



**Escoteiros do Brasil**  
Rio de Janeiro



**BOLETIM I**



## BOLETIM 01

### Informações Gerais

Acamp Rio é o tradicional acampamento do Ramo Pioneiro da Região Escoteira do Rio de Janeiro. Sua criação foi com o objetivo de integrar Mestres e Pioneiros em uma grande atividade, realizada a cada dois anos, e que unisse o contato com a natureza com o espírito de camaradagem e descontração.

Para o Acamp Rio 2024 estamos preparando o acampamento "Highland Games", atividade que por dois dias irá transformar o nosso querido Campo Escola Magé em uma reprodução dos tradicionais jogos das terras altas escocesas através de celebrações com músicas, danças e competições de força, habilidade e raciocínio.

Inspirado nessa pitoresca confraternização escocesa, o projeto do Acamp Rio 2024 está sendo pensado e preparado com muita dedicação e para que seja mais um sucesso, convidamos a todos os Pioneiros e Mestres para descobrirem um pouco mais sobre a cultura dos Clãs escoceses... com vocês o **AcampRio 2024 – HIGHLAND GAMES**.

**SERVIR!**

"Teus pés te levam aonde teu coração se encontra."

Provérbio Escocês



## 1. OBJETIVOS DA ATIVIDADE

Propiciar a integração entre jovens e escotistas do Ramo Pioneiro da Região Rio de Janeiro, promovendo atividades que atendam as áreas de desenvolvimento Intelectual, Físico e Social.

## 2. LOCAL E DATA

Local - Campo Escoteiro Geraldo Hugo Nunes - Magé

Data - 29 e 30 de junho de 2024

## 3. INSCRIÇÕES

Podem participar jovens e adultos atuantes no Ramo Pioneiro com o registro institucional ativo.

A inscrição é feita pela plataforma Meu PAXTU entre os dias 14 de maio e 10 de junho de 2024, no valor de R\$ 100,00 (cem reais).

INSCRIÇÃO ATÉ	TOTAL
14/05 à 10/06	100,00

Composição da cota

Refeições	R\$ 60,00
Camisa e Distintivo	R\$ 40,00
<b>Total da taxa por participante</b>	<b>R\$ 100,00</b>

**OBS:** A Diretoria Regional RJ está subsidiando o valor de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) para a compra de material e demais custos provenientes da execução da atividade.

A inscrição somente será efetivada após a comprovação do pagamento do valor total.

No valor estão incluídas as refeições de:

- **Sábado** (almoço e lanche da tarde) e,
- **Domingo** (café da manhã, almoço e lanche da tarde).

OBS: Transporte, material de campo e refeição de sexta e café da manhã de sábado (caso prefira chegar a noite conforme descreve a programação) **NÃO ESTÃO INCLUÍDAS NA COTA DA ATIVIDADE** e são por conta de cada participante.

O certificado de participação estará disponível no PAXTU após o término e o distintivo será entregue nas pastas de cada Unidade Escoteira no Escritório Regional.



#### 4. DISTINTIVO E CAMISA

**DISTINTIVO**



**FRENTE**



**COSTAS**



#### MEDIDAS

PP - alt 62 x larg 44  
P - alt 63 x larg 48  
M - alt 65 x larg 51  
G - alt 67 x larg 56  
GG - alt 74 x larg 57  
XG - alt 76 x larg 59  
XGG - alt 78 x larg 61



#### 4. DISTRIBUIÇÃO DOS CLÃS

O AcampRio 2024 - Highland Games terá a participação de 9 Clãs montados exclusivamente para a atividade e distribuídos da seguinte forma:

- ✓ **CLÃ ANFITRIÃO** formado pela Mestria que compõe a organização geral da atividade;
- ✓ Outros **8 Clãs** formados por Pioneiros e Mestres (que não estejam na organização geral) com nomes definidos pelos próprios participantes em reunião prévia.

**OBS:** Todos os Pioneiros e Mestres inscritos no AcampRio 2024 serão distribuídos nos Clãs supracitados e os Mestres que estiverem junto aos jovens poderão participar livremente dos módulos e competições, repetindo a tradição dos antigos Clãs Escoceses onde os líderes acompanhavam seus bravos competidores.

#### 5. REFEIÇÕES

Com exceção do Jantar Medieval, que será preparado pelos Clãs definidos para a atividade, as demais refeições (almoço de sábado e domingo, café da manhã de domingo e lanches da tarde de sábado e domingo) serão fornecidas pela organização da atividade mediante contratação de equipe de cozinha prestadora de serviço para o Campo Escola.

#### 6. JANTAR MEDIEVAL

O Jantar Medieval será de produção dos Clãs definidos para a atividade. Os Pioneiros deverão pesquisar pratos típicos e combinar formas de compra e prepare para uma refeição que atenda ao número de pesos que compõe o seu Clã na atividade.

Todos os ingredientes e material necessário devem ser levados pelo clã.

Todos os clãs definidos para a atividade deverão juntar seus pratos à mesa central do Jantar Medieval e o banquete preparado por todos estará disponível para a degustação dos participantes.

Os Mestres dos diversos Grupos presentes ao AcampRio farão parte dos Clãs definidos para a atividade e poderão fazer parte da organização com suas equipes.

#### 7. MATERIAL INDIVIDUAL E DE CAMPO

Cada participante deve levar para uso individual prato, copo, talheres e saco de dormir. Para uso do clã, barracas e material a ser utilizado no preparo do jantar festivo. O compartilhamento das barracas deve seguir as regras do P.O.R. compreendendo o limite de pessoas por barraca.

#### 8. PERNOITE

O campo estará aberto para quem desejar chegar na sexta-feira

O pernoite será acampado para todos os participantes. O espaço está definido no campo 2 do CEGHN. No local há estrutura de banheiros, cozinha e lavabo para todos em uso compartilhado.



## 9. NORMAS DO EVENTO

**Atitudes e Comportamento:** O Acamp Rio é um local de encontro, intercâmbio e amizade, marco dos valores propostos na Lei e Promessa Escoteira. Caso não se respeitem as normas ou instruções apresentadas pela Organização Geral, será adotada a medida apropriada, podendo, inclusive, culminar na exclusão do participante. No caso de exclusão, o participante responderá pelo pagamento integral de todas as despesas decorrentes dessa medida.

**Apresentação pessoal:** Conforme a Regra 44 do P.O.R., nas cerimônias oficiais de abertura e encerramento, e sempre que solicitado pela Organização Geral, deverá ser utilizado o uniforme ou vestuário escoteiro.

**Relações interpessoais:** Não são permitidas atitudes, ações ou situações que afetem a integridade física, psíquica, ou moral dos participantes, bem como sua estabilidade emocional. Todos devem manifestar respeito mútuo e para com o coletivo ao demonstrar publicamente atitudes próprias da intimidade.

**Objetos de valor:** Aconselhamos que nenhum objeto de valor (notebook, tablet, headphone, smartwatch, etc) seja levado ao evento, por questões de segurança. A Organização do evento é responsável pela segurança dos participantes no âmbito da aplicação do programa do evento e não se responsabilizará por nenhum prejuízo aos seus pertences pessoais, que estarão sob a guarda dos próprios participantes.

**Danos e prejuízos patrimoniais:** Os participantes serão responsabilizados diretamente por eventuais danos e/ou prejuízos causados por atos ou atitudes indevidas às áreas comuns do evento, sejam estas usadas para alojamento dos participantes ou desenvolvimento do programa. Atitudes dessa natureza são motivos para exclusão do evento.

**Fumo:** Fumar será permitido somente em locais pré-determinados.

**Consumo de bebidas alcoólicas:** O consumo de bebidas alcoólicas é proibido durante todo o evento.

**Posse e consumo de drogas:** A posse e/ou consumo de drogas é crime previsto no Código Penal Brasileiro. Qualquer participante que seja surpreendido com drogas, consumindo ou facilitando a outros, será excluído do evento e o caso encaminhado imediatamente às autoridades competentes.

**Furto ou roubo:** Furto ou roubo são crimes previstos no Código Penal Brasileiro. Qualquer participante que seja surpreendido cometendo ilícitos desta natureza será excluído do evento e o caso encaminhado imediatamente às autoridades competentes.

**Armas:** Portar armas de fogo sem a devida autorização expedida pelos órgãos competentes é crime previsto no Código Penal Brasileiro. Qualquer participante que seja surpreendido portando arma de fogo ou branca será excluído do evento e o caso encaminhado imediatamente às autoridades competentes.

**Saídas das áreas comuns:** Não está autorizada a saída dos participantes do local do evento, com exceção dos momentos previstos na programação do evento.

**Visitas:** Somente pessoas expressamente autorizadas pela Organização Geral poderão visitar o evento.

**Uso de imagem:** Os participantes do evento cedem à União dos Escoteiros do Brasil o direito de uso de imagens, na forma de fotografias ou filmagens realizadas ao longo do evento, para fins de promoção do Escotismo no Brasil. Com isso, a UEB passa a ter direito sobre o uso dessas imagens em materiais gráficos e digitais em suas produções, seja o material destinado aos próprios escoteiros, seja material promocional voltado à divulgação do Movimento Escoteiro.



## **10. PROTEÇÃO INFANTOJUVENIL**

A proteção dos nossos jovens é responsabilidade de todo e qualquer adulto voluntário, e é fundamental que todos estejam preparados, não apenas para evitar, mas também reconhecer e agir de forma apropriada, firme e imediata diante de situações de abusos e maus tratos. Orientamos que todos os adultos leiam atentamente e sigam as orientações contidas no Capítulo 15 do P.O.R.

## **11. PROCEDIMENTOS NÃO PREVISTOS**

O Comitê Organizador do evento decidirá quanto aos procedimentos não previstos no presente documento.

**NÃO PERCA, NO BOLETIM 2,  
MAIORES INFORMAÇÕES SOBRE O PROGRAMA DO EVENTO.**

**SERVIR!**

**EDINILSON RÉGIS  
COORDENADOR ACAMP RIO - 2024**



