Ministério da Marinha
Diretoria de Portos e Costas

Como organizar um grupo de Escoteiros do Mar

Como organizar um grupo de Escoteiros do Mar

Ministério da Marinha
Diretoria de Portos e Costas

APRESENTAÇÃO

Esta publicação tem por finalidade servir de subsídio para que os Capitães dos Portos, Delegados e Agentes de Capitanias possam colaborar na organização de Grupos de Escoteiros do Mar em suas áreas de jurisdição.

É também uma contribuição do Ensino Profissional Marítimo a tão importante tarefa de disseminação da importância do Mar, bem como na de incutir nos jovens os princípios sadios da mentalidade escotista.

Na parte inicial, a publicação contém a compilação do folheto "COMO ORGANIZAR UM GRUPO DE ESCOTEIROS" que nos foi gentilmente cedido e autorizado publicar pela U.E.B.

Agradecemos ao VELHO LÔBO, Almirante Benjamim Sodré, a honra de nos ter permitido transcrever o capítulo "ESCOTEIROS DO MAR" da publicação de sua autoria O GUIA DO ESCOTEIRO.

Agradecemos ainda ao Chefe José Alves, do 101.º Grupo de Escoteiros do Mar "CRUZEIRO DO SUL" do Jequiá Iate Clube, pela colaboração dada.

Rio de Janeiro, GB, dezembro de 1971

HILTON BERUTTI AUGUSTO MOREIRA
Vice-Almirante — DIRETOR

ÍNDICE

APRESENTAÇÃO 1

Cap. I — Introdução 3

Cap. II — Como organizar um grupo de escoteiros 4

Cap. III — As regiões escoteiras no Brasil 13

Cap. IV — As ligações da Marinha com o escotismo 17

Cap. V — Escoteiro do Mar 18

Cap. VI — A formação marinheira do escoteiro 20

CAPÍTULO I

INTRODUÇAO

A participação de um Grupo de Escoteiros do Mar na comunidade é um fato que deve ser olhado com profundo respeito.

Jovens que, ao invés de se dedicarem aos folguedos compatíveis com suas idades, se integram a grupos de Escoteiros, merecem tôda nossa admiração. Suas vidas, desde cedo, passam a produzir algo para a sociedade. É uma Escola de Moral e Civismo.

Isto que foi dito se aplica indistintamente a quaisquer Grupos de Escoteiros, quer sejam de Terra, do Mar ou do Ar. Não importa a modalidade, o que importa mesmo é o IDEAL ESCOTEIRO.

Porém, os Escoteiros do Mar, dedicando-se a inúmeras atividades no Mar, aprendem a compreendê-lo melhor e a amá-lo.

Isto significa que vão adquirindo pouco a pouco uma Mentalidade Marítima.

Essa mentalidade é para o Brasil — um país essencialmente Marítimo — um fator indispensável à tarefa gigantesca de estabelecermos um Poder Marítimo compatível com nossos destinos de Grande Nação.

Assim, desde cedo, os Escoteiros do Mar passam a contribuir para a consecução dessa tarefa.

Os Escoteiros do Mar são ainda considerados preferenciados da Marinha pela Lei do Serviço Militar, e como tal devem ter uma Formação Básica Marinheira. Para fazer jus aos benefícios dessa Lei, o Escoteiro deve se qualificar como Arrais Amador, categoria do 5.º Grupo do Pessoal da Marinha Mercante — Amadores.

É durante essa qualificação que êle trava os primeiros contatos com o Ensino Profissional Marítimo. A obtenção da Carta de Habilitação de Arrais Amador exige uma dose de conhecimentos que serão testados nos exames feitos nas Capitanias, Delegacias e Agências.

Assim foi que a Diretoria de Portos e Costas, para melhor atender à formação dos jovens aspirantes àquela Carta, resolveu elaborar a presente publicação, a qual, estamos certos, não irá substituir nenhuma das existentes, mas irá facilitar o Trabalho dos Capitães dos Portos, seus Delegados e Agentes.

CAPÍTULO II

COMO ORGANIZAR UM GRUPO DE ESCOTEIROS

O ponto de partida para a organização de um Grupo de Escoteiros do Mar é sem dúvida alguma fazê-lo dentro das normas de União de Escoteiros do Brasil.

Portanto, nos colocamos na posição de alguém que, em algum lugar dêste imenso Brasil, é solicitado a ajudar na formação de um nôvo Grupo de Escoteiros.

Os Capitães dos Portos, seus Delegados e Agentes que pertencem à vasta Rêde Administrativa da Diretoria de Portos e Costas, espalhada por todo o Brasil, são também muitas vêzes procurados para tal.

Desta forma, ao transcrevermos a publicação da U.E.B., "Como Organizar um Grupo de Escoteiros", estamos tentando contribuir para a organização, na forma correta, de novos Grupos Escoteiros.

QUE É UMA TROPA DE ESCOTEIROS?

A organização escoteira básica é o Grupo Escoteiro. A Tropa de Escoteiros é uma das seções dêsse Grupo.

O Grupo Escoteiro completo consiste nas seguintes seções: Alcatéia de Lobinhos (para meninos de 7 a 11 anos); Tropa de Escoteiros (para rapazes entre 11 e 15 anos); Tropa de Escoteiros Seniores (abrangendo rapazes de mais de 15 anos até 18 anos); e Clã de Pioneiros (reunindo rapazes de 18 a 24 anos).

O Grupo Escoteiro pode ser constituído inicialmente de uma só seção. O Grupo poderá também ter mais de uma unidade da mesma seção.

Poderão ser criados Grupos especializados de Escoteiros do Mar ou de Escoteiros do Ar, assim como também poderão ser criadas Tropas dessas modalidades em Grupos Escoteiros comuns. O início da organização de uma Tropa de Escoteiros é, pois, a constituição do Grupo Escoteiro de que ela fará parte.

PRIMEIROS PASSOS

O primeiro passo é entrar em contato com o Conselho Local Escoteiro e com o Comissário Distrital de sua área. Se não existe essa organização em sua cidade, procure entendimento direto com a Região Escoteira do seu Estado. Seus endereços podem ser obtidos com a Secretaria da Direção Nacional da União dos Escoteiros do Brasil — Av. Rio Branco, 108 — 3.º andar ou Caixa Postal 1.734, Rio de Janeiro.

O Comissário Distrital e Conselho Local são responsáveis pela direção do Movimento Escoteiro na sua área. Nenhum passo definitivo deve ser dado para a formação de uma Tropa, sem que tenha recebido uma "Autorização Provisória" do Conselho Local e do Comissário Distrital, ou, em falta dêles, do próprio Comissário Regional do seu Estado. Isto tem por fim evitar um comêço imprudente na formação da Tropa, cujo futuro poderá ficar comprometido se fôr organizada apressada e aventurescamente por pessoas que tenham poucos conhecimentos do que é o Escotismo na realidade ou do que devem ser os fundamentos da nova Tropa.

GRUPO PATROCINADO OU LIVRE?

A primeira questão a ser resolvida é se o futuro Grupo será patrocinado por uma entidade mantenedora ou se será uma organização independente.

"Patrocinado" significa que o Grupo é mantido por uma Igreja, Escola, Clube, Emprêsa Comercial, Industrial ou outra instituição de caráter educacional ou cívico etc., que tem alguma interferência nas nomeações de dirigentes e particularmente (como no caso da Igreja) quanto à admissão dos rapazes. Deve ser claramente compreendido desde o princípio que nenhuma autoridade patrocinadora tem quaisquer podêres no que concerne ao treinamento que os Escoteiros estejam realizando; isto deve ser bem esclarecido antes de iniciar a Tropa, a fim de evitar futuros mal-entendidos.

Preferivelmente, a organização de um Grupo Escoteiro deve ser iniciada por uma instituição permanente: Igreja, colégio, clube ou uma entidade de serviço público. Esta instituição garantirá a obtenção de um local para as reuniões, a direção, o funcionamento e o equipamento necessário por um período mínimo de um ano.

Em uma Igreja o ponto de comêço será o Pároco ou o Pastor, assim como as diversas Associações Religiosas ou Comissões Especiais. Êste Grupo deverá, então, despertar o interêsse da comunidade para o Escotismo, assegurando dêsse modo o apoio moral e prático, derivado da compreensão dos objetivos visados.

Um processo similar deverá ser seguido por qualquer outra instituição ou organização.

Se o Grupo vai constituir uma organização independente, com personalidade jurídica própria, o organizador deve reunir um grupo de pessoas interessadas no Movimento (pais, educadores e pessoas eminentes) e constituir com os mesmos, sob a assistência do Comissário Distrital, um **Conselho de Grupo**, que elegerá a respectiva **Comissão Executiva do Grupo** em Comissão Fiscal e tomará as demais providências que se tornarem necessárias.

COMISSÃO EXECUTIVA DO GRUPO

Normalmente é constituída por: 1 Presidente, 1 Secretário e 1 Tesoureiro.

Deve ser composta de pessoas capacitadas, que estejam interessadas no trabalho juvenil da comunidade. Geralmente as melhores Comissões Executivas são constituídas pelos pais dos Escoteiros.

Quando o Grupo é patrocinado, poderá, em vez de Comissão Executiva, possuir um Diretor de Escotismo designado pela Entidade Mantenedora. O Diretor de Escotismo exercerá individualmente as funções que competiriam à Comissão Executiva do Grupo.

Êsses membros devem procurar ler os folhetos existentes sôbre o Escotismo e, se possível, assistirem a um Curso Explicativo.

COMISSÃO FISCAL

É constituída de 3 membros efetivos e 3 suplentes.

Suas funções são as de acompanhar a gestão financeira e dar parecer nas contas da Comissão Executiva do Grupo.

DEVERES DA COMISSÃO EXECUTIVA DO GRUPO

Ao aceitar suas eleições, os Membros da Comissão Executiva do Grupo também aceitam as responsabilidades de:

1 — Recomendar pessoas a serem nomeadas como Chefes de Grupo, Chefes e Assistentes da Tropa ou de outras seções;

2 — Ajudar o Chefe a encontrar instrutores para alguns assuntos especiais;

3 — Consultar o Chefe, de vez em quando, sôbre problemas que afetem a interpretação própria do Escotismo e, no caso de tratar-se de Grupo patrocinado, sôbre os requisitos estabelecidos pela instituição ou organização mantenedora;

4 — Zelar pela observância do P.O.R., estatutos, regulamentos e instruções em vigor;

5 — Estimular os Chefes, seus Assistentes e todos os Membros da Tropa a levar adiante o programa escoteiro;

6 — Promover o bom funcionamento da Tropa de tal maneira que fique assegurada sua continuidade e desenvolvimento;

7 — Administrar as finanças, para o que deverão obter apoio econômico, e organizar quando possível um orçamento;

8 — Supervisar os bens e propriedades do Grupo;

9 — Assegurar facilidades e oportunidades para que os Escoteiros da Tropa gozem uma ou mais semanas de acampamento por ano, sob a supervisão necessária;

10 — Assumir por meio de uma pessoa adequada a direção ativa da Tropa em caso de inabilidade do Chefe para servir, até que seu sucessor seja devidamente designado e registrado;

11 — Estimular e dar facilidades aos Chefes para tomar Cursos de Adestramento, ajudando-os se necessário a cobrir os gastos de transporte, quota de inscrição e facilitando-lhes o modo de poder deixar por êsse tempo seus trabalhos ou negócios.

As Tropas e as Comissões Executivas dos Grupos trabalham debaixo da jurisdição dos Conselhos Locais, que estão sendo constituídos em grande número de cidades.

Os Grupos Escoteiros que não tenham Conselho Local nem Comissário Distrital em sua área dependerão administrativamente da própria Comissão Executiva Regional.

AUTORIZAÇÃO PROVISÓRIA

Logo depois de eleita, a Comissão Executiva do Grupo deve solicitar formalmente a "Autorização Provisória" para o funcionamento do nôvo Grupo e a designação provisória dos seus Chefes. Essa solicitação é dirigida ao Comissário Distrital e, na falta dêste, ao Comissário Regional.

Se a formação do Grupo fôr, desde o princípio, assistida pelo Comissário Distrital ou orientada pelo Comissário Regional, ela fornecerá os respectivos formulários:

Pedido de Autorização Provisória e

Proposta de Nomeação de Escotista.

Se o Grupo não teve ainda contato com a organização escoteira, pode solicitar a "Autorização Provisória" por meio de um ofício no qual comunique a constituição e atividades do Grupo e faça a indicação da pessoa ou pessoas que assumirão os encargos da chefia do Grupo e suas Seções.

Os futuros Chefes preencherão por sua vez o "Questionário para admissão de Escotista", indicando três pessoas idôneas que possam dar informações a seu respeito.

Recebidos os formulários ou ofícios e depois de verificar que o nôvo Grupo tem condições de viabilidade, o Comissário Distrital (na falta dêste o Comissário Regional) concederá a "Autorização Provisória" e designará os novos chefes **em estágio probatório** de quatro meses.

A "Autorização Provisória" é válida também por quatro meses, findos os quais o Grupo e a Tropa de Escoteiros ou outras Seções

já devem estar organizados, e os primeiros rapazes feito a sua Promessa, sendo, então, pedido o Reconhecimento do nôvo Grupo.

UM LOCAL APROPRIADO PARA AS REUNIÕES

Uma das coisas mais importantes para o bom êxito da Tropa é obter um local de reuniões, uma sede que os próprios rapazes possam arrumar e decorar.

Haverá grande vantagem inicial se os Escoteiros puderem contar com uma sede própria e esta possibilidade deve ser estudada desde o começo.

Um grande número de Tropas Escoteiras se reúne em locais cedidos pela Paróquia ou outras dependências da Igreja, em pátios ou ginásios de colégios que não estão em uso etc. Se o Grupo fôr livre, deve ser prèviamente obtido um local para as reuniões, antes que a Tropa entre em funcionamento.

O CHEFE DA TROPA

A direção de qualquer organismo de sistema escoteiro de educação em boa cidadania é um trabalho suficientemente importante à altura de ser desempenhado pelo melhor cidadão da comunidade. Esta consideração é de grande valor, já que da qualidade e prestígio do Chefe dependerá o êxito do adestramento escoteiro dos rapazes e da Tropa como unidade de trabalho. A reputação, o caráter, a atitude geral do Chefe da Tropa devem ser da mais alta qualidade porque serão o exemplo que o rapaz terá em sua frente. Outros requisitos devem ser os de possuir um desinteressado espírito de serviço, nível de educação secundária e pelo menos 18 anos.

Se bem que seja de grande ajuda o Chefe já possuir anteriormente uma experiência maior dentro do Escotismo ou de outras organizações juvenis, isto não é, no entanto, indispensável se o candidato conta com outras qualidades. O mais importante é que o chefe escolhido saiba ganhar a simpatia e o respeito dos rapazes.

ADESTRAMENTO DO CHEFE

Antes de assumir a responsabilidade de dirigir uma Tropa, o Chefe deve certificar-se se suas idéias sôbre o Escotismo estão corretas.

Deverá ler pelo menos os seguintes livros: "Guia para o Chefe de Tropa", "Escotismo para Rapazes", "Guia do Escoteiro", "Sistema de Patrulhas", "Para ser Escoteiro" e o regulamento P.O.R. (Princípios, Organização e Regras).

Uma pessoa que não teve anteriormente nenhuma experiência escoteira deve sempre que possível fazer prèviamente um estágio em uma Tropa já existente. A União dos Escoteiros do Brasil realiza para êsse fim um Curso de Estágio e Orientação.

É muito conveniente que o nôvo Chefe faça todo o possível para tomar um Curso de Adestramento Preliminar, dentro do seu primeiro ano de atividade. Depois dêsse curso, poderá tomar a Parte I da Insígnia de Madeira, que é um programa de adestramento por correspondência, seguido da Parte II que se efetuará num acampamento de dez dias.

A secretaria da Direção Nacional ou Regional prestará ampla informação sôbre todos êsses cursos, mediante solicitação.

ALICIAMENTO

Não haverá dificuldades quanto a isto. Faça um anúncio na imprensa, nas igrejas e nas escolas locais, que uma Tropa Escoteira está para ser formada e que haverá a primeira reunião num determinado dia. Provàvelmente um grande número de rapazes se apresentará. Tome os nomes e endereços de todos os meninos que queiram ser Escoteiros e diga-lhes um pouco do que significa o Escotismo, procurando cativar-lhes a imaginação e o interêsse.

O único método seguro de iniciar a Tropa é, porém, com um número relativamente pequeno, 6 a 8 rapazes, de preferência os mais idosos que se candidatarem.

Faça êstes passarem pelas provas de Noviço, dando a máxima atenção à Lei e à Promessa Escoteira, e então já os conhecerá suficientemente bem para escolher os primeiros Monitores para a Tropa maior.

Não espere muito tempo para aumentar a Tropa ou terá a decepção de descobrir que o entusiasmo original diminuiu. Deve-se ter muito cuidado em não aceitar rapazes com menos de 11 anos.

Os rapazes tornam-se Escoteiros em busca de divertimento, bons amigos de aventuras e também para aprender a fazer coisas. Ao se tornarem Escoteiros, êles se unem a um Movimento, cujas atividades são baseadas no amor da vida ao ar livre, em acampamento e excursões e em prazeres semelhantes. Tudo isto deve estar sempre presente ao espírito do Chefe e desde o início êle deverá considerar e incluir êsses pontos, quando traçar os planos para a Tropa.

PAIS

Antes de um menino ser admitido como membro da Tropa, é indispensável obter a permissão dos pais ou responsáveis. Isto, sempre que seja possível, deve ser feito, não por correspondência ou pelo

preenchimento de fichas e papéis, mas por meio de visitas pessoais; essas visitas devem tornar-se um costume na vida da Tropa.

Se desde o princípio o Chefe conseguir atrair o interêsse dos pais pela Tropa Escoteira, verá que muitos de seus problemas serão resolvidos naturalmente.

UNIFORME

Com a maior brevidade possível deve-se conseguir que os rapazes tenham os seus uniformes. Isto, logo que o Chefe esteja bem certo que cada rapaz vai permanecer como Escoteiro da Tropa.

Há quatro maneiras de se obter o uniforme e provàvelmente os organizadores verificarão que cada caso deve ser tratado de modo diferente e individualmente. Elas são:

1 — Cada rapaz arranjará o seu próprio uniforme (não se deve esperar que êle o adquira de uma vez). Deve-se ter cuidado quanto às fazendas e côres das calças e camisas, para que a máxima uniformidade possível possa ser conseguida para a Tropa.

2 — Fornecer tudo com o capital da Tropa. Isto não é recomendável, pois geralmente provoca aborrecimento e discorda do espírito do artigo 9.º da Lei Escoteira. Só muito raramente será empregada.

3 — Fornecer parte do uniforme com o capital da Tropa (por exemplo, chapéu e lenço), quando o rapaz tenha entrado com o restante. Isto freqüentemente dá bons resultados.

4 — Fornecer o uniforme com o capital da Tropa e cobrar do menino um tanto por semana, até que esteja tudo pago. Uma certa soma deverá ser paga antes que o uniforme seja entregue ao rapaz. É recomendável o uso de cartões especiais de registro de modo a acarretar responsabilidade e assistência dos pais em casa.

REUNIÕES DA TROPA

Deve haver uma reunião regular da Tropa, por semana, de duração aproximada de duas horas. Esta reunião deve começar e terminar exatamente na hora certa, tanto por causa do próprio treinamento escoteiro (hábito da pontualidade) como também em consideração aos pais. Esta não será a única reunião; haverá também grandes jogos, excursões e expedições ao ar livre às tardes de sábados e aos domingos; posteriormente, acampamentos de fim-de-semana. Também cada Monitor deve ser estimulado a realizar a sua reunião da Patrulha semanalmente, onde êle poderá treiná-la e desenvolver sua própria capacidade de liderança. Não é preciso dizer que, ao decidir o horário da reunião, as outras obrigações e deveres dos rapazes devem ser tomados em consideração (trabalho, escola, Igreja etc.).

Êste folheto não diz respeito ao treinamento dos Escoteiros, mas os pontos seguintes devem ser lembrados desde o princípio:

I — Escotismo é um jôgo e a maior parte do treinamento escoteiro é feito por meio de jogos.

II — Boa disciplina e garbo são essenciais. O Escotismo não é um Movimento militar e disciplina militar não é desejada (e nem seria tolerada). Porém, espera-se que os Escoteiros estejam Alerta e que tenham bom porte e marchem bem. Para conseguir êstes objetivos, os exercícios físicos, os jogos de adestramento e o estritamente suficiente de Ordem Unida devem ser incluídos no programa.

SISTEMA DE PATRULHAS

No Sistema de Patrulhas repousa o verdadeiro método do treinamento escoteiro. A essência do Sistema de Patrulha está em dar a máxima responsabilidade aos Monitores no treinamento dos Escoteiros. Na prática, portanto, o Chefe Escoteiro verá que o melhor método de progredir é treinar os Monitores nas práticas escoteiras e ajudá-los de tôdas as maneiras, para que treinem seus Escoteiros nas Patrulhas. Para isto, é de grande conveniência que cada Patrulha tenha sua sede, ou seja, seu canto de Patrulha, de inteira responsabilidade da mesma.

CÔRTE DE HONRA

Quando já tenham sido designados os Monitores, constitui-se uma "Côrte de Honra", formada pelos Chefes e Monitores. Êste Conselho deve ser consultado freqüentemente pelo Chefe Escoteiro, antes de decidir sôbre as linhas mestras dos futuros programas.

RELIGIÃO

Não é demasiado salientar que cada Escoteiro deve pertencer a alguma organização religiosa e freqüentar a sua Igreja.

O Chefe Escoteiro deve dar tôda a cooperação e estímulo aos Escoteiros para que cumpram seus deveres religiosos, devendo influir pessoalmente pelo seu próprio exemplo.

FINANÇAS

A Tropa deve tornar-se tanto quanto possível independente, quanto às finanças. Os próprios Escoteiros devem pagar uma pequena subscrição semanal ou mensal, cujo emprêgo deve ser tratado pela Côrte de Honra.

Todos os meios de arrecadar dinheiro devem estar estritamente de acôrdo com o P.O.R., sendo realmente dever da Comissão Executiva do Grupo zelar pela estabilidade financeira da Tropa. Os próprios Escoteiros ajudarão como fôr possível, sempre que o Chefe concordar que tal participação não interfere no treinamento escoteiro.

RECONHECIMENTO DO GRUPO E REGISTRO DA TROPA

Dentro dos quatro meses de validade da Autorização Provisória, obtida inicialmente, e depois de haver cumprido todos os requisitos individuais e coletivos estabelecidos pela entidade escoteira, o Grupo deve solicitar seu Reconhecimento e Registro da Tropa, para usufruir os direitos de membro da União dos Escoteiros do Brasil e poderem os seus associados usar o Uniforme e os Distintivos Escoteiros. Os formulários utilizados são os seguintes:

PEDIDO DE RECONHECIMENTO E PRIMEIRO REGISTRO

MODÊLO 3

Solicitação formal de uma instituição ou de um Grupo de cidadãos para o reconhecimento do Grupo e Registro da sua Tropa ou outras seções.

Neste pedido se incluirão os nomes dos Membros da Comissão Executiva do Grupo e dos Chefes do Grupo, da Tropa ou outras seções que houver.

Juntamente com êsse formulário, devem ser enviados os "Boletins de Registro das Seções" (Modêlo 3) no qual estarão relacionados, separadamente, por Seção, todos os elementos que já tenham feito a Promessa Escoteira.

REGISTRO INDIVIDUAL

Cada dirigente, Chefe e Escoteiro inscrito por ocasião do Registro inicial do Grupo receberá da Direção Nacional um Cartão de Identidade, válido por um ano. Os que ingressarem posteriormente na Tropa Escoteira receberão seus Cartões de Identidade, desde que sejam registrados por meio do formulário 6.

OUTROS ASSUNTOS A RESOLVER

Se a Tropa que se inicia fôr a primeira seção do Grupo, seu Chefe deve tomar a responsabilidade de se esforçar por completar o Grupo logo que fôr possível. Para êsse fim deve tentar achar um homem (ou mulher), que seja capaz de iniciar uma Alcatéia de Lobinhos.

Está provado que os Lobinhos são a base em que se assenta o treinamento escoteiro. Uma Alcatéia bem conduzida contribuirá enormemente para o sucesso da Tropa Escoteira. Para completar sua organização, o nôvo Grupo deverá ter uma Tropa de Escoteiros Seniores e um Clã de Pioneiros.

INICIANDO UMA TROPA NUM GRUPO JÁ EXISTENTE

Se a Tropa está sendo iniciada num Grupo já existente (onde, por exemplo, só exista uma Alcatéia), deve ser pedida permissão ao Comissário Distrital e ao Conselho Local para dar início à nova seção. Porém, como o Grupo já deve estar registrado (e talvez já possua um lugar de reuniões), a maior parte do trabalho preliminar já estará feito. Não obstante, muito do que foi dito neste folheto aplicar-se-á a êste caso, porém será importantissimo que o Chefe da Tropa de Escoteiros faça arranjos imediatos com os Lobinhos, a fim de obter a máxima cooperação entre as seções dos Lobinhos e dos Escoteiros e para assegurar-se de que compreende plenamente como a seção Escoteira repousa na de Lobinhos.

Finalmente, em caso de qualquer dúvida ou dificuldade, procure diretamente seu Comissário Distrital. Êle é a pessoa indicada para lhe auxiliar e sua experiência está sempre à sua disposição.

CAPÍTULO III

AS REGIÕES ESCOTEIRAS NO BRASIL

Como vimos no Capítulo II, o primeiro passo a dar para se organizar um Grupo Escoteiro é "entrar em contato com o **Conselho Local Escoteiro** e com o **Comissário Distrital** de sua área".

Surge logo um problema para quem pouco ou nada conhece do assunto e que por vêzes está muito longe dos centros onde o Escotismo é mais difundido.

Para solucionar tal problema, fornecemos a seguir uma relação das Regiões Escoteiras do Brasil que poderão, mediante consultas, esclarecer quanto à existência ou não no local em pauta de Conselhos Locais ou Comissões Distritais, bem como indicar endereços.

Esta relação poderá ser periòdicamente atualizada, para tal, ao lado dos endereços impressos, deixamos igual espaço para serem feitas as alterações posteriores. Recomenda-se que as alterações sejam feitas a lápis.

ENDEREÇOS DAS REGIÕES ESCOTEIRAS DO BRASIL

ENDEREÇOS ATUAIS	ALTERAÇÕES (Feitas a lápis)
Don Giocondo M. Grotti Caixa Postal, 10 **Rio Branco — Acre**	
Aquiles Barroso Rua Henrique Martins n.º 427 **Manaus — Amazonas**	
Clodoaldo Carvalho do Nascimento Departamento de Ensino **Macapá — Territ. Federal do Amapá**	
Irmão Ivo Anselmo Hohn Rua Oswaldo Cruz n.º 954 **São Luís — Maranhão**	
José Eduardo Pereira Rua Guaporé n.º 430 **Teresina — Piauí**	
Dr. Luiz Gonzaga Carmo Paula Av. Dom Manoel n.º 1.086 **Fortaleza — Ceará**	

Aderivaldo Aranha Mouzinho Rua D. Marcílio Dias — Vila Militar c/8 — Cruz das Almas **João Pessoa — Paraíba**	
Major Djalma Gusmão Praça da Tôrre n.° 1.121 **Recife — Pernambuco**	
Irmão José de Arimatéia Freitas Colégio Marista Caixa Postal, 56 **Maceió — Alagoas**	
Adalberto Rodrigues dos Santos Rua Sebastião Costa n.° 77 **Aracaju — Sergipe**	
Emilton Moreira Rosa Caixa Postal, 1.308 **Salvador — Bahia**	
João Ferreira da Silva Caixa Postal, 1.175 **Vitória — Espírito Santo**	
Luiz Carlos de Amuedo Jannuzzi Rua Dr. Celestino, 113 **Niterói — Est. Rio de Janeiro**	
Oswaldo Ferraz Av. Olegário Maciel, 311-2.° **Belo Horizonte — Minas Gerais**	

Dr. Joaquim Francisco de Mattos Rua 5 n.° 1.016 — Setor Oeste **Goiânia — Goiás**	
Dr. Eduardo Salvatore Av. Brigadeiro Luiz Antônio, 388 **São Paulo — São Paulo**	
Paulo Ari Gaio Rua Ermelino de Leão, 492 **Curitiba — Paraná**	
Paulo dos Reis Rua do Príncipe, 115 s/21-22 **Joinville — Santa Catarina**	
Ido Ernesto Gunther Galeria Rosário, conj. 418 **Pôrto Alegre — Rio Grande do Sul**	
Névio Lotufo Caixa Postal, 73 **Cuiabá — Mato Grosso**	
Ten.-Cel. Ivanildo Figueiredo Andrade de Oliveira Super-Quadra 315 Bloco D apt.° 603 **Brasília — Distrito Federal**	

CAPÍTULO IV

AS LIGAÇÕES DA MARINHA COM O ESCOTISMO

A Marinha possui raízes profundas no Escotismo e, particularmente, no Escotismo do Mar, por razões óbvias.

O Escotismo do Mar, além dos benefícios que traz à Comunidade, como já comentamos anteriormente, é um elemento valioso para disseminação e implantação da Mentalidade Marítima.

Visando incrementar as relações da Marinha com Grupos de Escoteiros, Sua Excelência o Ministro da Marinha baixou o Aviso Normativo N.º 0118, de 29 de janeiro de 1971, o qual transcrevemos a seguir.

N.º N-0118 — Em 29 de janeiro de 1971.

Exmo. Sr. Comandante de Operações Navais.

Incremento de relações Marinha-Escoteiros

Referência: Aviso n.º 1534, de 1-7-48 (Bol. 28/48-3.104).

PROPÓSITO

1. O propósito dêste Aviso é o de promover uma maior aproximação entre a Marinha e os Escoteiros do Mar.

DIRETRIZES

2. Para efeito dêste Aviso, deverá V. Ex.ª determinar aos Distritos e Comandos Navais que sejam designados Oficiais-de-Ligação, nos vários portos de respectiva jurisdição, com as Organizações Escoteiras Locais.

Aos Oficiais-de-Ligação caberá, como função precípua, o desenvolvimento das relações Marinha-Escoteiros.

3. Para consecução do propósito acima colimado, os Oficiais-de-Ligação deverão promover:

a) Visitas orientadas de escoteiros aos arsenais, bases, navios e estabelecimentos, procurando sempre despertar nos visitantes o interêsse pelas coisas da Marinha;

b) Realização de palestras e cursos, êstes em íntimo contato com as unidades subordinadas à Diretoria de Portos e Costas, tendo em mira o seu reconhecimento oficial;

c) Sempre que possível, realização de cruzeiros em navios subordinados, dando especial atenção à efetiva participação dos escoteiros na vida de bordo; e finalmente,

d) Apoio, no que toca a transporte, hospedagem e orientação técnica.

GENERALIDADES

4. Conquanto a ligação em caráter nacional com a União dos Escoteiros do Brasil fique a cargo do Serviço de Relações Públicas

da Marinha, os Distritos e Comandos Navais em suas respectivas áreas deverão ter em mente o estabelecimento de uma base prática de cooperação, visando não só incrementar uma atividade sadia como também a possibilidade futura de recrutamento dêsses jovens, por si só altamente recomendáveis como candidatos.

EFETIVIDADE E REVOGAÇAO

5. Êste Aviso entra em vigor nesta data.
6. Fica revogado o Aviso da referência.

CAPÍTULO V

ESCOTEIROS DO MAR

A conceituação que gostaríamos de dar a essa modalidade do Escotismo é aquela tão bem imaginada pelo Almirante Benjamim Sodré, que devotou grande parte de sua vida à implantação do Escotismo no Brasil.

Fomos buscá-la no livro de sua autoria, o "Guia do Escoteiro", em seu capítulo XVIII, Escoteiros do Mar, e para sermos, o mais possível, fiéis ao ilustre autor passamos a transcrevê-lo a seguir:

ESCOTEIROS DO MAR

(Extraído do GUIA DO ESCOTEIRO, de autoria de Velho Lôbo)

São escoteiros que fazem a sua educação e aprendizagem para a vida nessa grande escola de coragem e de sangue-frio que é o mar. Êsse ramo do escotismo pondo os rapazes num inteligente contato com o mar, e adotando os mesmos processos do escotismo em terra, dá-lhes desembaraço, o sangue-frio, os recursos, a disciplina do marinheiro.

"Os perigos da vida do mar educam o homem na escola de coragem e incutem-lhe no ânimo um profundo sentimento do dever. A vida do marinheiro é uma vida de paciência, de atividade e vigilância. É cheia de cuidados e de responsabilidades" (Smiles).

O Programa dos escoteiros do mar é idêntico ao dos de terra, acrescido, porém, de assuntos relativos ao meio onde vão agir. O escoteiro do mar é um homem completo, sabendo tão bem "desenrascar-se" no meio da floresta como no isolamento das águas. As suas excursões serão ora para a mata, ora para as praias, para as ilhas ou em cruzeiros, usando sempre, como meio de locomoção, embarcações a remos ou à vela. Devem dedicar-se de preferência a especialidades marinheiras: arrais, guarda-costa, pescador, salva-vidas, nadador, sinaleiro, astrônomo, etc.

AS PROVAS

Acrescentar, às provas dos Escoteiros de terra, mais as seguintes:

Para noviço:

a) nadar 25 metros;

b) saber reconhecer de onde vem o vento e para onde corre a maré;

c) saber empatar e iscar um anzol;

d) saber cantar o hino dos Escoteiros do Mar (Rataplan do Mar).

Para 2.ª classe:

a) nadar 50 metros;

b) saber remar, prumar e amarrar uma canoa;

c) ter noções sôbre previsão de tempo e conhecer os sinais meteorológicos usados pelas estações;

d) conhecer os sinais de socorro no mar.

Para 1.ª classe:

a) nadar 100 metros;

b) saber governar um barco a remos e, como guarnição, a manobra de um escaler à vela;

c) conhecer as bandeiras do Código Internacional de Sinais;

d) conhecer os balizamentos e as regras da Convenção de Washington; e

e) conhecer as regras de salvaguarda da vida humana no mar.

UNIFORME

O uniforme dos Escoteiros do Mar é igual ao dos de terra, porém em pano de brim mescla, brim branco ou flanela azul. Dêsses só o de mescla é obrigatório. O lenço é branco para todos.

No mescla os botões são prêtos, âncoras; no branco e no azul são dourados.

O chapéu é substituído por gorro branco, tipo Marinha, com fita preta e o dístico "Escoteiros do Mar" dourado; ou chapéu branco, tipo Marinha, tendo na frente o emblema regulamentar.

Os distintivos de Monitor no uniforme branco são duas tiras azul-marinho.

O CHEFE DO MAR

Para os Escoteiros de terra basta ao indivíduo ter entusiasmo pelo movimento, podendo com pequeno esfôrço, munido de um Guia de Escotismo, transformar-se em um bom Chefe, vencendo devagar, com os seus escoteiros, as dificuldades que encontre.

No mar a facilidade não é a mesma. O Chefe não pode ser um iniciante como os que vai instruir. Deve ser um homem experimentado, afeito ao mar, conhecendo-lhe todos os perigos e tendo, como principal qualidade, a prudência.

SERVIÇOS PÚBLICOS

Os Escoteiros do Mar prestam serviços organizando no litoral postos de salvamento e socorro, observação, sinais, etc.

CAPÍTULO VI

A FORMAÇÃO MARINHEIRA DO ESCOTEIRO

Neste capítulo, procuraremos fornecer subsídios para a necessária complementação marinheira ao Escoteiro que já teve sua iniciação geral.

Procuramos assim fornecer o Programa para a formação do Escoteiro Noviço e Sênior e sugerimos para as categorias mais elevadas o uso da publicação "AO MAR", elaborada pelo Ministério da Marinha, através da Diretoria de Portos e Costas.

Sugerimos, ainda, que tôda a vasta bibliografia escoteira seja consultada.

A seguir passamos aos programas detalhados:

PROGRAMA PARA "ESCOTEIROS DO MAR"

"MANUAL DIDÁTICO PRELIMINAR PARA NOVIÇO E SÊNIOR"

MATÉRIAS:

1 — Sobrevivência individual.
   a) Saber Boiar.
   b) Saber Nadar.
2 — Trabalho de Arte Marinheira.
   a) Saber fazer dez nós, conhecendo a sua aplicação.
3 — Orientação: (Rosa dos Ventos).
   a) Conhecer os Pontos Cardeais, Colaterais e Sub-Colaterais.
   b) Saber desenhar a Rosa dos Ventos.
4 — Meteorologia.
   a) Conhecer e saber distinguir os quatro tipos simples de nuvens e suas particularidades.
5 — Ventos.
   a) Saber como se forma, qual a sua origem e saber como reconhecer de modo simples de onde e para onde corre o vento.
6 — Marés.
   a) Saber o seu significado, conhecer os seus movimentos e saber de maneira simples de onde e para onde corre a maré.
7 — Saber Empatar e Iscar um Anzol, conhecendo algumas iscas preferidas pelos peixes existentes nas águas do local em que o Escoteiro vive.
8 — Cartas Náuticas.
   a) Saber sua definição, sua aplicação e conhecê-la gràficamente.
9 — Aparelhos de Fundear e Suspender.
   a) Âncoras.
   b) Seu emprêgo.
   c) Sua nomenclatura.
   d) Tipos de âncoras.

10 — Embarcações miúdas movidas por propulsão dos remos.
a) Tipos.
b) Nomenclatura simples.
c) Fundamentos de Convenção.
d) Palamenta.

1 — SOBREVIVÊNCIA INDIVIDUAL

NATAÇÃO — A natação é a arte de manter-se flutuando na água, de mover-se e avançar pelo próprio impulso no meio líquido.

Nadar, portanto, é a forma natural da pessoa, flutuando, deslocar-se de um ponto para outro, através da movimentação coordenada dos braços e das pernas em conjunto ou isoladamente.

Contudo, saber nadar não é o bastante, há que se aprender a pairar imóvel ou quase imóvel sôbre as águas, pois em casos de cansaço, câimbras ou quaisquer outros imprevistos, poderemos flutuar indefinidamente, até que nos recuperemos ou que sejamos socorridos.

A essa maneira de pairar sôbre as águas, dá-se o nome de boiar.

a) **Boiar** — A maneira de boiar deitado, em decúbito dorsal (de costas), tem a grande vantagem de fazer descansar mais o nadador, que está livre de correntes direcionais inconstantes, alternativas de temperatura (correntes frias e quentes), além de lhe proporcionar duas vantagens essenciais que são:

1.ª) Poupança de energias; e

2.ª) Poder, enquanto descansa, deslocar-se lentamente e sem esfôrço para o seu destino; de frente ou de costas, como melhor lhe aprouver.

Pode-se boiar de pé, porém, o esfôrço para flutuar é bem maior.

Cabe lembrar, ainda, que, dobrando e juntando-se os joelhos, e segurando-os com as mãos, o corpo tende sempre a flutuar.

b) **Respiração** — Respirar no mar, quando se está nadando, é diferente da forma que o fazemos quando estamos em terra; portanto, temos que aprender o seguinte:

1.º) Aspirar pela bôca, fora d'água (puxar o ar para os pulmões); e

2.º) Expirar pelo nariz, embaixo d'água (pôr para fora dos pulmões o ar viciado, ar contendo "CO2", gás carbônico).

O nadador deverá aprender a acostumar-se a aspirar pelo lado direito (bôca) e expirar pelo lado esquerdo (nariz) sempre que possível, porquanto, sendo o pulmão direito (três lobos) maior que o esquerdo (dois lobos), o armazenamento de reservas de ar será bem maior e o nadador terá, portanto, mais resistência.

c) **Nadar** — Já sabendo pairar sôbre as águas (boiar) e respirar corretamente, o principiante já terá mais autoconfiança e ràpidamente aprenderá a nadar, já que os movimentos necessários ao seu deslocamento são simples e, com a prática constante, a coordenação se tornará uniforme; senão vejamos:

1.º) Estendendo as pernas e os braços, ficando em decúbito ventral (de barriga para baixo), o nadador sentirá que o seu corpo tende a flutuar naturalmente.

2.°) Fazer, inicialmente, movimentos com os braços aplicando o sistema de respiração já ensinado. As pernas serão mantidas esticadas, porém, não serão movimentadas.

3.°) Fazer movimentos sòmente com as pernas; parando os braços, que deverão estar lançados à frente e lateralmente à cabeça, aplicando o sistema de respiração.

4.°) Combinar os movimentos de batidas de pernas e braços, aplicando sempre o sistema de respiração.

Assim fazendo, qualquer pessoa nadará fàcilmente sem embaraços; há que ter em mente soltar-se o corpo sôbre as águas, descontraindo o mais possível os músculos e articulações.

2 — TRABALHO DE ARTE MARINHEIRA

NÓS — Todo escoteiro deve saber dar nós, principalmente o Escoteiro do Mar, pois que, nas suas atividades múltiplas, quer em terra ou no mar, a todo momento, se torna necessário o emprêgo dessa arte, chamado "trabalhos do marinheiro".

Um nó, para ser considerado bom e perfeito, deverá oferecer três requisitos básicos:

a) SIMPLICIDADE E RAPIDEZ EM SER FEITO.
b) FACILIDADE EM SER DESATADO.
c) APERTAR À MEDIDA QUE SÔBRE ÊLE FÔR EXERCIDO UM AUMENTO DE ESFÔRÇO.

Um nó é considerado mau, quando:

a) SE DESFAZ AO SER-LHE EMPREGADO UM MAIOR ESFÔRÇO.
b) APERTADO EM DEMASIA POR NECESSIDADE DE UM ESFÔRÇO MAIOR, TORNA-SE DIFÍCIL O SEU DESATAMENTO.

Portanto, o Escoteiro do Mar, para ser declarado noviço, necessita saber dar os seguintes dez nós:

1.°) **Nó de Correr:** — É um nó semelhante ao Lais de Guia, mas que aperta ao ser puxado. Sua aplicação é variada, servindo mais para fixar, para atar alguma peça.

2.°) **Nó de Catau:** — É um nó que serve para encurtar um cabo sem a necessidade de cortá-lo; ou para reforçá-lo, quando puido em alguma parte, não inspire confiança usar esfôrço sôbre êle.

3.°) **Nó Direito:** — É um nó que serve para emendar dois cabos de bitolas (diâmetros) iguais.

4.°) **Nó de Escota:** — É um nó que serve para emendar dois cabos de bitolas (diâmetros) desiguais.

5.°) **Volta do Fiel Singela:** — É um nó que serve para variados trabalhos do marinheiro; muito usado pelos Escoteiros do Mar em suas fainas; exemplo: atracação, reboque, etc.

6.°) **Lais de Guia:** — É um nó usado para laços, servindo para subidas e descidas em precipícios, salvamento de pessoas e de material, podendo ser simples ou dobrado, conforme a necessidade de sua aplicação.

7.°) **Nó de Pescador:** — É um nó usado para ligar dois cabos de bitolas finas; é usado pelos pescadores quando desejam emendar

suas linhas, podendo aumentar ou diminuir o seu comprimento, conforme a necessidade.

8.º) **Nó de Fateixa:** — É um nó usado para se fixar, de modo mais definitivo, um cabo em um arganéu, barra ou cabeço. É muito empregado pelos Escoteiros do Mar na amarração de suas embarcações às bóias; fixação do virador no arganéu da âncora.

9.º) **Volta da Ribeira:** — É um nó usado para içar ou arrastar troncos pesados. Os Escoteiros do Mar costumam usá-lo para fixar as adriças das velas nas bancadas das embarcações.

10.º) **Falcaça:** — É um nó constituído de várias voltas. É empregado nos chicotes dos cabos por meio de fios, para que não desfiem.

Também utilizado no cabo solteiro pertencente ao Escoteiro, para poder ser transportado prêso por um mosquetão ao seu cinto.

3 — ORIENTAÇÃO

ROSA DOS VENTOS:

1) Para que possamos referir a pontos no campo de nossa visão, o horizonte foi dividido em quatro direções principais, chamadas pontos cardeais, e que são as seguintes:

a) NORTE — (N)
b) SUL — (S)
c) ESTE — (E)
d) OESTE — (O) ou (W)

Sendo que êste último ponto (Oeste) é, por convenção internacional, representado na maioria das Rosas dos Ventos que figuram nas bússolas e nas cartas náuticas pela letra (W), tirada do vocábulo inglês "West", que tem o mesmo significado.

2) O Norte e o Sul são dirigidos na direção dos pólos do mesmo nome da Terra, isto é, Pólo Norte e Pólo Sul; Este e Oeste, respectivamente na direção do Nascente e Poente do Sol.

3) A Rosa dos Ventos é ainda subdividida em Pontos Colaterais e Sub-Colaterais e que são os seguintes:

Colaterais:

a) NORDESTE — (NE)
b) SUESTE — (SE)
c) SUDOESTE — (SW)
d) NOROESTE — (NW)

Sub-Colaterais:

a) NORNORDESTE — (NNE)
b) ESTENORDESTE — (ENE)
c) ESTESUESTE — (ESE)
d) SUSSUESTE — (SSE)
e) SUSSUDOESTE — (SSW)
f) OESSUDOESTE — (WSW)
g) OESNOROESTE — (WNW)

BÚSSOLA:

1) A Bússola é um instrumento que nos permite orientação a qualquer momento.

2) É constituída por uma pequena caixa de metal, tendo no fundo o desenho da Rosa dos Ventos e, no centro, uma pequena agulha imantada, apoiada sôbre um estilete.

3) A agulha imantada tem, geralmente, uma extremidade azulado que aponta sempre o Norte magnético da Terra, e a outra extremidade, que é branca, aponta o Sul.

4) Como ponto de partida, devemos testar a nossa Bússola verificando o seu perfeito funcionamento: para isso, basta que giremos cuidadosamente a caixa (Bitácula) da Bússola, levando-se o Norte da Rosa dos Ventos a coincidir com a ponta escura da agulha; uma vez assim testada, está a Rosa dos Ventos orientada para as suas verdadeiras direções.

5) Devemos ter em mente que a Terra, atuando como se fôra um imenso ímã, atrai a agulha, mas o ponto da Terra que exerce essa atração é o pólo magnético, e não coincide com o pólo verdadeiro da Terra.

Dessa forma, a direção dada pela agulha não é a do Norte verdadeiro e, sim, a direção do Norte magnético.

Por isso, o ângulo formado pela verdadeira linha Norte-Sul da Terra e pela linha Norte-Sul magnética é o que chamamos declinação magnética; esta declinação varia anualmente, sendo indicada nas cartas náuticas.

SOL:

1) Para que possamos nos orientar pelo Sol, devemos levar em consideração a variação de sua trajetória nascente-poente com sua declinação para o Norte ou para o Sul, passando pelo Zênite, durante o ano.

2) O Sol passa pelo Zênite no ponto Gama, declinando em seguida para o Norte, entre os dias 21 e 23 de março, descrevendo um arco de declinação máxima da ordem de 23° 27' (vinte e três graus e vinte e sete minutos).

3) O Sol passa pelo Zênite no ponto de Libra, declinando em seguida para o Sul, entre os dias 22 e 23 de setembro, descrevendo um arco idêntico ao de sua projeção para o Norte.

4) Compreendendo-se e atentando-se para êsses detalhes, vejamos a orientação que poderemos ter pelo Sol;

a) Nas proximidades do período em que o Sol passa pelo Zênite, a qualquer momento podemos nos orientar; antes do meio-dia, o Sol está sempre para Este, e a sombra do nosso próprio corpo estará projetada para Oeste;

b) Após o meio-dia, o Sol estará para Oeste e projetará a sombra para Este;

c) No período em que o Sol está declinando para o Norte da Linha Este-Oeste, e descrevendo um arco baixo; ao meio-dia estará no meridiano, na direção Norte e a sombra será projetada para o Sul; e

d) Da mesma forma, quando o Sol estiver declinando para o Sul, portanto, período oposto ao anterior, ao meio-dia estará no meridiano na direção Sul e a sombra será projetada para o Norte.

5) Uma forma prática e muito simples para verificarmos a trajetória do Sol e têrmos segura orientação de direção, como também das horas, é fixarmos um bastão no chão em sentido vertcial, e olharmos se há projeção de sombra ou não; se houver, para qual lado está projetada.

4 — METEOROLOGIA

NUVENS

1) As nuvens são uma agregação, visível no ar, de minúsculas gôtas d'água ou partículas de gêlo, ou de ambos, geralmente acima do nível geral do solo.

2) O cientista Luke Howard, em 1803, fêz publicar um livro denominado "Sôbre as modificações das nuvens".

Adotou e aplicou Luke Howard, no seu sistema para classificação das diversas formações de nuvens, têrmos latinos, que, de tão bem escolhidos, foram mais tarde ratificados, tendo êsse seu sistema se tornado a base da classificação internacional modernamente aceita.

3) O Atlas Internacional de Nuvens descreve dez (10) famílias principais de nuvens, subdivididas em quatorze (14) espécies, baseadas em sua forma e estrutura, e nove (9) variedades gerais, fundamentadas em sua transparência e disposição geométrica.

As famílias são divididas segundo a altitude na qual ocorrem.

Embora a beleza dêste estudo desperte a viva curiosidade e o interêsse de todos que dêle tomam conhecimento, sòmente daremos nesta primeira parte quatro tipos simples de nuvens que o Escoteiro noviço terá que conhecer, deixando, para a próxima publicação, a descrição total das demais famílias de nuvens.

a) **Cirros** — Ocorrem a dez mil metros de altura; são nuvens que se dispõem separadamente no céu em delicada trama branca ou em estreitos flocos alvos ou quase alvos. Têm uma aparência fibrosa e um brilho de sêda.

Em São Paulo, são conhecidas pelo seu aspecto, como "nuvens rabo de galo".

São nuvens que prenunciam bom tempo, como certamente, ventos fortes.

b) **Cúmulos** — Ocorrem a mil metros de altura; são nuvens que se dispõem em flocos separados, densos e de formas nitidamente desenhadas, desenvolvendo-se verticalmente em grandes amontoados, cuja parte superior mais larga freqüentemente se parece com um cogumelo ou couve-flor.

As partes ensolaradas dessas nuvens são de um branco brilhante, enquanto a base é relativamente escura e horizontal.

São formadas quase sempre durante o dia, em virtude do movimento ascensional dos vapôres que resultam da imensa evaporação provocada pelos raios solares nos dias quentes.

c) **Estratos** — Ocorrem a oitocentos metros de altura; são camadas de nuvens geralmente acinzentadas, de base relativamente uniforme, em forma de baixas alongadas, dispostas em camadas contínuas e horizontais.

Podem dar origem a granizos, prismas de gêlo ou neve.

Quando o Sol é visível através dessas nuvens, seu contôrno fica claramente delineado.

d) **Nimbos** — Ocorrem a duzentos metros de altura, daí para baixo; são nuvens de forma espêssa, de aspecto pardacento-escuro, não tendo forma definida, os bordos são esfarrapados; por vêzes, se lhes destaca um bico com aparência de bigorna, cuja ponta geralmente indica a direção onde se desencadeará o temporal; essa aparência é devida à ação dos ventos.

São nuvens de mau tempo, prenúncio de aguaceiros.

Outras combinações de tipos de nuvens são prenúncio de ocorrências de temporais, contudo, estas são as mais simples, para que possamos caminhar e dar prosseguimento ao estudo das demais, na próxima publicação, como no início afirmamos.

5 — VENTOS

Vento significa ar atmosférico que se desloca, seguindo determinada direção. Exemplo: Os ventos alísios.

A razão dos ventos está na desigualdade de aquecimento distribuído pelo Sol sôbre a Terra, ocasionando temperaturas bastante diferentes.

Diante dessas diferenças, a Terra é dividida em três zonas, e que são:

a) Zona Tórrida
b) Zonas Temperadas
c) Zonas Glaciais

O ar mais aquecido na Zona Tórrida, "proximidades do Equador", torna-se mais rarefeito, portanto, mais leve, e sobe formando uma corrente de ar quente ascendente, e deixando um aspaço vazio. e aí acontece que o ar das regiões frias, mais denso, ocorre, formando uma corrente de ar frio, e vindo ocupar, portanto, o espaço vazio deixado pelo ar aquecido, provoca com êsse deslocamento a formação de uma corrente aérea. Essa corrente aérea é o vento.

Tôda corrente aérea tem a mesma origem: "diferença de aquecimento entre duas regiões".

Cabe lembrar, para distinguir, que as correntes de ar, sejam quentes ou frias, correm no sentido vertical ascendente ou descendente; e o vento corre sempre no sentido horizontal.

Essa é a diferença que há entre corrente de ar e vento.

Ventos Gerais: Alísios são correntes que se dirigem das regiões frias para as regiões quentes, isto é, dos Pólos para o Equador.

Devido à influência do movimento de rotação da Terra, há um desvio de sua direção, e êstes se apresentam, normalmente, da direção Nordeste, no hemisfério Norte, e da direção Sueste, no Hemisfério Sul.

São êsses os ventos gerais ou alísios que, na costa do Brasil. sopram de Sueste, desde o Equador até o Rio de Janeiro.

Por vêzes, os alísios são encontrados próximos da costa, outras vêzes, só muito ao largo.

Sua duração e intensidade é variável com a época do ano.

Ventos Periódicos (MONÇÕES): Os ventos alísios têm durante o ano a sua regularidade perturbada pelo movimento do Sol, aquecendo mais fortemente as regiões sôbre as quais os raios solares caem na vertical.

Êsse fenômeno dá origem ao nascimento dos ventos periódicos ou monções que, na costa do Brasil, sopram de setembro a março, do mar para terra, e de março a setembro, de terra para o mar.

Viração e Terral: Na costa, temos diàriamente a brisa ou viração, que sopram pela manhã do mar para a terra; e o terral, que na parte da tarde sopra de terra para o mar.

Ventos Regionais: Existem muitos outros tipos de ventos, e no Brasil mesmo há diversos, que são próprios de determinadas regiões, devendo o Escoteiro do Mar estudá-los e, particularmente, conhecer os que são peculiares e predominantes na região em que vive.

Direção dos Ventos: Por métodos simples poderemos verificar de onde e para onde sopra o vento, bastando para isso que utilizemos os nossos sentidos, aliada a êles a utilização de algo que por sua leveza possa, quando sôlto ao ar, flutuar por algum tempo, como por exemplo:

a) Fôlhas sêcas
b) Fiapos de lã ou algodão
c) Dedo molhado exposto ao ar
d) Fumaça
e) Grimpa de um barco
f) Bandeiras ou bandeirolas expostas ao vento.

6 — MARÉS

Maré significa o movimento de fluxo e refluxo periódico das águas do mar e dos grandes lagos e que se caracteriza pela variação periódica de seu nível.

Durante um curto espaço de tempo, põem-se a subir lentamente (enchente ou preamar); em seguida, após breve parada (7'/8'), de sete a oito minutos, quando atinge seu reponte, começam a descer, também vagarosamente, gastando nessa descida (vazante ou baixa-mar), o mesmo tempo gasto na sua ascensão, isto é (6° 12' 30"), seis horas doze minutos e trinta segundos.

Êsse fenômeno repete-se indefinidamente.

Altura das Marés: A diferença entre o mais baixo e o mais alto nível das águas constitui o que chamamos a amplitude das marés, que se mede por meio de régua graduada ou marégrafo.

É junto às massas continentais que se registram as maiores altitudes.

Para fins práticos, procura-se conhecer o nível médio das águas do mar, o que se consegue através de um aparelho denominado "medimarímetro".

Isso se consegue, observando-se por longo período a média dos diferentes níveis atingidos pelas águas do mar.

Face às influências astronômicas, é de grande importância êsse estudo, visto que é de dezoito anos o ciclo completo das marés, nêle se registrando as mais importantes variações do nível do mar.

A Lua e o Sol têm grandes e importantes influências nas marés, por fôrça da maior ou menor atração que exercem sôbre as águas, como verificaremos em seguida:

a) O Sol em quadratura com a Lua; quando isso ocorre, período em que a Lua está no Quarto Crescente ou Quarto Minguante, a fôrça de atração do Sol se opõe à fôrça de atração da Lua, originando-se o que denominamos de:

a') Marés de Quadratura
Marés de Amplitudes Fracas
ou
Marés de Águas Mortas

b) Ao contrário, quando o Sol, a Terra e a Lua encontram-se mais ou menos no mesmo plano, quer por ocasião da conjunção, que ocorre quando no período da Lua Nova, quer na oposição quando a Lua Cheia está em sua plenitude, as fôrças de atração do Sol e da Lua conjugam-se em um só sentido, ocasionando as amplitudes máximas, ocorrendo, então, o que chamamos de:

b') Marés de Sizígia
Marés de Amplitudes Fortes
ou
Marés de Águas Vivas

Tábuas de Marés: É necessário para o navegador conhecer antecipadamente o movimento das marés; para isso, os técnicos de nossa Marinha de Guerra elaboram as **tábuas de marés**, que contêm as horas das preamares (enchentes) e baixa-mares (vazantes), registrando suas amplitudes máximas e mínimas, cuja publicação anual é expedida pela Diretoria de Hidrografia e Navegação.

Trajetória das Marés: Para sabermos de onde vem e para onde corre a maré, será bastante que observemos:

a) Qualquer artefato que flutue.

b) Uma embarcação fundeada, visto que esta sempre estará aproada e filada à maré.

VAGAS

Vagas (Ondas) — É a denominação dada a cada uma das massas líquidas que ora se elevam, ora se cavam na superfície das águas agitadas.

São originadas pelo fluxo e refluxo das marés.

Sua maior intensidade é observada dentro das baías, por ocasião das preamares, sendo que aumentam muito em seu volume e violência, quando o vento atua, incidindo sôbre as águas do mar e a favor da corrente.

Sua intensidade diminui, dentro das baías, quando ocorrem as baixa-mares, quando as águas saem barra a fora.

As vagas (ondas), podemos observar freqüentemente nas praias, geralmente crescem não sòmente em volume de massa d'água, como também se elevam a alturas, por vêzes, assustadoras; porém, isto se explica, se atentarmos para que, junto com a fôrça

de deslocamento das correntezas das águas na preamar, está aliada a fôrça dos ventos; isto somado ao desnível e às irregularidades existentes entre o alto mar, de profundidade muito grande, e as profundidades das baías, que são lògicamente bem menores, a massa líquida que ao se deslocar em grandes volumes, embora, sua moderada velocidade entra e ao encontrar o obstáculo de um fundo, mais raso e que se vai rasando cada vez mais, atropela-se, sobrepondo-se umas às outras, ocasionando, dessa forma, gigantescas e sucessivas vagas (vagalhões), que, finalmente, chegando à beira-mar, espraiam-se, perdendo o ímpeto, desfazendo-se sôbre as areias.

Na costa, onde não há praia, as vagas se desfazem no momento em que se chocam contra os rochedos (pedras); é o que costumamos chamar de arrebentação, por não existir espaço suficientemente plano para a sua expansão moderada.

7 — EMPATAR E ISCAR UM ANZOL

1) Empatar um anzol é prendê-lo fortemente na linha de pesca, com volta de fiel ou com falcaça.

Embora existam outras formas, uma simples e outras complicadas, para se empatar um anzol, as mencionadas são as mais práticas, servindo a primeira para anzóis pequenos e que têm anel ou olhal, e a segunda para anzóis maiores e que por vêzes não possuem anel, terminando a haste na parte superior, em forma achatada, com aparência de palhêta ou cabeçote (tipo cabeça de alfinête).

2) Iscar um anzol é provê-lo de uma isca apropriada ao peixe que pretendemos pescar e de cuja existência sabemos, por ser próprio da região pesqueira em que vamos atuar; se não soubermos, um pedido de informação será sempre útil.

A isca deve ser colocada de maneira que cubra a ponta do anzol.

3) Nomenclatura do anzol — Um anzol tem suas partes distintas e divide-se da seguinte forma:

a) Fisga — Ponta onde se prende a isca e que penetra na parte interna da bôca do peixe.

b) Farpa — Aresta oblíqua à ponta e que prende o peixe, não o deixando escapar.

c) Haste — Parte mais comprida do anzol, que por vêzes é usada para que se possa empatá-lo através de falcaça.

d) Palhêta — Parte superior da haste, às vêzes, também, em forma de cabeçote.

e) Anel — Outra parte superior do anzol, também chamada de olhal.

Devemos ter em mente que, quando o anzol tem palhêta, não tem olhal; portanto, se tiver olhal, não terá palhêta.

4) Cuidados com o anzol — Não se deve guardar o anzol no caniço; devemos empatá-lo com uma linha à parte, fazendo com esta uma alça que será fixada à linha de pesca, quando desejarmos pescar.

O anzol deve ser guardado em pequena caixa, e deveremos sempre, antes de guardá-lo, ter o cuidado de limpá-lo para que dure mais e tenhamos sempre material em condições de boa conservação e possamos nêle confiar.

5) Acidentes com anzol — É necessário, quando estamos pescando, todo o cuidado para que não haja acidentes, que poderão ser evitados, se, ao lançarmos ou ao retirarmos o anzol da água, o fizermos com a necessária técnica, tendo o cuidado, não só pessoal, mas com os que nos rodeiam.

Contudo, por vêzes, os acidentes acontecem; portanto, se acontecer que um anzol fisgue alguma parte do nosso corpo, há que se procurar um médico, mas, se o acidente exigir um pronto e imediato socorro e seja possível a retirada do anzol, com meios disponíveis, proceda da seguinte maneira:

a) Verifique, de acôrdo com o tamanho do anzol, a profundidade de penetração da ponta e a posição da farpa na carne do acidentado;

b) Uma vez que estejamos certos da profundidade e da posição em que se encontram a fisga e a farpa, não devemos tentar qualquer movimento para retirar o anzol por onde a fisga entrou, visto que essa atitude sòmente poderá aumentar e agravar as conseqüências do acidente, provocando dilaceração dos tecidos e rupturas de vasos, pois a farpa, estando em sentido contrário e oblíquo à fisga, romperá certamente os tecidos, provocando dores insuportáveis e lesões graves; estas poderão ser evitadas, se procedermos com a devida calma e técnica na prestação do socorro;

c) Verificada a posição do anzol e a possibilidade de sua retirada, faça um movimento de meia volta no sentido da curvatura do anzol, dirigindo a fisga (ponta do anzol) para a frente e para fora, com a finalidade de atingir a superfície da pele (para fora da carne), fazendo sua ponta aparecer;

d) Tão logo apareça a ponta do anzol, pressione um pouco mais, para que a farpa saia da carne e não moleste a superfície da pele do acidentado; um pequeno alicate deverá segurá-la;

e) Corte, conforme o tipo do anzol, a palhêta ou o anel, retirando totalmente o anzol da carne do acidentado; e

f) Proceda aos curativos de primeiros socorros, indicados para o caso.

Portanto, deveremos estar sempre atentos, que um anzol nunca é retirado por onde penetrou, e sim dar-se prosseguimento na direção da fisga, para que a farpa não provoque lesões que possam ser irreparáveis.

8 — CARTAS NÁUTICAS

A mais simples e objetiva definição de Carta Náutica encontramos no livro "Ao Mar", editado pela Diretoria de Portos e Costas do Ministério da Marinha, que vamos reproduzir em seguida.

Para representar gràficamente a posição e o movimento dos navios sôbre os mares que cobrem a superfície da Terra (o que é essencial para que se possa navegar nêles), são utilizadas as Cartas Náuticas.

As Cartas Náuticas são divididas por linhas paralelas verticais e horizontais; vejamos para que servem e quais as suas denominações:

a) **MERIDIANOS**: São representados pelas linhas paralelas verticais.

b) **PARALELOS**: São representados pelas linhas paralelas horizontais.

c) **LATITUDES**: As Latitudes (ou seja, o afastamento angular entre um ponto e o Equador) são lidas nas graduações existentes nas margens direita e esquerda da Carta.

d) **LONGITUDES**: As Longitudes (ou seja, o afastamento angular entre um ponto e o meridiano adotado como origem) são lidas nas graduações existentes nas margens superior e inferior da Data.

É adotado como meridiano de origem o que passa por Greenwich.

e) **DISTÂNCIAS**: As distâncias são lidas em milhas (minutos de arco de círculo máximo) nas margens direita e esquerda da Carta, nas mesmas graduações em que são lidas as latitudes.

f) **PROFUNDIDADES**: As profundidades são lidas em metros, como indicadas nas Cartas, nos pontos onde foram verificadas.

g) **FUNDOS**: A qualidade do Fundo também é indicada nas cartas através de pequenas letras.

h) **ROSA DOS VENTOS**: As Cartas contêm dispersadas várias Rosas dos Ventos, tôdas com o eixo 0180 coincidindo com a direção dos meridianos, para maior facilidade do navegador ao traçar rumos e fazer suas marcações.

i) **DECLINAÇÃO MAGNÉTICA**: No interior das Rosas dos Ventos, contidas nas Cartas Náuticas, é indicada a declinação magnética local, estando assinalada também a sua variação anual.

9 — APARELHOS DE FUNDEAR E SUSPENDER

FUNDEADOUROS:

1 — Para que uma embarcação fique bem fundeada, é necessário que os fundeadouros tenham os seguintes requisitos de segurança:

a) Sejam abrigados de ventos, correntadas e vagas fortes;
b) Não tenham grande profundidade;
c) Tenham fundo de areia dura, lôdo macio ou misto de areia e lôdo; e
d) Não tenham grande declive.

ÂNCORAS:

1 — As âncoras são o que costumamos chamar em nossas embarcações os ferros do navio. Servem para agüentar a embarcação no fundeadouro, evitando que ela seja arrastada por fôrças externas: como o vento, vagas (ondas) ou correntezas.

Por feito do seu pêso e desenho, a âncora tem a qualidade de, se largada em determinado fundo de mar, fazer prêsa nêle; se içada pela amarra, soltar-se com facilidade.

Tipos de âncoras:

a) Almirantado
b) Patentes (ou âncoras sem cepo)
c) Danforth
d) Especiais
e) Poitas

Nomenclatura: Vejamos uma âncora do tipo almirantado:

a) Haste
b) Braços
c) Cruz
d) Patas
e) Unhas
f) Orelhas
g) Noz
h) Olhal
i) Anete
j) Cepo
l) Cotovêlo do cepo (anexo, cavirão do cepo prêso por pequena corrente).

Requisitos para uma âncora: As principais exigências para uma boa âncora são as seguintes:

a) Poder unhar ràpidamente e agüentar firme a embarcação, mesmo que esta rabeie sôbre a amarra;

b) Facilidade em soltar-se ao ser içada pela amarra;

c) Dificuldade para entocar ou para encepar (enrascar a amarra no cepo), visto que um ferro enrascado ou entocado não pode ficar seguro. Convém lembrar, também, que um ferro de embarcação miúda, entocado, geralmente se perde, dada a dificuldade de ser retirado, principalmente, quando é grande a profundidade;

d) Facilidade de manobra a bordo; e

e) Facilidade de arrumação a bordo.

Devemos considerar que o poder de unhar depende do pêso e do desenho da âncora, particularmente do desenho das patas.

As âncoras com haste longa e patas agudas agüentam-se melhor em um fundo de areia; mas, se o fundo é de lama, é preferível que as patas sejam mais largas.

De um modo geral, quanto maior fôr a área das patas, melhor elas unharão; porém, não se pode aumentar muito a área das patas, sem lhes diminuir a facilidade de unhar ràpidamente.

ÂNCORA DANFORTH

Faz-se necessário um destaque a êsse tipo de âncora, pois sendo um misto de **patente** e **almirantado** reúne tôdas as vantagens de segurança existentes isoladamente nas demais.

É uma âncora muito firme e segura na sustentação de uma embarcação fundeada, tendo uma única e só desvantagem com rela-

ção às demais, que é a de ser mais difícil de arrancar do fundo, requerendo mais esfôrço da tripulação ou da máquina, quando, ao ser içada.

AMARRA

É a corrente que trabalha no arriamento ou içamento da âncora.

Nas embarcações miúdas, em que as âncoras são prêsas por cabos, um dos nomes mais conhecido e usado é o de virador, cabo de maior comprimento e resistência que os demais pertencentes ao massame.

10 — EMBARCAÇÕES MIÚDAS

PALAMENTA E MASSAME

1) As embarcações miúdas podem ser movimentadas por meio de propulsão de remos, dos ventos e mecânica.

2) Movidas pelos remos, temos dentre muitas os seguintes tipos de embarcações, nas quais o número de remos varia de dois (2) a doze (12) e, até quatorze (14) remos, dependendo do tipo, do porte e de sua capacidade de lotação:

a) Baleeiras
b) Bateiras
c) Botes
d) Canoas
e) Escaleres

3) Em tipos de embarcações como essas, conforme a colocação dos remos, dizemos que é de **palamenta** ou de **voga**.

a) Palamenta, diz-se, quando remam dois remadores por bancada, com remos a punho no sentido transverso ao comprimento da embarcação.

b) Voga, diz-se, quando rema um remador por bancada, com remos alternados em bordos diferentes.

4) Contudo, sôbre as baleeiras e os escaleres, que são ainda os mais conhecidos e usados pelos jovens, é que serão descritas algumas partes componentes de sua nomenclatura primária.

5) Tôdas as peças pertencentes a uma embarcação, prêsa ou não a ela, têm um nome, uma colocação e uma função definidas; dito isto, passemos à descrição de parte da nomenclatura de um escaler, necessária ao iniciante.

NOMENCLATURA

QUILHA — Peça principal da embarcação, constituída de madeira forte que corre no sentido longitudinal no fundo da embarcação, sôbre a qual são fixadas as cavernas, a roda de proa e o cadaste.

SOBREQUILHA — Peça de madeira colocada em cima da **quilha** em tôda a sua extensão, servindo como refôrço da estrutura da embarcação e para fixar as extremidades das cavernas. Nela se

abrem as carlingas para emechamento dos pés dos mastros e os entalhes para os pés de carneiro das bancadas.

SÔBRE-SANO — É uma quilha exterior, colocado por baixo da quilha, servindo-lhe como proteção e, também, como bolina.

CAVERNAS — Peças de madeira flexível, recurvadas, nas embarcações leves ou em madeira trabalhada, nas embarcações pesadas. Uma de suas extremidades é prêsa nos entalhes abertos na quilha, ficando a outra ligada ao alcatrate.

RODA DE PROA — Peça de igual madeira com que é construída a quilha, fixada no extremo de vante da quilha; dá forma à proa da embarcação, recebendo os entalhes para as extremidades das tábuas do fôrro. Geralmente é forrada na sua face de vante por uma chapa de metal.

CADASTE — É também uma peça de igual madeira que a quilha e se fixa em seu extremo de ré.

PAINEL DE PÔPA — Também conhecido como espelho de pôpa, é uma tábua de madeira grossa, cavilhada na parte superior do cadaste, formando a pôpa da embarcação de pôpa quadrada.

ALCATRATES — Peças de madeira colocadas de proa à pôpa, prendendo-se às extremidades superiores das cavernas; elas determinam o tosamento (forma) da embarcação.

DORMENTES — Peças de madeira forte, situados um pouco abaixo dos alcatrates, paralelamente a êles e também de proa à pôpa. São presos às cavernas e se destinam a suportar as bancadas da embarcação.

BANCADAS — Pranchas de madeira, dispostas de um bordo a outro bordo da embarcação, servindo para nelas sentarem-se os remadores e também para travamento da embarcação; suas extremidades descansam nos entalhes abertos nos dormentes e são ligadas a braçadeiras.

COSTADO — É o fôrro exterior da embarcação; é formado por tábuas delgadas, cavilhadas na roda de proa, cavernas, e cadaste, ou painel de pôpa.

ESCOAS — Tábuas delgadas, pregadas nas cavernas interiormente, no fundo e no bôjo da embarcação; impedem que os tripulantes pisem nas tábuas do fôrro e nas cavernas, reforçando, ainda, a estrutura da embarcação.

CHUMACEIRAS — São chapas de metal em forma de "u", que cobrem as aberturas feitas nas falcas; prendem-se aos cocões e servem de apoio aos remos.

TOLETEIRAS — São peças de madeira ou metal, entalhadas e pregadas sôbre as tabicas de ambos os bordos, ou sôbre os alcatrates, nas embarcações guarnecidas com remos e forquetas, ou toletes.

TOLETES — São hastes de madeira ou ferro, que se colocam emechadas nas toleteiras e nêles são fixados os remos, por meio de amarração com cabos resistentes, para suportar a pressão exercida quando os remos são acionados para darem impulso à embarcação.

BUEIROS — São furos abertos nas tábuas de resbordo, junto à quilha, servindo para esgotar as águas, quando içamos ou encalhamos a embarcação; são vedados com bujões de rôsca, e, em algumas embarcações, por válvulas automáticas.

PAINEIRO — É o espaço que fica na pôpa, tendo bancadas ao

redor, e onde se sentam os passageiros. Geralmente, o assoalho do paineiro é formado de seções de tábuas ou xadrez, chamadas quartéis. Nome generalizado para referir o assoalho total da embarcação.

CASTANHAS — Pequenas peças de madeira com entalhes para receberem os finca-pés, sendo, geralmente, fixadas às escoas mais altas.

FORQUETAS — Peças de metal ou ferro fundido galvanizado, em forma de forquilha, que são colocadas nas toleteiras para servirem de apoio aos remos.

Para que sejam evitadas perdas, as forquetas são prêsas aos remos ou à embarcação por meio de um fiel.

FINCA-PÉS — Haste de madeira forte, colocada no fundo da embarcação, servindo para nelas os remadores firmarem os pés; apóiam-se nos entalhes das castanhas, sem ficarem presos, e devem ser marcados com o número da bancada à qual servem. Pode tomar ainda o nome de escoras, servindo para escorar a embarcação, quando em sêco, apoiando-se exteriormente o verdugo.

CROQUE — Gancho de metal, com cabo de madeira forte, servindo para agüentar atracada uma embarcação e auxiliá-la a atracar ou largar. Normalmente, numa embarcação deve haver três croques: um de vante, um de ré e um sobressalente. O seu tamanho varia, de acôrdo com o porte da embarcação que o utiliza.

QUARTOLA — Pequeno barril de madeira (barrilote, ancoreta), de forma elítica, contendo de dez (10) a trinta (30) litros de água para beber (aguada); é guarnecida com uma torneira em uma das faces, e tem um orifício com bujão em cima, para seu enchimento. Descansa-se a quartola sôbre duas peças de madeira, chamadas berços. Cabe salientar que presentemente é muito usado o recipiente de plástico, em forma de garrafão ou retangular, muito cômodo para ser arrumado a bordo das embarcações miúdas.

BOÇA — Cabo destinado a amarrar a embarcação, ou a servir em caso de reboque. Sua bitola (diâmetro) depende do porte da embarcação; é amarrado por um dos chicotes, com lais de guia ou alça de mão, ao arganéu de proa, ficando o outro chicote livre.

A boça deve ter um comprimento duas ou três vêzes maior que o da embarcação, e tem o chicote enrabichado; quando não está servindo, deve ser aduchada no castelo.

CAPA — Cobertura de lona impermeabilizada que envolve a parte superior da embarcação, a fim de preservá-la durante as viagens ou no pôrto, quando não esteja servindo.

FARÓIS DE NAVEGAÇÃO — Nas embarcações a remos, de menor porte, usa-se um farol de vidro branco ou uma lanterna de iluminação Dietz. Nas embarcações a motor, o farol é uma pequena lanterna, tendo duas faces laterais de vidro e uma face à ré, de latão; esta última tem na parte interna um refletor e na externa uma alça ou gancho de metal para prendê-la ao pau de tôldo de vante da embarcação. Os vidros têm as côres de acôrdo com as luzes de navegação: verde, para Boreste; encarnado, para Bombordo e branca para ser usada como luz de alcançado.

LANTERNA DE PAINEIRO — Lanterna de luz branca, usada à ré para ser mostrada como luz de alcançado, quando outra embarcação de maior velocidade se aproximar nesta direção.

DEFENSAS — Geralmente são usadas pequenas defensas, na proa e no costado; também se empregam simples gachetas ou pedaços de cabos velhos, servindo como defensas. Outras vêzes, passa-se uma cinta de cabo, prêsa ao verdugo, tendo defensas de espaço em espaço. As defensas, como o nome indica, servem para a proteção da embarcação, quando acosta ou atraca.

BALDES — Geralmente de menores dimensões que os empregados em serviços gerais de navios. Servem para baldear a embarcação; esgotá-la substituindo o batedouro ou vertedouro, espécie de colher de madeira, própria para retirar água do fundo da embarcação; porém, hoje em desuso.

O balde deve ter fiel na alça e o chicote do fiel prêso na embarcação, para não ir a pique, caso caia n'água.

SALVA-VIDAS — Colêtes ou cintas de borracha ou cortiça, destinados ao pessoal da embarcação. Devem ser conservados com especial cuidado.

ANCOROTE — Pequena âncora destinada a fundear a embarcação.

VIRADOR — Cabo destinado a servir como amarra do ferro (ancorete); deve ter bitola (diâmetro) de acôrdo com o tamanho, tipo e pêso do ancorote e comprimento que dê para o ferro ser lançado de três a sete vêzes a profundidade do fundeadouro em que o barco estacionar. É o cabo de maior bitola (espessura) que os demais pertencentes ao massame da embarcação.

MASSAME é o conjunto de cabos de várias bitolas e comprimentos (diâmetro e dimensões), utilizados numa embarcação.

DOTAÇÃO — É o conjunto de todos os objetos pertencentes a uma embarcação e não fixos ao casco, constando de mastreação, velame, poleame, massame e palamenta.

Devemos dispensar o máximo zêlo com o material, mantendo-o em boas condições de utilização; material mal cuidado, recomenda negativamente a sua guarnição (tripulação).

PALAMENTA — É o conjunto dos objetos usados no serviço comum da embarcação e na sua movimentação; no caso presente, movimentação a remos; damos a seguir a definição de algumas peças da palamenta:

a) Leme — Peça de madeira que serve para govêrno da embarcação; é geralmente constituída de uma só tábua e as suas partes principais são:

1) Madre — Parte mais à vante, onde são fixadas as governaduras.

2) Cabeça ou Gio — Parte superior, onde se emecha a cana do leme.

3) Porta — Parte que suporta a pressão e oferece resistência às águas.

b) Cana do Leme — Barra de madeira ou ferro, que se coloca emechada na cabeça do leme e, pela qual, se pode movimentá-lo, dando govêrno à embarcação.

c) Meia-lua — Pequena peça de madeira ou ferro, em forma de meia-lua, destinada ao mesmo fim da cana de leme; tem uma abertura a meio, para emechar na cabeça do leme; e nas extremi-

dades, furos para os guaidropes, que ficam seguros por quem governa o leme.

d) Governaduras — Conjunto de machos e fêmeas de latão ou ferro, pelos quais se fixa o leme ao cadaste e/ou ao painel de pôpa, permitindo o movimento do leme em tôrno do eixo vertical.

O macho é constituído de um perno e um braço; e a fêmea, de um olhal e um braço; para cada leme, são colocados dois pares de governaduras; um dos machos é colocado na parte inferior do cadaste e/ou do painel de pôpa; e o outro, na parte superior da madre do leme; as fêmeas ficam colocadas, uma na parte inferior da madre, e a outra na parte superior do cadaste.

e) Fiéis do Leme — Constituídos por uma linha de barca ou de bitola fina, que se agüenta pelo seio, por meio de duas pinhas, para que não recorra, em um furo praticado na porta do leme. Os seus chicotes têm alças que se prendem em dois cunhos nos bordos da embarcação.

Os fiéis do leme servem para evitar que o leme ao descalar vá ao fundo, podendo-se, também, em caso de avaria na cana do leme ou sua perda, ou mesmo em qualquer outra emergência, governar-se o leme por meio dos fiéis. O fiel deve ser passado sempre e logo que se cale o leme.

f) Remos — Haste de madeira leve, servindo para movimentar a embarcação, quando impulsionada pelos remadores. Dividindo-se em três partes seguintes:

1) Punho — Parte cilíndrica mais fina de uma das extremidades da haste, onde os remadores apóiam as mãos.

2) Haste — Corpo do remo, parte compreendida entre o punho e a pá.

3) Pá — A outra extremidade da haste; é larga e achatada, trabalhando n'água durante as remadas.

A parte da haste que trabalha na chumaceira ou forqueta é forrada de couro (sela) ou de lona grossa e tem o nome de ascoma.

Os remos devem ter a marcação da posição onde são utilizados, isto é, se de vante, de meia nau ou de ré.

As embarcações devem ter sempre remos sobressalentes, incluindo-se o de esparrela.

Chama-se esparrela ao remo colocado na pôpa da embarcação, servindo como leme de fortuna; em caso de mar grosso ou para aterragens, quando a embarcação pode não obedecer ao seu leme, que fica fora d'água ou corre com o mar.

Quando haja avaria ou perda do leme clássico, pertencente à embarcação.

4) Ascoma — Pedaço de couro ou lona grossa, empregada para proteção e reforço da haste do remo, e colocada na altura onde a haste trabalha na chumaceira ou forqueta.

CONVENÇÃO DE NOMENCLATURA EXTERNA

FUNDAMENTOS:

1) Para que uma embarcação possa navegar, partindo de um ponto para outro, o navegador deverá traçar antecipadamente o rumo que será seguido.

2) Para tanto, o navegador deverá, seja qual fôr a direção que vá seguir, partir do grau zero (0°), que fica situado no ponto cardeal Norte da Rosa dos Ventos, contida nas bússolas e cartas náuticas.

3) A essa tarefa, dá-se o nome de norteamento (rumo) da embarcação, porquanto, partindo do zero grau (0°), é que serão efetuados os cálculos de latitudes e longitudes (coordenadas de rumo), em que deverá seguir (rumar) a embarcação.

4) Portanto, levando-se em consideração, que seja qual fôr a posição da frente (proa ou vante) da embarcação, ela, para efeito de cálculo de rumo, será sempre considerada como aproada ao Norte; foi estabelecida e determinada por convenção internacional a seguinte nomenclatura, para algumas partes externas da embarcação, visando a sua movimentação:

a) Parte dianteira (frente), voltada para o Norte: proa ou vante.

b) Parte traseira (costas), voltada para o Sul: pôpa ou ré.

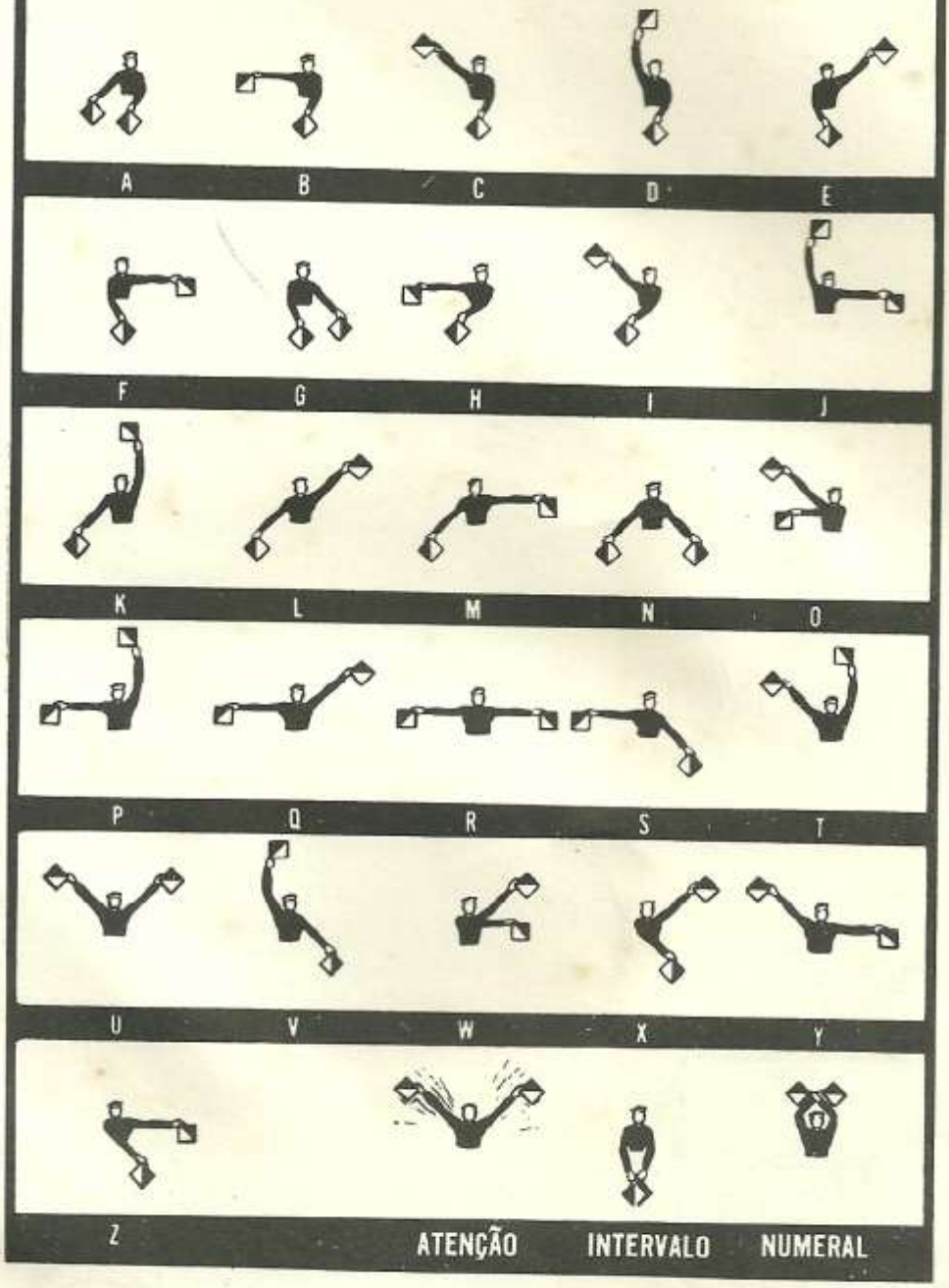
Em conseqüência, teremos os lados:

c) Direito (borda ou bordo), voltado para Este: estibordo ou boroeste.

d) Esquerdo (borda ou bordo), voltado para Oeste: bombordo.

5) Assim sendo, já conhecemos as razões que deram base para o convencionamento da nomenclatura supramencionada.

ALFABETO SEMAFÓRICO



Preço Cr$ 2,00

Proibida a reprodução no todo ou em parte sem autorização da D.P.C.

GRÁFICA EDITÔRA LORD S. A.