour participer au CEP 1, il faut être âgé de 17 ans révolus au camp de formation, et avoir l'autorisation motivée de son Chef de Groupe.

A l'issue du CEP 1, le stagiaire connaîtra :

- la méthode et les techniques de la branche concernée,
- les règles administratives élémentaires du fonctionnement de l'unité,
- les règles de sécurité, hygiène, alimentaires indispensables que nécessitent la prise en charge d'un groupe d'enfants,
- les grandes lignes de la psychologie des jeunes de la branche concernée.

Il sera alors confirmé dans ses fonctions d'assistant.

### 10.3.2. CEP 2ème degré

Le CEP 2 se compose de 2 parties :

- un stage en CEP pour lequel il faut :



- être déjà titulaire du CEP 1 de la branche concernée et avoir participé à au moins un Camp d'été, en qualité d'assistant, depuis l'obtention du CEP 1,
- être âgé de 19 ans révolus au camp de formation,
- avoir l'autorisation motivée de son CG.
- un stage pratique en unité d'un an comprenant la direction d'un camp d'été au cours duquel le stagiaire construira un dossier faisant le bilan de son activité, qui sera adressé au Commissaire Général de branche.

La Licence de Chef est remise après examen de ce dossier par le Commissaire National de branche.

A l'issue du CEP, le stagiaire est alors en possession des connaissances nécessaires pour assurer la pleine responsabilité de la bonne marche d'une unité. Il pourra alors être nommé chef d'unité.

#### 10.3.4. CEP 3° degré

Le CEP 3° degré est accessible :

- aux titulaires de la Licence de Chef 2° degré ENF,
- aux chefs qui ont 2 ans au moins d'expérience de Chef d'unité, comportant la direction d'un camp d'été.

Ce diplôme donne la possibilité de participer comme formateur aux camps-école.

### 10.4. STAGES REGIONAUX

Chaque Région peut offrir des stages de technique ou de méthode aux chefs d'unité et aux routiers.

### 10.5. CAMP NATIONAL DES CADRES (CNC)

Le Commissaire Général et l'Equipe Nationale organisent un Camp National de Cadres (CNC) pour les chefs confirmés, désireux d'approfondir leur connaissance de l'association, du scoutisme et des jeunes, dans le but de devenir, à leur tour chef de groupe, commissaire ou délégué régional. Le camp est ouvert, sous réserve de l'accord du chef de camp, à des adultes (amis, parents) désirant mieux connaître l'Association et ses principes afin de pouvoir mieux l'aider et assumer par la suite des responsabilités auprès du CG ou du CR.

Pour participer à ces stages, il faut :

- être âgé de 21 ans,
- avoir expliqué sa motivation,
- avoir l'accord de son CG,
- avoir décidé de s'engager à représenter l'Association et à en défendre ses principes fondamentaux.

### 10.6. ENCADREMENT DES CEP

Le chef de camp est obligatoirement diplômé du CEP 3 de la branche correspondante. Il est habilité pour ouvrir le camp par le Commissaire Général.



Les instructeurs sont diplômés au moins du CEP 2 de la branche. Ils sont habilités par le Commissaire Général, sur proposition du chef de camp. Ils sont choisis pour leur expérience et leurs compétences techniques. Ils s'engagent à préparer leur 3<sup>o</sup> degré au plus tôt.

Tous les documents pédagogiques remis aux stagiaires doivent avoir été préalablement validés par le Commissaire Général ENF et le Comité Directeur.

### **10.7. NOMINATION DES CHEFS**

Les chefs d'unité et assistants sont nommés par le Commissaire Général.

Pour être assistant, il faut avoir fait un CEP 1 et avoir obtenu la Licence de Chef 1er degré.

Toute nomination est écrite, visée par le Commissaire général et doit avoir été publiée dans la revue des ENF. Elle est rendue publique par une courte cérémonie d'investiture, au cours de laquelle lui sont remises les barrettes de ses fonctions. Aucun Chef ne peut porter ses barrettes avant son investiture. Cette cérémonie est présidée par le Chef de Groupe investi. Aucune investiture ne peut être faite par un chef qui lui-même n'a pas été investi.

