

DESPORTO NA ESCOLA 2018/2019

PASSEIO D' AVENTURA

Regulamento

Datas: 15 e 16 de Maio de 2019

Local: Quinta do Pisão

Horário: 09.30 – 16.30 horas

Enquadramento: Empresa Municipal Cascais Ambiente

Tipo de atividade: Percurso Interpretativo

Destinatários: alunos do 3º ano do ensino Básico

Data Limite de Inscrição: 28 Janeiro.2019

PARTICIPAÇÃO

Por equipas (cada turma será dividida em duas equipas) tendo por base a realização de dois percursos de descoberta, jogos e obstáculos com cordas. **Obrigatório acompanhamento durante o percurso de 2 adultos (um por cada grupo), de preferência a professora titular de turma e um auxiliar.**

15.Maio.2019 – destinada às escolas que integram o 2º semestre do programa “Nadar a Brincar”

16.Maio.2019 – destinada às escolas que integraram o 1º semestre do programa “Nadar a Brincar”

REGRAS GERAIS

As equipas devem dirigir-se ao secretariado assim que chegam, onde se realizará um breve briefing, iniciando-se o percurso, por ordem de chegada, entre as 09h45 e as 10:00 horas, com intervalos de 4 minutos. A competição tem a duração máxima de 4h, contadas desde a hora de partida de cada equipa até à conclusão dos dois percursos (não existindo momentos de neutralização de tempo, embora a qualquer momento as equipas possam parar para abastecimentos, descanso e/ou alimentação). As equipas que excederem o tempo previsto (tempo segurança) devem avisar a organização.

As equipas são compostas por 10 a 15 elementos. As equipas devem deslocar-se em conjunto (alunos e Professor responsável e/ou auxiliar), sem nunca perderem o contacto visual entre todos os seus elementos.

Cada equipa tem de transportar pelo menos um telemóvel, cujo número ficará registado no secretariado.

Cada equipa pode ainda transportar um apito (**da responsabilidade da escola**), que só será utilizado em caso de emergência.

PONTUAÇÃO

Existem **18 pontos de controlo**, que valem 2 pontos cada (total de 36 pontos), e **quatro postos de jogos** que valem o máximo de 20 pontos cada (total de 80 pontos). Total de 116 pontos possíveis.

Existe ainda, a bonificação do saco do lixo (o saco fornecido pela organização deve ser utilizado para o lixo da equipa, assim como, para recolha de algum lixo encontrado no caminho) que vale 6 pontos no máximo. As equipas serão ordenadas pela ordem de pontos obtidos e em caso de empate pelo tempo de prova até ao limite das 4 horas.

DESPORTO NA ESCOLA 2018/2019

PASSEIO D' AVENTURA

Regulamento

TIPO DE COMPETIÇÃO

1. PERCURSOS INTERPRETATIVOS

Tem por base a consulta de um mapa na escala 1:10.000 e a descoberta das diferentes pistas fornecidas e consequente interpretação. Em cada local identificado deve proceder-se à validação do ponto de controlo, correspondendo, cada validação correta a 2 pontos.

Existem dois percursos interpretativos. Os dois percursos devem ser realizados sucessivamente procedendo à troca de mapas junto da organização no local de PARTIDA/CHEGADA, tendo como OBJETIVOS:

- **VERMELHO** – encontrar 10 pontos de controlo (**PC**), e 2 jogos;
- **AZUL** – encontrar 8 pontos de controlo (**PC**), e 2 jogos.

2. JOGOS

As equipas terão de realizar quatro jogos sendo estabelecido um tempo máximo de prova. Se esse tempo for ultrapassado serão penalizados. Serão ainda consideradas penalizações por desrespeito das regras da organização. Cada jogo terá como pontuação máxima 20 pontos.

MATERIAL NECESSÁRIO

Mochila com almoço frio (obrigatório), recipiente com água, protetor solar (caso necessário), calçado adequado (sapatos ténis ou equivalente).

TRANSPORTE

O transporte para a atividade é da responsabilidade da Câmara Municipal de Cascais.

CASOS OMISSOS

Os casos omissos e alterações ao presente regulamento serão informados no início da prova e/ou resolvidos pela organização.

CEDÊNCIA DE IMAGEM

A escola ao proceder à inscrição dos seus alunos implementa os recursos necessários para a autorização de cedência de forma gratuita e incondicional, à Câmara de Cascais dos direitos de utilização de imagem dos mesmos tal como captada nas filmagens ou fotografias que terão lugar durante as atividades, autorizando a sua reprodução em peças comunicacionais de apoio.