



# São Jorge 2017

# REGULAMENTO GERAL

"Um dos objetivos do Escutismo é apresentar jogos e atividades de conjunto que possam favorecer a saúde e robustez dos jovens e contribuam para lhes formar o carácter."

BP

## Introdução

O nosso S. Jorge, a grande festa dos escuteiros, será este ano organizado pela Junta Regional com a colaboração dos agrupamentos do concelho de Aveiro. O principal objetivo é celebrar com toda a Região os 90 anos de Escutismo em Aveiro.

Escolhemos como Imaginário da nossa atividade todo um conjunto de saberes e tradições da Região de Aveiro e a busca encetada por São Jorge para encontrar os mais valiosos guerreiros que o ajudem a derrotar os temíveis Dragões que povoam o mundo.

No entanto, para levar a cabo este empreendimento, precisamos da colaboração de todos.



### 1 - Disposições Gerais

"O escuta é Leal".

2º Artigo da Lei

É importante que as equipas tenham sempre presente o 2ª Artigo da Lei, na sua participação.

O Check-in decorrerá entre as 08h30 e as 09h45.

Os jogos começam às 10h30, devendo as Equipas estar no local respetivo, devidamente equipadas.

O São Jorge de 2017 é composto por 7 jogos baseados num conjunto de tradições de Aveiro:

- Jogo 1 A Safra do Marnoto
- Jogo 2 O Jardim da Joana
- Jogo 3 A Faina dos Cagaréus
- Jogo 4 A Galinha dos Ovos Moles
- Jogo 5 A Cavaca Cega
- Jogo 6 O Mestre Naval
- Jogo 7 A Caldeirada

Os Jogos decorrerão ao ar livre, em zona apropriada para o efeito, caso as condições atmosféricas assim o permitam.

A sequência dos jogos a efetuar por cada equipa participante constará de um calendário previamente definido e que será entregue no dia do São Jorge aquando do Check-in.

Na grande maioria dos jogos, participa apenas uma equipa, no entanto, existem jogos em que jogam duas Equipas ao mesmo tempo.

## Assim:

- Jogo 1 <u>A Safra do Marenoto</u> (Joga toda a Equipa)
- Jogo 2 O Jardim da Joana (Joga toda a Equipa)
- Jogo 3 A Faina dos Cagaréus (Joga toda a Equipa)
- Jogo 4 <u>A Galinha dos Ovos Moles</u> (Joga 1 elemento por Equipa, obrigatoriamente Lobito ou Explorador)
- Jogo 5 A Cavaca Cega (Jogam 2 Elementos por Equipa)
- Jogo 6 O Mestre Naval (Joga toda a Equipa)
- Jogo 7 A Caldeirada (Joga toda a Equipa)



Os jogos decorrerão, na sua totalidade, no cais da Fonte Nova. Cada um dos jogos será replicado 10 vezes, fazendo com que, ao mesmo tempo possam jogar 100 Equipas. Cada jogo multiplica-se assim em 10 séries (nomes ligados à arte da salinagem):

- 1. Ugalho
- 2. Círcio
- 3. Canastra
- 4. Pajão
- 5. Corta Barachinhas
- 6. Razoila
- 7. Vasculho
- 8. Almanjarra
- 9. Alfere
- 10. Rapinhadeira

Os materiais usados durante os jogos são da exclusiva responsabilidade da equipa organizadora.

Serão distribuídos prémios às 3 Equipas melhor pontuadas.

#### 2 - Inscrições

A participação no São Jorge 2017 tem um custo de 2€ por elemento.

O pagamento da inscrição deverá ser feito por Agrupamento, através de transferência bancária para o IBAN: PT50 0010 0000 4141 3550 0017 4, indicando no descritivo o nº do Agrupamento, até ao dia 18 de Abril, enviando cópia dos comprovativos para o mail secretaria.aveiro@escutismo.pt

As inscrições para o São Jorge 2016 serão obrigatoriamente efetuadas através do SIIE, até ao dia 18/04/2017.

Para além da inscrição nominal, os agrupamentos devem também indicar aquando da inscrição no SIIE, a composição de cada uma das Equipas de acordo com as regras enumeradas no ponto 3 – Composição das Equipas.

Aos dirigentes inscritos no São Jorge serão atribuídas responsabilidades e tarefas relacionadas com o controlo e a salvaguarda da boa e segura realização dos jogos. Cada dirigente será previamente informado do jogo a que fica afeto. Pede-se a todos os dirigentes o cuidado extra de confirmar o seu email inserido no SIIE.



### 3 - Composição das Equipas

A participação das Equipas nos Jogos fica sujeita às seguintes regras:

- 1. Cada Agrupamento é representado pela totalidade dos elementos inscritos no São Jorge 2017, divididos por equipas, de acordo com as regras à frente definidas. Os dirigentes, como atrás foi referido, serão afetos ao controlo dos jogos.
- 2. Cada Equipa é composta por 12 elementos, assim distribuídos:
  - a. 3 Lobitos
  - b. 4 Exploradores
  - c. 3 Pioneiros
  - d. 2 Caminheiros
- 3. No caso da não existência de IV Secção nos Agrupamentos participantes, ou a sua composição for diminuta, os Caminheiros poderão ser substituídos por Pioneiros.
- 4. Nos Agrupamentos em que não existam todas as secções ou a sua composição seja diminuta, podem substituir os elementos em falta por elementos de secções mais numerosas, mas tendo sempre presente a verticalidade e equilíbrio das equipas bem como a capacidade de execução dos jogos.
- 5. Para assegurar que todos os elementos da equipa participam nos jogos, a organização e a estrutura dos jogos pressupõe uma orientação sobre a faixa etária dos elementos que deverão executar cada jogo.
- 6. Nos casos em que a composição do efetivo do Agrupamento inscrito no São Jorge não permita constituir Equipas só com 12 elementos, podem inscrever uma ou mais Equipas com um número menor de elementos, sendo que as Equipas nunca poderão ter menos de 8 elementos. Devem, no entanto, criar o máximo possível de equipas com 12 elementos. Exemplos:
  - a. Num efetivo de 32 elementos, podem criar 2 Equipas de 12 e 1 de 8
  - b. Num efetivo de 42 elementos, podem criar 2 Equipas de 12, 1 de 10 e 1 de 8 ou ainda 2 de 12 e 2 de 9.
- 7. Nos casos em que não seja possível aos agrupamentos formar equipas com um mínimo de 8 elementos, estes poderão efetuar a sua inscrição, sendo nesses casos constituídas equipas por elementos de mais do que um agrupamento, ficando a formação das equipas sob responsabilidade da organização, que o fará preferencialmente sob critério de proximidade territorial e informando os respetivos agrupamentos com a antecedência possível.
- 8. Cada Equipa deverá nomear um "Marnoto", que terá como missão chefiar a sua Equipa.
- 9. Cada equipa deve escolher um nome, a indicar aquando da inscrição no SIIE. O nome da Equipa deverá ser composto pelo nome de uma espécie de peixe existente na Ria de Aveiro e pelo nome do respetivo Agrupamento. Exemplos:
  - a. Robalo Anadia
  - b. Tainha Avanca



10. A lista de espécies existentes, pode ser consultada no site <a href="http://riadeaveiro.web.ua.pt/index.php/os-peixes/guildas-ecologicas">http://riadeaveiro.web.ua.pt/index.php/os-peixes/guildas-ecologicas</a>

# 4 – Transportes

A organização do São Jorge 2017 efetuou um acordo com a empresa TRANSDEV, para os agrupamentos que possam estar interessados, para o transporte, ida e volta, do efetivo participante no São Jorge.

Os agrupamentos interessados devem formalizar o pedido de transporte para o e-mail <u>secretaria.aveiro@escutismo.pt</u>, indicando os seguintes dados:

- Chefe Responsável do Contingente
- Contato do Chefe Responsável
- Local de recolha do efetivo participante
- Número de elementos

O pagamento do transporte deve ser feito para o IBAN: PT50 0010 0000 4141 3550 0017 4 da Junta Regional até ao dia do São Jorge.

Na semana antes do São Jorge, o Chefe Responsável do Contingente será contatado para lhe ser indicado o horário de recolha.

Junta Regional de Aveiro