

Olimpíadas Regionais Escoteiras



Boletim 1



As Olimpíadas Regionais Escoteiras são mais do que apenas uma competição! É uma celebração do espírito escoteiro, uma jornada repleta de desafios, aprendizado e cooperação. E acontece este ano em homenagem aos jogos Olímpicos que acontecerão em Paris.

Os principais objetivos das Olimpíadas Escoteiras são oferecer aos jovens uma forma atrativa para seu desenvolvimento físico, intelectual e social, além de um momento de confraternização entre as tropas escoteiras e sênior da Região Escoteira de São Paulo.

A quem se destina

Jovens dos ramos Escoteiro e Sênior em suas respectivas categorias, com registro escoteiro válido na data do evento.

Etapas

Fase Distrital

A equipe de programa distrital, seguindo as categorias e regras deste boletim, deve organizar um evento Distrital para os jovens dos ramos Escoteiro e Sênior. Durante este evento cada categoria listada abaixo terá um vencedor (seja individual ou por equipe) que será classificado para a etapa regional. O Distrito tem liberdade para fazer o evento no melhor dia e local, porém este deve acontecer entre os dias **03 de fevereiro e 22 de junho de 2024**.

O Distrito deverá disponibilizar, seja através de organização dos grupos, ou de compra, todos os materiais necessários para que as modalidades aconteçam. O grupo pode apresentar, nesta etapa, mais de um jovem ou equipe por modalidade e categoria.

Não é obrigatório que o Distrito, realize a etapa distrital ou mande para etapa regional jovens em todas as categorias e modalidades.

A Região de São Paulo disponibilizará a arte visual do evento para que, caso queira, o distrito possa produzir distintivos ou demais kits do evento.

Fase Regional

Acontecerá na cidade de São Paulo no dia 24 de agosto a final de cada categoria e modalidade com os vencedores das fases Distritais. Durante este dia teremos chaves eliminatórias e as finais e premiações de cada modalidade.

No dia da etapa regional será necessário que ao menos um chefe de cada ramo (Escoteiro e Sênior) acompanhe como responsável os jovens do distrito.

No Boletim 02 divulgaremos informações de pernoite e alimentação, bem como a programação do dia de competições.

A União dos Escoteiros do Brasil Região de São Paulo não irá arcar com os custos de alimentação,



deslocamento e pernoite dos jovens e adultos que participarem da etapa regional.

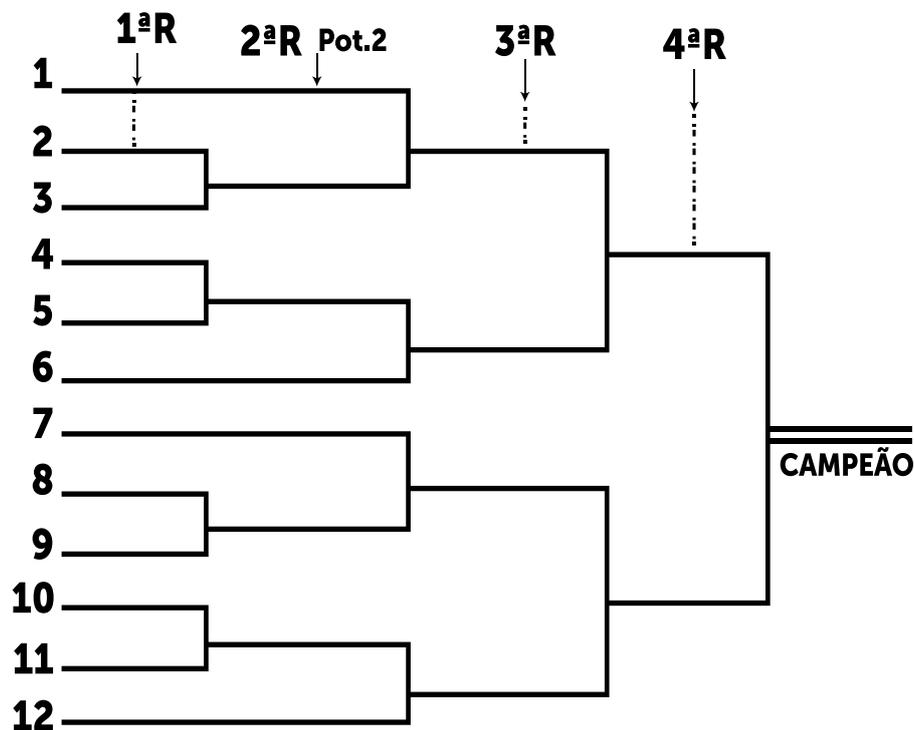
Infraestrutura sugerida

A Diretoria Regional de Métodos Educativos sugere que, para melhor desenvolvimento das atividades previstas nas Olimpíadas Escoteiras, o local escolhido pelo Distrito para realização da mesma conte com: quadra de futebol de salão, área verde com possibilidade de construção de fogueiras e mesas e cadeiras para realização de modalidades como Damas e Cubo Mágico.

Disputa por chave simples

Eliminatória por chave simples: é aquela onde os participantes se enfrentam e um deles está eliminado com a derrota; a formação do emparelhamento segue ordem de sorteio.

Exemplo:



Categoria

Listaremos abaixo, cada modalidade e categorias que devem acontecer as competições, com suas respectivas regras.

O jovem pode participar de mais de uma categoria, e no dia do evento será considerado sua classificação para que ele tenha oportunidade de concorrer em todas as modalidades.



Pedimos que os Distritos Escoteiros fiquem atentos às regras de cada categoria, tendo em vista que algumas modalidades têm particularidades regionais.

Modalidade Corrida

Dentro da modalidade de corrida teremos 8 categorias:

- Corrida 100m masculino ramo escoteiro
- Corrida 100m masculino ramo sênior
- Corrida 100 feminino ramo escoteiro
- Corrida 100 feminino ramo sênior

Esta categoria é disputada individualmente.

Nas corridas de 100m os jovens devem se alinhar paralelamente, tendo algum indicador de alinhamento. Ao sinal sonoro do juiz, os jovens devem correr de forma rápida até a linha que indica a chegada. O jovem que fizer o percurso de maneira mais rápida será o vencedor da categoria. Jovens proporcionarem desvantagens aos colegas serão desclassificados. É sugerido que esta modalidade seja executada em chaves de até 8 competidores. Sendo que o vencedor final das chaves irá representar o distrito na etapa regional. Pode acontecer em piso natural ou sintético.

- Corrida 1km masculino ramo escoteiro
- Corrida 1km masculino ramo sênior
- Corrida 1km feminino ramo escoteiro
- Corrida 1km feminino ramo sênior

Esta categoria é disputada individualmente.

Nas corridas de 1km os jovens devem se alinhar paralelamente, tendo algum indicador de alinhamento. Ao sinal sonoro do juiz, os jovens devem correr de forma rápida até a linha que indica a chegada. O jovem que fizer o percurso de maneira mais rápida será o vencedor da categoria. Jovens que proporcionarem desvantagens aos colegas serão desclassificados. É sugerido que esta modalidade seja executada em chaves de até 20 competidores. Sendo que o vencedor final das chaves irá representar o distrito na etapa regional. Pode acontecer em piso natural ou sintético.

Modalidade Montagem de Toldo

Dentro da modalidade de Montagem de Toldo teremos 2 categorias.

- Montagem de toldo ramo escoteiro
- Montagem de toldo ramo sênior

As equipes podem ser mistas (sexo feminino e masculino) com 4 jovens.

Os critérios avaliativos serão:

1. Rapidez de montagem
2. Estiramento de lona
3. Estiramento de cabos



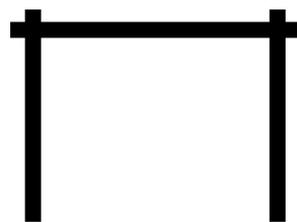
4. Qualidade das amarras.

Com notas de 0 a 5 a serem indicadas por 3 juízes. A equipe que alcançar a maior pontuação final irá representar o distrito na etapa regional. Em caso de empate o distrito deverá criar a regra de desempate.

O modelo de toldo a ser montado é em formato de trave, onde 3 varas de bambu de 2m serão unidos por 2 amarras quadradas. A lona a ser utilizada será de 2mX3m. Com ao menos 6 estirantes, sendo 4 para esticar o toldo e 2 para manter a trave de pé.

Para esta modalidade é necessário a disponibilidade espeques, porretes, cordão de polipropileno ou sisal, varas de bambu de 2m e lonas de 2x3m.

Imagens de ilustração:



Estrutura da trave

Modalidade Construção de Fogueira

Dentro da modalidade de Construção de Fogueira teremos 2 categorias.

- Construção de Fogueira ramo escoteiro
- Construção de Fogueira ramo sênior

As equipes podem ser mistas (sexo feminino e masculino) com 4 jovens.

Os critérios avaliativos serão: 1 – rapidez de montagem e acendimento (montar a estrutura prevista e acender) 2 – tempo aceso sem alimentação (permanecer mais tempo sem ser alimentada de mais gravetos ou iscas, líquidos ou gás inflamáveis). Com notas de 0 a 5 a serem indicadas por 3 juízes. A equipe que alcançar a maior pontuação final irá representar o distrito na etapa regional. A técnica de acendimento será como fornecimento de 10 fósforos (que podem ser riscados na caixinha) e a isca de acendimento será algodão embebido em parafina (já seco).



Para esta modalidade é necessário a disponibilidade lenha em abundância, gravetos, iscas naturais, isca de algodão embebido em parafina e caixas de fósforos.

Modelo de fogueira a ser construída é o fogo de pirâmide, ou cone.

Imagem de ilustração:



Modalidade Futsal

Dentro da modalidade de Futebol de Salão teremos 2 categorias.

- Futsal Ramo Escoteiro
- Futsal Ramo Sênior
-

As equipes podem ser mistas (sexo feminino e masculino) de 5 a jovens a 12 jovens, sendo 5 jogadores em campo e até 7 jogadores de reserva.

Os times devem utilizar camiseta padronizada em cor. Sendo que times adversários não podem utilizar a mesma cor.

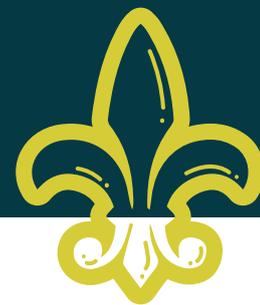
A quadra tem formato retangular e pode variar entre 25 e 42 metros de comprimento, e entre 16 e 25 metros de largura.

A bola tem entre 62 e 64 cm de circunferência e pesa de 400 a 440 g. É menor e mais pesada que a bola do futebol tradicional.

O jogo é feito entre dois times. Cada equipe tem 5 jogadores em quadra.

O jogo conta com um árbitro e um auxiliar. Uma partida de futsal é dividida em duas partes de 20 minutos cada. O intervalo é de 10 minutos.

No início do jogo é feito um sorteio com uma moeda entre os capitães de cada time. Quem ganhar o sorteio, pode escolher entre dar o pontapé inicial da partida ou um dos lados da quadra.



Depois do intervalo, os times trocam de lado na quadra e a outra equipe dá o primeiro pontapé.

O pontapé inicial da partida é feito a partir do centro da quadra. O jogador que iniciar o jogo, só pode voltar a encostar na bola depois que ela já tiver sido tocada por outro jogador.

Depois de um gol, a bola volta para o centro da quadra e quem dá o chute de retorno à partida é a equipe que sofreu o gol.

O time contrário ao que irá dar o pontapé de recomeço de jogo deve estar no seu lado da quadra, fora do círculo central, até que a bola seja chutada e esteja "em jogo".

Não há limites para as substituições de jogadores, que podem ser feitas em qualquer momento do jogo na área destinada para as substituições, ao lado da quadra.

Se o jogo terminar empatado, há uma prorrogação de 10 minutos, dividida em duas partes de 5 minutos, mas sem intervalo. Se o empate permanecer, o jogo será decidido nos pênaltis.

O jogador que tiver mau comportamento ou desrespeitar as regras pode ser punido pelo árbitro.

No futsal também se utiliza os cartões amarelo e vermelho como advertência e punição. Assim como no futebol, ao receber dois cartões amarelos de advertência, o jogador é expulso do jogo. O cartão vermelho leva automaticamente a expulsão.

Quando um jogador é expulso, é substituído por outro, mas somente após 2 minutos da saída do jogador punido. Porém, se nesse período, a equipe sofrer um gol, o jogador substituído pode entrar imediatamente.

Demais dúvidas quanto às regras do Futsal deve-se seguir as regras do CBFS (Campeonato Brasileiro de Futsal).

O time que ganhar através de chaves de competição, irá representar o distrito na etapa regional em sua categoria da modalidade.

Modalidade Salto em Distância

Dentro da modalidade de corrida teremos 4 categorias:

- Salto em Distância masculino ramo escoteiro
- Salto em Distância masculino ramo sênior
- Salto em Distância feminino ramo escoteiro
- Salto em Distância feminino ramo sênior

Esta categoria é disputada individualmente.

O Salto em distância é uma modalidade do atletismo, em que os atletas combinam velocidade, força e agilidade para saltarem o mais longe possível a partir de um ponto pré-de-



terminado. Esta será adaptada para a realidade escoteira.

O salto deve ser dado após uma corrida numa raia (área demarcada) de até 10 m de comprimento, marcada no chão, com o atleta saltando o mais longe possível. A distância é então medida do limite da marca de salto até a primeira marca no chão feita pelo corpo do jovem. Sugerimos que utilizem espreque ou bastão de madeira para apontar o ponto de impacto do jovem. E posteriormente fazer a medição individual.

Os saltadores têm direito a 3(três) de tentativas para saltar suas melhores distâncias.

Ao fim da disputa, apenas a melhor marca (maior distância) obtida entre as três tentativas é contabilizada para definir a classificação dos competidores.

A marca obtida é medida em metros, a partir da linha limite de corrida e o local do primeiro contato do atleta com o solo.

Uma marcação (fixada ao fim da pista de corrida) é utilizada para indicar o limite entre a corrida de aproximação e o salto propriamente dito. Nela, portanto, há uma linha que não pode ser pisada e/ou ultrapassada no momento de impulsão para o salto.

Caso o saltador pise ou ultrapasse a linha demarcada, o salto é invalidado. Logo, o jovem desperdiça uma de suas chances de obter uma boa colocação.

Além dessas observações, uma normativa importante é quanto à liberdade do atleta para incrementar seu salto com ações (grupado, arco e passadas no ar) que lhe permitam alcançar uma boa marca.

O jovem que alcançar a maior distância, dentro de 3 tentativas, dentro de sua categoria, irá representar o distrito na etapa regional.

Modalidade Serra de Bambu

Dentro da modalidade Serra de Bambu teremos 4 categorias:

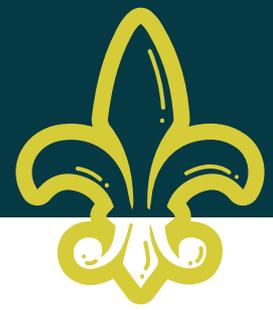
- Serra de Bambu masculino ramo escoteiro
- Serra de Bambu masculino ramo sênior
- Serra de Bambu feminino ramo escoteiro
- Serra de Bambu feminino ramo sênior
-

Esta categoria é disputada individualmente.

O critério avaliativo será a rapidez do corte. Para isso todos os jovens devem ser expostos as mesmas condições para a prova, sendo:

- Bambu de diâmetro de 6 centímetros;
- Serra de bambu padrão para todos os competidores;
- Bambu fixado e apoiado e uma superfície reta a no mínimo 30 centímetros do chão.

O jovem que fizer o corte em menor tempo irá representar o distrito na etapa regional. Em caso de empate o distrito será responsável por criar a regra de desempate.



Modalidade Jogo de Damas

Dentro da modalidade Jogo de Damas teremos apenas 1 categoria

- Jogo de Damas Geral

Esta categoria é disputada individualmente e é aberta para todos os sexos e para jovens dos ramos Escoteiro e Sênior.

Regras:

1. Objetivo: imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.
2. O Jogo de Damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas ou de 100 casas, claras e escuras.
3. A grande diagonal (escura), deve ficar sempre à esquerda de cada jogador.
4. O lance inicial cabe sempre ao jogador que estiver com as peças claras.
5. A pedra anda só para frente, uma casa de cada vez.
6. Quando a pedra atinge a última linha do tabuleiro, concluindo o lance na casas de coroação, ela é promovida à Dama.
7. A Dama é uma peça de movimentos mais amplos.
8. A Dama anda para frente e para trás, quantas casas quiser.
9. A captura é obrigatória. Não existe sopro. Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal não podem ser capturadas.
10. A pedra captura a Dama e a Dama captura a pedra. Pedra e Dama têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas.
11. A pedra e a Dama podem capturar, tanto para frente, como para trás, uma ou mais peças.
12. Se no mesmo lance se apresentar mais de uma possibilidade de capturar peças, é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria).
13. A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, não será promovida a Dama.
14. Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.
15. Na execução do lance de captura, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.
16. Empate – 64 casas - Após 20 (vinte) lances sucessivos de Damas de cada jogador, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada. 100 casas - Após 25 (vinte e cinco) lances sucessivos de Damas de cada jogador, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.
17. A dama no último movimento de captura pode parar em qualquer casa livre na diagonal em que está capturando. A dama não é obrigada a parar na casa seguinte após a última peça capturada.
18. Finais de: 2 damas contra 2 damas; 2 damas contra uma; 2 damas contra uma dama e uma pedra; uma dama contra uma dama e uma dama contra uma dama e uma pedra, são declarados empatados após 5 lances de cada jogador.

Informações quanto as demais regras devem seguir o documento:

<https://midiasstoragesec.blob.core.windows.net/001/2019/04/cbjd-regras-damas-010113.pdf>



A disputa será em formato de chave com um vencedor final da Modalidade que irá representar o distrito na etapa regional.

Modalidade Cabo de Guerra

Dentro da modalidade Cabo de Guerra teremos 2 categorias:

- Cabo de Guerra ramo escoteiro
- Cabo de Guerra ramo sênior

Esta categoria é disputada por equipes que podem ser mistas de 8 participantes.

Os competidores ficam dispostos em linha reta, seguidos ao longo da corda, de no mínimo 2 cm de diâmetro e no mínimo 10 m de comprimento.

Entre os dois grupos existe uma linha central. O cabo é marcado em seu ponto central e em dois outros pontos distantes quatro metros de seu centro. A disputa é iniciada pelos dois times com a marca central do cabo coincidindo com a linha central.

O objetivo do jogo é puxar o grupo oponente, fazendo com que ele cruze a linha central com sua marca de quatro metros do cabo.

A disputa será em formato de chave com um vencedor final da Modalidade que irá representar o distrito na etapa regional.

Modalidade Queimada

Dentro da modalidade Queimada teremos 2 categorias:

- Queimada Ramo Escoteiro
- Queimada Ramo Sênior

Esta categoria é disputada por times mistos de 9 participantes.

Regras:

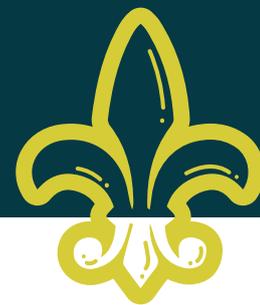
Regra 1 – Duração do jogo

1.1 A Partida será configurada como “melhor de três” com duração máxima de 10 minutos em cada set;

1.2 Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar do set, haverá morte súbita onde o primeiro time que queimar um adversário será considerado vencedor do set.

Regra 2 – Os jogadores

2.0 Cada equipe é composta por oito atletas em campo, onde no início da partida está configurado como 7 atacantes e um pivô; 2.1 Os atletas queimados (pivôs) lançarão a bola de dentro da linha de meta; (Área do gol) 2.2.1 Os pivôs poderão recuperar a bola quando esta estiver dentro da área de meta ou do lado de fora da linha de lateral (zona neutra); 2.2.2 Os pivôs poderão arremessar apenas de dentro da área de meta; 2.2.3 Os pivôs devem permanecer durante o jogo dentro da área de meta podendo sair apenas para recuperação de posse de bola na zona neutra, retornando imediatamente para a área do gol; 2.3 Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que não ultrapasse os limites da sua própria quadra; 2.4 Se o arremessador pisar na linha



ou ultrapassá-la durante o arremesso o juiz pausará o jogo e a posse de bola será entregue ao time adversário; 2.5 O atleta após ser queimado receberá a posse da bola e deve dirigir-se à área de meta; 2.6.1 Caso em seu primeiro arremesso o pivô queime um adversário, este deverá retornar ao jogo como atacante; 2.6.2 Não se aplica a regra 2.7.1 para o atleta que começa o jogo como pivô; Será considerado queimado: 2.7 O jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a tocar no chão antes que ela venha a ser dominada; 2.8 Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores e depois tocar o chão de acordo com a regra 2.6, último jogador atingido pela bola será considerado queimado. Não será considerado queimado se: 2.9 Se a bola não tocar o chão; 2.10 O atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão; 2.11 Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão; 2.12 Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador. Regra 3 – O jogo 3.1 Será de posse dos atacantes, a bola quando sair pela lateral do campo; 3.2 Será de posse a bola quando sair pela linha de fundo, dos pivôs; 3.3 A área de fora da linha lateral é uma zona neutra onde a bola pode ser recuperada tanto pelos jogadores quanto pelos pivôs; 3.4 Cada time tem 6 segundos contados a partir do domínio da bola para praticar o arremesso; 3.5 Cada time pode cruzar a bola entre atacantes e pivôs até no máximo de 6 vezes sem realizar uma jogada objetiva de ataque antes de perder a posse de bola; 3.6 Em cada set a posse de bola é de um time; 3.7 O Pivô que inicia a partida, tornar-se-á atacante após o primeiro de seu time ser considerado Queimado; 3.8 O Atleta que for considerado Queimado, tornar-se-á pivô. Sendo a posse de bola deste atleta para efetuar o próximo arremesso.

As equipes devem padronizar em uma única cor suas camisetas para jogo, os times adversários devem utilizar cores diferentes de camisetas.

A bola a ser utilizada deverá ser modelo de bola de vôlei ou de borracha, de tamanho médio.

A disputa será em formato de chave com um time vencedor final da Modalidade que irá representar o distrito na etapa regional.

Modalidade Cubo Mágico

Dentro da modalidade Cubo Mágico teremos apenas 1 categoria

- Cubo Mágico Geral

Esta categoria é disputada individualmente.

Cada participante deverá montar três vezes o cubo mágico (3x3x3). A ordem de classificação será em relação ao melhores tempos de cada participante. Em caso de empate, os competidores resolvem mais uma vez o cubo mágico e ganha aquele que fizer o menor tempo.

A disputa será em formato de chave com um vencedor final da Modalidade que irá representar o distrito na etapa regional.



Modalidade Jogo de Taco

Dentro da modalidade Jogo de Taco teremos 2 categorias:

Jogo De Taco Ramo Escoteiro

Jogo De Taco Ramo Sênior

Esta categoria é disputada em duplas, que podem ser mistas.

Material:

- 2 tacos de madeira
- 2 latas de óleo ou 2 garrafas pet vazias. Elas serão as casinhas. Se usar a garrafa, vai ser preciso colocar um pouco de água para que ela não saia voando facilmente.
- 1 bola de tênis ou frescobol
- Giz para fazer a marcação da casinha

São necessárias duas duplas por partida. Uma dupla começa com os tacos e a outra começa com a bola.

O objetivo da dupla que está com o taco é proteger a "cassinha". Já a dupla com a bola, precisa derrubar a cassinha.

DIMENSÕES: serão aproximadamente 20 metros de distância entre uma cassinha e outra. Cada cassinha terá em torno de 60cm de diâmetro.

INÍCIO DA PARTIDA: haverá disputa de par ou ímpar para escolha de qual dupla será "arremessadora" ou "rebatadora".

PONTUAÇÃO: após rebatida a bolinha, ambos rebatedores deverão alternar-se nas cassinhas, cruzando entre si, no meio de campo. Cada cruzada equivale a 01 ponto.

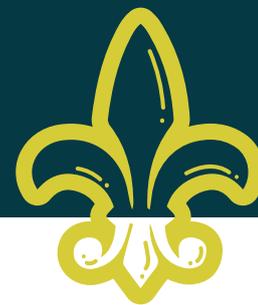
O jogo é disputado entre duas duplas. Uma dupla que fica em posse dos tacos ataca e a outra dupla que fica em posse da bola defende.

A extensão do campo de jogo é de 20m, nas extremidades do campo de jogo são desenhadas duas circunferências (onde os jogadores de ataque deverão manter os tacos), sendo essas separadas por um "X" (onde será posicionada a "cassinha" que os jogadores da dupla de ataque terão que defender e a dupla de defesa terão que atacar).

Só marca pontos a dupla que estiver em posse dos tacos (ataque).

Os jogadores que estiverem em posse dos tacos devem manter sempre as mesmas encostas no chão e dentro de um dos círculos ao lado da "cassinha".

O rebatedor deve cuidar de estar apenas com o taco dentro da circunferência, sendo que caso seja flagrado com o pé sobre a linha ou dentro da circunferência, poderá ser "queimado" e a dupla perder os tacos.



Se o arremessador, defesa, acertar a "Casinha" com a bola e derrubá-la, os tacos automaticamente passam a ser dele e de seu parceiro de jogo.

O objetivo do ataque é impedir que a casinha seja derrubada pela defesa rebatendo a bola arremessada, e por meio dessa marcar pontos que os levem a vitória.

O ataque pontua quando a bola arremessada pela defesa é rebatida e os seus integrantes correm na direção da base oposta, invertendo a sua posição. Para marcar ponto, os tacos de cada integrante devem se tocar no momento que eles se encontrarem durante a corrida. Caso os tacos não se toquem, o ponto não é marcado.

Ao rebater ("rebetear") a bola lançada pela equipe de defesa, o número de pontos marcados pela equipe de ataque é correspondente a quantas vezes consigam trocar de posição entre si até que a equipe de defesa retome a posição de "guardar" a base em posse da bola;

Os jogadores com os tacos, ataque, não podem rebater para trás da "casinha" em que estão defendendo mais de 3 (três) vezes, se isso acontecer a dupla adversária, defesa, terá o direito os tacos. (Regra do 3 para traz).

Caso a defesa consiga pegar uma rebatida do ataque no ar, sem que a bola tenha tocado o chão, os tacos passam a ser posse da defesa que automaticamente se tornam a dupla de ataque e a de ataque passa a ser defesa.

Quando dupla de posse dos tacos atingir os pontos necessários, 12 pontos, a equipe que conseguiu o mesmo deverá derrubar sua "casinha" e cruzar os tacos no centro do campo de jogo. Se o time adversário defesa queimar uma pessoa da dupla adversária, enquanto esses correm, a dupla perde os tacos e perde metade dos pontos.

Caso a dupla de posse dos tacos não consiga derrubar as "casinhas", cruzar os tacos no centro do campo, após o último ponto, 12, poderão manter os tacos na circunferência não finalizando o jogo com a contagem de 0 a 12, e tentarão uma rebatida para fazer um outro ponto que no caso seria o 13º ponto, e proceder a finalização do jogo.

O jogo acaba quando uma das duplas totalizarem 12 pontos e completar o "ritual" de encerramento da partida: derrubar a casinha em que está cruzar os tacos no centro do campo de jogo, sem ser "queimado" por um membro da equipe da defesa.

As equipes devem padronizar suas camisetas para jogo, os times adversários devem utilizar cores diferentes de camisetas.

A disputa será em formato de chave com um time vencedor final da Modalidade que irá representar o distrito na etapa regional.



Regras de Conduta

As Olimpíadas Regionais Escoteiras são um ambiente de encontro, intercâmbio e amizade, marco dos valores propostos na Lei e Promessa Escoteira. Sendo assim todos os participantes devem zelar pelo cumprimento das mesmas bem como das regras previstas no POR.

Mais Informações

Dúvidas sobre programa do evento
Escritório Regional de São Paulo dos Escoteiros do Brasil - Programa Educativo
E-mail: programa.sp@escoteiros.org.br
Tel.: (11) 3154-5500

Informar no assunto do e-mail o nome do evento e o assunto a que se refere e no corpo do e-mail, informar o nome do evento, tema, nome completo, UEL, número de registro e telefone de contato. Acompanhe as novidades do evento pelo site ww.escoteirossp.org.br e pelas redes sociais do Escoteiros SP.