



- ♦ **in quadrato** se i CC.RR. (generalmente uno solo dei due) si dispongono con le braccia aperte, gli avambracci verso l'alto e i pugni chiusi. Le squadriglie / pattuglie accorrono in quadrato e, in segno di prontezza, lanciano l'urlo di squadriglia / pattuglia, facendo il saluto scout; lo staff di Reparto risponde con il saluto e la frase di accoglienza "Grazie <nome della sq./pt.>"; il quadrato è l'adunata ufficiale del Reparto, il luogo dove dare comunicazioni importanti, svolgere cerimonie, consegnare distintivi o altro, consegnare e ritirare la fiamma...; dopo che tutte le squadriglie / pattuglie hanno lanciato l'urlo, l'alfiere si porta in posizione di attenzione di fronte allo staff, riceve il saluto e quindi affianca i Capi a sinistra; il quadrato si chiude con il saluto e l'augurio della buona caccia (a meno che il Reparto si metta in marcia).

In quadrato la sequenza dei movimenti è pertanto la seguente:

- Chiamata - urli di sq./pt. unitamente al saluto scout (posizione di attenzione)
- Spostamento della fiamma a sinistra dello staff
- Posizione di riposo

Altra modalità di adunata, molto diffusa nei Reparti è il cerchio che va utilizzato solo in momenti informali (per questa ed altre modalità utilizzate più raramente cfr. S.p.R.)

Ai segnali descritti sopra se ne possono aggiungere altri a seconda delle circostanze.

In particolare il segnale di attenzione (linea lunga) viene utilizzato durante alcune cerimonie quali l'alzabandiera e l'ammainabandiera. La segnalazione delle tre linee viene invece generalmente utilizzata come segnale di fine gioco mentre una sequenza di linee indica il segnale "disperdetevi" e quindi equivale ad uno scioglimento dell'adunata.



Un'utile applicazione della segnalazione con il suono serve per richiamare, ad esempio in un terreno di campo o ad una uscita ..., singole persone o singole squadriglie o anche tutto il Reparto:

Attenzione (-), per ottenere l'attenzione si lancia un fischio lungo;

Riposo (.), per ottenere il riposo si lancia un fischio breve;

Reparto (-.....), per adunare il Reparto si lancia un fischio lungo seguito da una serie di fischi brevi.

Capi squadriglia/pattuglia (...-), per chiamare i capi pattuglia/squadriglia si eseguono tre fischi brevi e uno lungo;

Per chiamare ogni **singola squadriglia/pattuglia** si può usare l'iniziale in morse del nome della squadriglia stessa, analogamente si può fare per chiamare particolari incarichi (K = cambusa ...).

Le adunate tradizionali del **Reparto** e del **Reparto Pionieri** sono il quadrato e le file affiancate; il richiamo con cui vengono convocate è rivolto alle squadriglie / pattuglie, pertanto ciascun E/G accorrerà insieme alla propria squadriglia / pattuglia quando questa sarà pronta. Le squadriglie / pattuglie possono essere chiamate con il fischietto oppure tramite il richiamo vocale "squadriglie" / "pattuglie"; la disposizione sarà:

- ♦ **per file** se i CC.RR. (generalmente uno solo dei due) si dispongono con le braccia parallele tese in avanti e i pugni chiusi; la formazione per file viene solitamente chiamata quando il Reparto deve mettersi in marcia (e non vi sono motivi di chiamare il quadrato); una volta accorsi con la propria squadriglia / pattuglia i CSq. / CPt. dicono, salutando lo staff: "<nome della sq./pt.> pronti"; l'alfiere non prende posto con la propria squadriglia / pattuglia ma in testa alla formazione, davanti ai CSq. / CPt.