



SCOUTS
du Canada

District de la Montérégie

NORMES ET POLITIQUES

DU
DISTRICT SCOUT DE LA
MONTÉRÉGIE



TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	3
Protocole pour le conseil d'administration de la Montérégie	3
SECTION 1	
Code d'honneur de l'adulte	4
SECTION 2 NORMES ET POLITIQUES	
Définitions	6
Permis de camp et activités diverses	6
Recensement	6
Autorisation pour les Scouts Routiers	Erreur ! Signet non défini.
Activités à l'extérieur du Canada	6
Âge charnière	6
Dérogation	7
Secourisme	7
Fiche de santé	7
Financement des unités	7
Personnel de soutien	7
Changement du Programme des jeunes	7
Renseignements personnels	8
Coéducation et mixité	8
Date butoir pour la validation de l'âge d'un jeune	8
Ours polaire	8
Camping d'hiver sous la tente	8
Activités d'hiver	8
Animateur DAFA	9
Obligation de formation des adultes	9
SECTION 3	
Groupe d'âge 7-8 ans	10
Groupe d'âge 9-11 ans	11
Groupe d'âge 11-14 ans	12
Groupe d'âge 12-16 ans	12
Groupe d'âge 14-17 ans	14
Groupe d'âge 17-25 ans	15

AVANT-PROPOS

Chacun des groupes scouts du District scout de la Montérégie doit se faire un point d'honneur de faire vivre un scoutisme de qualité à l'intérieur de chacune de ses unités. Seule la finalité de notre projet éducatif est la raison d'être d'un groupe.

Afin d'aider tous les intervenants adultes du district à converger vers ce même objectif qu'est notre finalité, le District scout de la Montérégie a conçu et s'est doté de règles du jeu basées sur les règlements du palier supérieur (Association des Scouts du Canada), sur les programmes officiels des jeunes en vigueur à l'ASC.

- La première section concerne un code d'éthique et d'honneur que tout adulte (animateur, administrateur) actif au sein de notre district s'engage à respecter.
- La deuxième section concerne les normes et politiques des unités.
- La troisième section traite du permis de camp.
- La quatrième section résume sommairement la gestion du risque.

PROTOCOLE POUR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION DU DISTRICT SCOUT DE LA MONTÉRÉGIE

Les membres du conseil d'administration du District scout de la Montérégie et ceux de chaque groupe :

- S'assurent de la diffusion et de l'application du code d'éthique et d'honneur.
- Font appliquer le règlement qui porte sur l'exercice des responsabilités au regard de conduites jugées inacceptables.

SECTION 1

CODE D'ÉTHIQUE DE L'ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA

1. L'adulte s'engage à respecter l'intégrité physique et morale ainsi que la dignité de chaque jeune et de chaque adulte.
2. L'adulte s'engage à traiter ses collègues avec respect.
3. L'adulte s'engage à se montrer loyal à l'autorité constituée.
4. L'adulte s'engage à accomplir sa tâche sans se désister à moins d'une justification valable.
5. L'adulte s'engage à respecter ses engagements en termes d'échéance et de qualité de travail.
6. L'adulte s'engage à respecter la confidentialité des informations.
7. L'adulte s'engage à assurer avec intégrité, transparence et diligence, la gestion financière.
8. L'adulte s'engage à n'accepter aucune rémunération en tant que bénévole.
9. L'adulte s'engage à n'exercer aucune discrimination en raison du sexe, de l'origine ethnique, de la religion, de l'état civil, du statut économique ou du statut social.
10. L'adulte s'engage à ne participer à aucune activité politique partisane en tant que scout ou au nom du Mouvement scout.
11. L'adulte s'engage à éviter de causer du tort au Mouvement par des paroles ou des gestes inappropriés ou inacceptables.

CODE D'HONNEUR DE L'ADULTE DU DISTRICT SCOUT DE LA MONTÉRÉGIE

Quel que soit son niveau d'action ou d'intervention, l'adulte du Mouvement du District scout de la Montérégie s'engage :

1. À prendre connaissance du présent code d'honneur et à le respecter.
2. À fournir un effort spécial dans le but de favoriser et d'assurer une relève.
3. À s'assurer, par une mise à jour de ses connaissances, de conserver la compétence requise pour remplir efficacement son rôle d'animateur ou d'administrateur ; d'où l'importance des sessions de formation mises à sa disposition par le District scouts du district de la Montérégie.
4. À agir en concertation avec tous les autres adultes et à œuvrer en accord avec les programmes des jeunes et les directives de l'Association des Scouts du Canada (ASC) et du District scout de la Montérégie. Il traite tous ses collègues avec respect, courtoisie, franchise et bonne foi.
5. À être solidaire face aux décisions des diverses instances du Mouvement.
6. À se conformer aux buts, moyens et aux principes régissant le Mouvement de même qu'aux normes et aux politiques en vigueur dans le District scout de la Montérégie.
7. À participer, dans la mesure du possible, à des activités qui contribuent au développement et à la visibilité du Mouvement.

8. À soutenir et à véhiculer, en tout temps, les valeurs, l'éthique et la mission inhérente au Mouvement.
9. À collaborer, dans la mesure de ses disponibilités, aux efforts du District scout de la Montérégie pour entretenir et même améliorer les standards de qualité mis de l'avant par le Mouvement.
10. À signer le code d'éthique de l'ASC

NORMES ET POLITIQUES

Définitions	<p>Dans le présent document des normes et politiques, à moins que le contexte n'indique un sens différent, les termes suivants signifient:</p> <ul style="list-style-type: none">◦ ASC: Association des Scouts du Canada.◦ CAMP : Toute activité ou sortie réalisée par une unité, qui comporte <u>au moins un coucher et dont le contenu est élaboré à l'aide du projet éducatif scout. (V.C.P.R.E.F).</u>◦ PERMIS DE CAMP: Formulaire officiel à compléter sur le SISC pour la tenue d'un camp◦ GRILLE D'ÉVALUATION D'UN PROGRAMME DE CAMP : Document qui résume les exigences ainsi que les documents exigés au niveau de chaque groupe d'âges que doit contenir le programme de camp.
Permis de camp	<p>Toute unité qui désire tenir un camp doit en faire la demande via le SISC au moins dix jours à l'avance (soixante-douze (72) heures à l'avance pour les Scouts Routiers). Ce permis de camp doit être soigneusement rempli et être accompagné par tous les autres documents exigés au niveau de chacun des groupes d'âges.</p> <p>Tout camp devra être approuvé par la personne ou le comité mandaté par conseil de gestion du groupe. L'approbation sera validée sur le SISC.</p>
Recensement	<p>Toute unité qui désire tenir un camp doit être officiellement recensée à la date statuée par le conseil d'administration du District scout de la Montérégie. C'est la responsabilité du conseil de gestion du groupe de veiller à ce que les unités soient dûment recensées et que le recensement soit mis à jour selon les nouvelles inscriptions et les départs.</p> <p>Les unités qui ne seront pas officiellement recensées seront réputées inexistantes et non reconnues par le District scout de la Montérégie et par conséquent ne sont aucunement autorisées à tenir quelque activité que ce soit (réunion, sortie, camp) au nom de l'ASC.</p>
Activités à l'extérieur du Canada	<p>Toutes les activités à l'extérieur du Canada doivent être autorisées par le district. Ces demandes doivent être adressées au district au moins six (6) mois avant la tenue de l'activité. En plus du formulaire officiel du district et des documents exigés normalement, les unités doivent également compléter, s'il y a lieu, les autres formulaires exigés par l'ASC. Ces formulaires peuvent être obtenus au secrétariat du district.</p>
Permis de camp pour les camps organisés par le district	<p>Le programme de camp pour les activités organisées par le district est la responsabilité du comité organisateur de l'évènement. Le comité fera parvenir à l'unité ou au groupe, quarante-cinq (45) jours avant la tenue de l'activité les documents préliminaires. L'unité ou le groupe le complètera avec les spécificités se rattachant à l'unité ou au groupe. Ce camp devra être approuvé par la personne ou le comité mandaté par conseil d'administration du groupe. L'approbation sera validée sur le SISC.</p>
Permis de camp en provenance d'un autre district	<p>Le permis de camp pour les activités organisées par un autre district est la responsabilité de l'unité ou du groupe. L'unité ou le groupe le complètera avec les spécificités se rattachant à l'unité ou au groupe. Ce camp devra être approuvé par la personne ou le comité mandaté par conseil d'administration du groupe. L'approbation sera validée sur le SISC.</p>
Âge charnière	<p>Les équipes d'animation des unités concernées doivent se consulter et s'entendre sur l'application de l'âge charnière qui doit être traitée cas par cas.</p>

Dérogation pour le nombre minimum de jeunes dans une unité	Si en cours d'année, une unité n'a plus le nombre minimum de jeunes exigés selon les normes applicables, elle pourra continuer ses activités avec le support du district jusqu'au prochain recensement. À ce moment-là, l'unité devra satisfaire les normes établies pour le nombre minimum de jeunes pour continuer à exister.
Dérogation	Toute demande de dérogation pourra être autorisée par le commissariat. Le groupe devra en faire la demande par écrit et la faire parvenir dans les quinze (15) jours entraînant cette dérogation.
Secouriste	On entend par secouriste toute personne détenant une compétence reconnue et toujours en vigueur selon les normes de l'ASC. En tout temps , l'unité doit avoir un animateur avec une reconnaissance secourisme valide. Ce secouriste doit être âgé d'au moins dix-huit (18) ans.
Fiche de santé	Pour intervenir avec prudence et efficacité auprès d'un jeune ou d'un adulte qui éprouve un problème de santé, il importe de connaître son état général et ses antécédents médicaux. C'est pourquoi la fiche de santé individuelle est si importante. Tous les jeunes et les adultes doivent présenter une fiche de santé au moment où ils participent à une activité scout. Cette fiche doit donner des indications sur la condition physique générale, indiquer les maladies et les opérations récentes, et signaler toute particularité d'ordre médical, comme les allergies ou les médicaments à prendre sur une base régulière. La fiche de santé doit être remise à jour chaque année et avant chaque activité comportant un coucher. Elle doit être signée par le parent ou le tuteur dans le cas d'un mineur. Les fiches de santé doivent être confiées à un responsable. Ce sont des documents confidentiels qui ne doivent pas circuler. Néanmoins, elles devront être accessibles aux responsables des activités là où celles-ci se déroulent. Les fiches de santé doivent être détruites quand le jeune ou l'adulte quitte l'unité.
Financement des unités HIRONDELLES CASTORS EXPLORATRICES LOUVETEAUX	Le financement des unités est assuré par le groupe. Aucune des unités ne peut tenir de son propre chef une activité de financement quelconque. Chaque groupe assure les besoins financiers de ses unités et doit faire approuver ses activités de financement par le conseil d'administration du district.
Financement des unités INTRÉPIDES ÉCLAIREURS ÉCLAIREURES- AVENTURIERS	Il est possible, dans le cadre d'une activité à caractère exceptionnel et ayant obtenu au préalable l'autorisation de son groupe et du conseil d'administration du district, de tenir une activité de financement par l'unité. Rien n'empêche les jeunes de participer à une activité de financement organisé par le groupe.
Financement des unités PIONNIERS SCOUTS ROUTIERS	Les Pionniers et les Scouts Routiers peuvent tenir des activités de financement dites « extra-jobs ». Ces activités doivent être autorisées par le groupe conformément à ses normes et politiques.
Personnel de soutien	Seulement des adultes ayant l'âge requis selon les groupes d'âges peuvent être présents au camp en tant qu'animateurs et le personnel de soutien doit avoir au moins dix-huit (18) ans, exemple : (les cuisinots, etc.).
Changement du programme des jeunes	Lorsqu'il y a changement de Programmes des jeunes, les nouvelles normes de l'ASC ont préséance sur les présentes normes.

Renseignements personnels	<p>L'Association des Scouts du Canada exige par ailleurs une vérification des antécédents judiciaires. Cette vérification sera effectuée généralement en vertu d'une entente avec un corps de police.</p> <p>L'adulte doit signer le formulaire, donnant ainsi son consentement à ce que les renseignements qu'il a fournis aux fins de la vérification des antécédents judiciaires ne soient utilisés que dans ce but.</p>
Coéducation et mixité	<p>Pour être reconnue comme unité en coéducation et mixte, l'unité doit effectuer une démarche officielle auprès du district. Cette démarche peut varier selon qu'il s'agit d'une unité en fondation ou d'une unité qui existait déjà auparavant comme unité homogène. Le district doit s'assurer que les dispositions qui suivent sont ou seront respectées.</p> <p>Le Programme des jeunes qui sera utilisé pour une unité en coéducation et mixité sera Castors, Louveteaux, Éclaireurs, Pionniers et Scouts Routiers selon le groupe d'âge.</p> <p>L'équipe d'animation doit toujours être composée d'au moins un homme et une femme. La seule exception à cette norme est permise pour les Scouts Routiers qui peuvent n'avoir qu'un seul accompagnateur.</p> <p>Aucune unité mixte ne doit comprendre moins de deux (2) jeunes de chaque sexe.</p> <p>Au moins un (1) membre de l'équipe d'animation doit s'engager à suivre dans les plus brefs délais une formation particulière sur la coéducation scout et en faire la demande auprès de du Service de la formation.</p>
Date butoir pour la validation de l'âge du jeune	<p>Cette date sera le 31 décembre.</p>
Activité à risque	<p>Pour les activités d'escalade ou toutes autres activités présentant des risques l'unité devra compléter le formulaire activités à risque qui identifie la personne possédant les qualifications requises et le faire parvenir au District. Dans le cas où l'activité serait encadrée par le camp, l'unité devra l'inscrire sur le formulaire d'activités à risque.</p>
Ours polaire	<p>Pour la tenue d'un camp avec la reconnaissance Ours polaire, vous devez expédier ou joindre votre formulaire d'activités à risque à la demande de permis de camp sur le SISC au moins dix (10) jours avant la tenue du camp.</p>
Camp d'hiver sous la tente (lourd ou léger)	<p>Pour la tenue d'un camp d'hiver sous la tente (lourd ou léger). Un (1) des animateurs participant à l'activité doit détenir le brevet en relation avec le camp que l'on veut faire vivre aux jeunes. La préparation inhérente à l'activité doit être donnée aux jeunes avant l'activité.</p>
Activités d'hiver	<p>Tout groupe ou unité doit être accompagné et supervisé en permanence par un adulte détenant un brevet en scoutisme d'hiver de l'Association des Scouts du Canada.</p>
Camping d'été	<p>Pour la tenue d'un camp d'été sous la tente pour les groupes d'âges de sept (7) et huit (8) ans et de neuf (9) à onze (11) ans un animateur par unité doit avoir suivi le module TEC-001</p>

Adulte

À moins que le contexte n'indique le contraire, ADULTE signifie toute personne de 16 ans ou plus. Le terme animateur s'applique indistinctement aux hommes et aux femmes. Les jeunes gens de seize (16) et dix-sept (17) ans qui animent demeurent soumis aux contraintes déjà précisées ailleurs, notamment quant aux branches où ils peuvent animer et quant aux postes de responsabilités qu'ils peuvent occuper. Un seul jeune animateur DAFA par unité peut être recensé. Lorsqu'un groupe a un poste, les jeunes doivent s'orienter en priorité vers leur poste.

(Seize (16) ans sept (7) et huit (8) ; dix-sept (17) ans de neuf (9) à onze (11) ans ; dix-huit (18) ans de onze (11) à quatorze (14) ans ; dix-neuf (19) ans de quatorze (14) à dix-sept (17) ans et vingt-cinq (25) ans de dix-sept (17) à vingt-cinq (25) ans.

Obligation de formation des adultes

La responsabilité d'être animateur ou administrateur demande une connaissance **du scoutisme et du programme des jeunes**.

Toute personne adulte qui accepte un poste d'animateur ou d'administrateur se doit d'adhérer au programme de formation dans la première année de son implication.

L'ASC exige que tous les adultes œuvrant au sein de l'Association doivent obligatoirement suivre une formation appropriée (modules de base réussis dans les six (6) mois et formation complétée dans les trente-six (36) mois de leur implication).

Profil animateur

Étape 1	Ouverture de dossier + 3 modules	Aucun brevet
Étape 2	16 modules spécifiques + 1 stage	Nœud de Gilwell
Étape 3	6 modules spécifiques + 2 optionnels	Foulard grège (beige)
Étape 4	5 modules complémentaires	2 bâchettes + 1 brevet Carte de compétence

Profil administrateur

Étape 1	Ouverture de dossier + 3 modules	Aucun brevet
Étape 2	6 modules de gestion (2 spécifiques)	Nœud de Cabestan bleu
Étape 3	9 modules (8 spécifiques)	Nœud de Cabestan vert
Étape 4	9 modules (6 spécifiques + 1 stage)	Nœud de Cabestan violet + 1 brevet Carte de compétence

Groupe d'âge 7-8 ans

BRANCHE	CASTORS	HIRONDELLES
Programme des jeunes	Castors en plongée	L'itinéraire des Hironnelles
Carnet du Jeune	À l'effort avec Castou	Ouvre tes ailes avec Plume
Unité	Colonie	Bande
Équipe	Hutte	Nichée
Mixité	Oui	Non

NORMES	
Âge minimum de l'animateur ou de l'animatrice <i>responsable</i>	Dix-huit (18) ans
Âge minimum de l'animateur et de l'animatrice	Seize (16) ans
Âge du jeune au 31 décembre	Sept (7) huit (8) ans
Nombre minimum d'animateurs	Trois (3)
Ratio adulte / jeunes	Un (1) adulte pour six (6) jeunes
Nombre minimum de jeunes dans l'unité	Huit (8)
Nombre maximum de jeunes dans l'unité	Selon ratio adulte/jeunes maximum trente (30) jeunes
Nombre maximum de personnel de soutien au camp	Quatre (4)
Durée du camp d'été	De deux (2) à trois (3) jours
Chalet	oui
Tente : coucher en cantonnement concentré dans un même endroit non dispersé avec une bâtisse à proximité. La tente peut être utilisée entre le 1 ^{er} juin et le 30 septembre seulement. Les animateurs doivent coucher à proximité des tentes pour pouvoir intervenir très rapidement	Oui
Dortoir	oui
Durée camp d'hiver	De deux (2) à trois (3) jours
Chalet	oui
Dortoir	oui
ACTIVITÉS	
Escalade	Interdit
Survie	interdit
Jeu de nuit	interdit
Jeu extérieur (après vingt et une heure trente (21 h 30))	Interdit
Faire leur nourriture	Interdit
Outils coupants (canifs...)	Interdit
Technique de feu	Non
Assister à un feu (supervisé)	Oui
Tir à l'arc-rabaskas-équitation-nœuds-brêlage	Oui (initiation)
Piste d'hébertisme	Oui (avec supervision)
Canot-radeau-construction d'abri	Non

Groupe d'âge 9-11 ans		
BRANCHE	LOUVETEAUX	EXPLORATRICES
Programme des jeunes	Meute en chasse	Réseau en exploration
Carnet du Jeune	Nathoo	Viens explorer
Unité	Meute	Réseau
Équipe	Sizaine	Sizaine
Mixité	Oui	Non
NORMES		
Âge minimum de l'animateur ou de l'animatrice <i>responsable</i>	Dix-huit (18) ans	
Âge minimum de l'animateur et de l'animatrice	Dix-sept (17) ans	
Âge du jeune au 31 décembre	Neuf (9) dix (10) onze (11) ans	
Nombre minimum d'animateurs	Trois (3)	
Ratio adulte / jeunes	Un (1) adulte pour huit (8) jeunes	
Nombre minimum de jeunes dans l'unité	Huit (8)	
Nombre maximum de jeunes dans l'unité	Selon ratio adulte/jeunes maximum trente (30) jeunes	
Nombre maximum de personnel de soutien au camp	Quatre (4)	
Durée du camp d'été	De quatre (4) à sept (7) jours	
Chalet	Oui	
Dortoir	Oui	
Tente : coucher en cantonnement concentré dans un même endroit non dispersé avec une bâtisse à proximité. La tente peut être utilisée entre le 1 ^{er} juin et le 30 septembre seulement. Les animateurs doivent coucher à proximité des tentes pour pouvoir intervenir très rapidement.	Oui Mixité interdite dans les tentes	
Camp d'hiver dans une bâtisse chaude seulement	D'un (1) à trois (3) couchers	
Jeux de soirée avant vingt-deux (22) heures	Oui	
Jeux de nuit	Non	
ACTIVITÉS		
° ACTIVITÉS POUR FINISSANTS: Un soir du camp d'été, les Louveteaux et les Exploratrices prêts à monter, peuvent coucher dans une tente légère, sous un abri ou même à la belle étoile aux conditions suivantes:		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Les jeunes sont accompagnés par deux (2) animateurs. ○ Le coucher se fait à une distance raisonnable du site du camp principal. On entend par distance raisonnable un éloignement suffisant pour ne pas déranger le sommeil des autres jeunes mais assez près pour les cas d'urgence et d'hygiène. 		
○ Préparation de repas : occasionnel pour activité spéciale et pas de cuisson élaborée.		
○ Randonnée en vélo ou pédestre : quelques km, bagages légers.		
○ Canot : pas de rafting ou portage, en eau calme.		
○ Aucun repas en survie.		
○ Nœuds et brêlage : aucune construction élaborée comme des tours, des lits, etc.		
○ Escalade : présence d'un personnel qualifié dûment reconnu et accrédité avec un matériel sécuritaire <u>approuvé</u> .		
○ Feux : pas de feux élaborés, sur table ou en tranchée.		
○ Hébertisme : les pistes style « Commando » interdites.		
○ Outils coupants : utilisés seulement en présence d'un animateur et conservés par la maîtrise lorsque non utilisés.		

Groupe d'âge 12-16 ans

BRANCHE	ÉCLAIREURS	INTRÉPIDES
Programme des jeunes	Parcours d'Éclaireurs	Le Club des Intrépides
Carnet du Jeune	Sois Prêt	Intrépide en action
Unité	Troupe	Club
Équipe	Patrouille	Équipe
Mixité	Oui	Non

NORMES	
Âge minimum de l'animateur ou de l'animatrice <i>responsable</i>	Vingt et un (21) ans
Âge minimum de l'animateur et de l'animatrice	Dix-huit (18) ans
Âge du jeune au 31 décembre	Onze (11) à quatorze (14) ans
Nombre minimum d'animateurs pour les réunions régulières	Deux (2)
Nombre minimum d'animateurs pour les camps	Trois (3)
Ratio adulte/jeunes	Un (1) adulte pour huit (8) jeunes
Nombre minimum de jeunes dans l'unité	Huit (8)
Nombre maximum de jeunes dans l'unité	Selon ratio adulte/jeunes maximum trente (30) jeunes
Nombre maximum de personnel de soutien	Deux (2)
Durée du camp d'été : selon la disponibilité des animateurs, idéal de sept (7) à dix (10) jours	De quatre (4) à dix (10) jours
Chalet	Oui
Dortoir (cantonement)	Oui
Tente	Oui Mixité interdite dans les tentes
Durée du camp d'hiver : sans limite (idéal en fin de semaine)	Oui
Chalet	Oui
Dortoir (cantonement)	Oui
Tente avec chauffage	Oui
Badge Ours polaire en camping lourd, léger fixe et léger itinérant.	Oui
Jeux de soirée avant vingt-trois (23) heures	Oui
Jeux de nuit	Non
ACTIVITÉS	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Canotage en eaux calmes seulement. ○ Kayak avec moniteur officiellement accrédité. ○ Bateau à voile avec toute la patrouille. ○ Escalade avec moniteur officiellement accrédité. ○ Initiation à la plongée sous-marine avec instructeur qualifié et reconnu, en piscine seulement. ○ Camp itinérant à bicyclette maximum vingt-cinq (25) km par jour lorsqu'il y a bagage. ○ Camp itinérant à bicyclette maximum cinquante (50) km par jour lorsqu'il n'y y pas de bagage. ○ Camp itinérant ou volant durée de vingt-quatre (24) à soixante-douze (72) heures à l'intérieur du camp d'été. 	

BRANCHE	ÉCLAIREUR-AVENTURIERS
Programme des jeunes	Parcours d'Éclaireurs
Carnet du Jeune	Sois Prêt
Unité	Troupe
Équipe	Patrouille
Mixité	Non
NORMES	
Âge minimum de l'animateur ou de l'animatrice <i>responsable</i>	Vingt et un (21) ans
Âge minimum de l'animateur et de l'animatrice	Dix-huit (18) ans
Âge du jeune au 31 décembre	Douze (12) à seize (16) ans
Nombre minimum d'animateurs pour les réunions régulières	Deux (2)
Nombre minimum d'animateurs pour les camps	Trois (3)
Ratio adulte/jeunes	Un (1) adulte pour huit (8) jeunes
Nombre minimum de jeunes dans l'unité	Huit (8)
Nombre maximum de jeunes dans l'unité	Selon ratio adulte/jeunes maximum trente (30) jeunes
Nombre maximum de personnel de soutien	Deux (2)
Durée du camp d'été : selon la disponibilité des animateurs, idéal de sept (7) à dix (10) jours	De quatre (4) à dix (10) jours
Chalet	Oui
Dortoir (cantonnement)	Oui
Tente	Oui Mixité interdite dans les tentes
Durée du camp d'hiver: sans limite (idéal en fin de semaine)	Oui
Chalet	Oui
Dortoir (cantonnement)	Oui
Tente avec chauffage.	Oui
Badge Ours polaire en camping lourd, léger fixe et léger itinérant	Oui
Jeux de soirée	Oui
Jeux de nuit	Non
ACTIVITÉS	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Canotage en eaux calmes. ○ Canot en eaux vives : avec formation obligatoire des jeunes ; douze (12) à quatorze (14) R1; ○ Quinze (15) à dix-sept (17) ans R2 et R3 ○ Kayak : Avec moniteur officiellement accrédité. ○ Bateau à voile avec toute la patrouille. ○ Escalade avec moniteur officiellement avec moniteur officiellement accrédité. ○ Initiation à la plongée sous-marine avec instructeur qualifié et reconnu, en piscine douze (12) à quatorze (14) ans et de quinze (15) à dix-sept (17) ans en milieu naturel avec brevet et instructeur qualifié et reconnu. 	

N.B. Pour la haute patrouille, possibilité d'ajustement adapté à ce niveau d'âge.

Groupe d'âge 14-17 ans

BRANCHE	PIONNIERS
Programme des jeunes	Cimes
Carnet du Jeune	Cimes
Unité	Poste
Équipe	Équipe
Mixité	Oui

NORMES

Âge minimum de l'animateur ou de l'animatrice <i>responsable</i>	Vingt et un (21) ans
Âge minimum de l'animateur et de l'animatrice	Dix-neuf (19) ans
Âge du jeune au 31 décembre	Quatorze (14) à dix-sept (17) ans
Nombre minimum d'animateurs	Deux (2)
Ratio adulte/jeunes	Un (1) adulte pour dix (10) jeunes
Nombre minimum de jeunes dans l'unité	Quatre (4)
Nombre maximum de jeunes de jeunes dans l'unité	Selon le ratio adulte/jeunes maximum vingt (20) jeunes
Nombre maximum de personnel de soutien	Deux (2)
Durée du camp d'été (selon disponibilité des animateurs)	Oui
Chalet	Oui
Dortoir	Oui
Tente + abri + survie + belle étoile	Oui Mixité interdite dans les tentes
Durée du camp d'hiver (selon la disponibilité des animateurs)	Oui
Chalet	Oui
Dortoir	Oui
Tente + abri + survie	Oui
Jeux de soirée	Oui
Jeux de nuit	Oui

Groupe d'âge 17-25 ans	
BRANCHE	SCOUTS ROUTIERS
Programme des jeunes	Servir
Carnet du Jeune	
Unité	Clan ou Carrefour
Équipe	
Mixité	Oui

NORMES	
Âge minimum de l'accompagnateur ou de l'accompagnatrice	Vingt-cinq (25) ans
Nombre d'accompagnateur minimum (idéalement un couple)	Un (1)
Âge du Scout Routier au 31 décembre	Dix-sept (17) à vingt-cinq (25) ans
Nombre maximum de Scouts Routiers	Un (1) adulte pour dix (10) Scouts Routiers