

CADERNO DE ENCARGOS
132-UCP-2022
ANIMAÇÃO E RECRIAÇÃO HISTÓRICA PARA EVENTO
ALJUBARROTA MEDIEVAL

HERMÍNIO JOSÉ
DA CRUZ
AUGUSTO
RODRIGUES

Assinado de forma digital
por HERMÍNIO JOSÉ DA
CRUZ AUGUSTO
RODRIGUES
Dados: 2022.07.06
16:16:05 +01'00'

ÍNDICE

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS	3
Cláusula 1. ^a - Objeto	3
Cláusula 2. ^a - Contrato	3
Cláusula 3. ^a - Duração do contrato	3
CAPÍTULO II - OBRIGAÇÕES CONTRATUAIS	4
SECÇÃO I - OBRIGAÇÕES DO ADJUDICATÁRIO	4
<i>Subsecção I - Disposições gerais</i>	<i>4</i>
Cláusula 4. ^a - Obrigações do adjudicatário	4
Cláusula 5. ^a - Fatura Eletrónica	4
<i>Subsecção II - Dever de sigilo e proteção de dados</i>	<i>4</i>
Cláusula 6. ^a - Objeto do dever de sigilo	4
Cláusula 7. ^a - Proteção de dados	5
SECÇÃO II - OBRIGAÇÕES DO MUNICÍPIO DE ALCOBAÇA	5
Cláusula 8. ^a - Preço contratual	5
Cláusula 9. ^a - Preço base	6
Cláusula 10. ^a - Condições de pagamento	6
Cláusula 11. ^a - Outras obrigações do Município	6
CAPÍTULO III – PENALIDADES CONTRATUAIS	6
Cláusula 12. ^a - Penalidades contratuais	6
Cláusula 13. ^a - Força Maior	7
CAPÍTULO IV - GARANTIA DE CUMPRIMENTO E SEGUROS	8
Cláusula 14. ^a - Garantia de cumprimento contratual	8
Cláusula 15. ^a - Seguros	8
CAPÍTULO V – GESTÃO DO CONTRATO	9
Cláusula 16. ^a – Supervisão e controlo	9
Cláusula 17. ^a – Funções do gestor do contrato	9
CAPÍTULO VI – CESSÃO DA POSIÇÃO CONTRATUAL	10
Cláusula 18. ^a – Cessão e subcontratação da posição contratual por iniciativa do cocontratante	10
Cláusula 19. ^a – Cessão da posição contratual por incumprimento do cocontratante	10
CAPÍTULO VII – RESOLUÇÃO DO CONTRATO	11
Cláusula 20. ^a - Resolução por parte do Município de Alcobça	11
Cláusula 21. ^a - Resolução por parte do adjudicatário	11
CAPÍTULO VIII - DISPOSIÇÕES FINAIS	12
Cláusula 22. ^a - Comunicações e notificações	12
Cláusula 23. ^a Contagem dos prazos	12
Cláusula 24. ^a - Legislação aplicável	12
ANEXO A - CLÁUSULAS ESPECIAIS	13
Cláusula 1. ^a – Especificações Técnicas para a locação	13
Cláusula 2. ^a – Requisitos mínimos exigidos para as Animações e Reconstituições Históricas	14
ANEXO B – PROGRAMA DE ANIMAÇÃO	29

**CADERNO DE ENCARGOS - 132-UCP-2022 - ANIMAÇÃO E RECRIAÇÃO HISTÓRICA
PARA EVENTO ALJUBARROTA MEDIEVAL**

Capítulo I - Disposições gerais

Cláusula 1.^a - Objeto

O presente Caderno de Encargos compreende as cláusulas a incluir no contrato a celebrar na sequência do procedimento pré-contratual que tem por objeto principal a animação e reconstituições históricas para evento Aljubarrota Medieval 2022 a decorrer na Vila de Aljubarrota de 12 a 15 de agosto, no âmbito das comemorações da Batalha de Aljubarrota.

Cláusula 2.^a - Contrato

- 1 — O contrato é composto pelo respetivo clausulado contratual e os seus anexos.
- 2 — O contrato a celebrar integra ainda os seguintes elementos:
 - a) Os suprimientos dos erros e das omissões do Caderno de Encargos identificados pelos concorrentes, desde que esses erros e omissões tenham sido expressamente aceites pelo órgão competente para a decisão de contratar;
 - b) Os esclarecimentos e as retificações relativos ao Caderno de Encargos;
 - c) O presente Caderno de Encargos;
 - d) A proposta adjudicada;
 - e) Os esclarecimentos sobre a proposta adjudicada prestados pelo adjudicatário.
- 3 — Em caso de divergência entre os documentos referidos no número anterior, a respetiva prevalência é determinada pela ordem pela qual aí são indicados.
- 4 — Em caso de divergência entre os documentos referidos no n.º 2 e o clausulado do contrato e seus anexos, prevalecem os primeiros, salvo quanto aos ajustamentos propostos de acordo com o disposto no artigo 99.º do Código dos Contratos Públicos e aceites pelo adjudicatário nos termos do disposto no artigo 101.º desse mesmo diploma legal.

Cláusula 3.^a – Duração do contrato

O contrato mantém-se em vigor até finalização dos serviços, com execução de 12 a 15 de agosto do corrente ano.

Capítulo II - Obrigações contratuais

Secção I -Obrigações do adjudicatário

Subsecção I - Disposições gerais

Cláusula 4.^a - Obrigações do adjudicatário

1 — Sem prejuízo de outras obrigações previstas na legislação aplicável, no Caderno de Encargos ou nas cláusulas contratuais, da celebração do contrato decorre para o adjudicatário a obrigação principal de cumprir com zelo a execução dos serviços, incluindo todo o equipamento contratado, de acordo com as especificações solicitadas no presente caderno de encargos.

2 — A título acessório, o adjudicatário fica ainda obrigado, designadamente, a recorrer a todos os meios humanos, materiais e informáticos que sejam necessários e adequados à execução do serviço, bem como ao estabelecimento do sistema de organização necessário à perfeita e completa execução das tarefas a seu cargo.

Cláusula 5.^a – Fatura Eletrónica

1 — O cocontratante é obrigado a emitir faturas eletrónicas no âmbito da execução deste contrato público, conforme artigo 299.º-B do Código dos Contratos Públicos, na sua atual redação (CCP).

2 – O Decreto-Lei n.º 123/2018, de 28 de dezembro, na sua atual redação define o modelo de governação para a implementação da faturação eletrónica nos contratos públicos.

3 – A faturação eletrónica é obrigatória a partir de 01 de janeiro de 2021, estando este prazo alargado até 31 de dezembro de 2022 para as micro, pequenas e médias empresas, definidas nos termos da Recomendação 2003/361/CE, da Comissão Europeia, de 6 de maio de 2003.

4 - Para assegurar o cumprimento dos prazos referidos no número anterior devem os cocontratantes desenvolver as atividades conducentes à implementação da fatura eletrónica nos contratos públicos, com vista a acelerar os prazos de conferência e pagamento pelos contraentes públicos.

Subsecção II - Dever de sigilo e proteção de dados

Cláusula 6.^a - Objeto do dever de sigilo

1 — O fornecedor deve guardar sigilo sobre toda a informação e documentação, técnica e não técnica, comercial ou outra, relativa ao *Município de Alcobaca*, de que possa ter conhecimento ao abrigo ou em relação com a execução do contrato.

2 — A informação e a documentação cobertas pelo dever de sigilo não podem ser transmitidas a terceiros, nem objeto de qualquer uso ou modo de aproveitamento que não o destinado direta e exclusivamente à execução do contrato.

3 — Exclui-se do dever de sigilo previsto a informação e a documentação que fossem comprovadamente do domínio público à data da respetiva obtenção pelo fornecedor ou que este seja legalmente obrigado a revelar, por força da lei, de processo judicial ou a pedido de autoridades reguladoras ou outras entidades administrativas competentes.

Cláusula 7.^a – Proteção de dados

1 — O artigo 6.º do Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados indica as situações em que o tratamento de dados é lícito, designadamente quando *"o tratamento for necessário para a execução de um contrato no qual o titular dos dados é parte, ou para diligências pré – contratuais a pedido do titular de dados"*, e *"o tratamento for necessário para o cumprimento de uma obrigação jurídica a que o responsável pelo tratamento esteja sujeito"*.

2 — Sempre que sejam remetidos dados pessoais, nomeadamente em relação à equipa de trabalho proposta, os mesmos devam ser acompanhados de declaração de consentimento para o tratamento dos dados para esta finalidade, por parte dos seus titulares.

3 – Nos termos da alínea v) do n.º 1 do artigo 4.º da Portaria n.º 57/2018, de 26 de fevereiro, a publicitação do contrato, é feita no Portal BASE, incluindo anexos e aditamentos, com exceção das informações que se relacionem com segredos de natureza comercial, industrial ou outra e das informações respeitantes a dados pessoais.

Secção II - Obrigações do Município de Alcobça

Cláusula 8.^a - Preço contratual

1 — Pela prestação dos serviços objeto do contrato, bem como pelo cumprimento das demais obrigações constantes do presente Caderno de Encargos, o Município de Alcobça deve pagar ao prestador de serviços o preço constante da proposta adjudicada, acrescido de IVA à taxa legal em vigor, se este for legalmente devido.

2 — O preço referido no número anterior inclui todos os custos, encargos e despesas cuja responsabilidade não esteja expressamente atribuída ao Município de Alcobça, incluindo as despesas de alojamento, alimentação e deslocação dos seus meios humanos, bem como todas as despesas de aquisição, transporte, armazenamento e manutenção dos seus meios materiais.

3 — Não haverá lugar a revisão dos preços durante a execução do contrato.

Cláusula 9.^a – Preço base

1 - O preço base global para o contrato definido nos termos do artigo 47.º do CCP é de € 70.000,00+ IVA.

2 - Nos termos da alínea d) do n.º 2 do artigo 70.º do CCP são excluídas as propostas que apresentem preço contratual superior ao preço base.

Cláusula 10.^a - Condições de pagamento

1 — As quantias devidas pelo Município de Alcobça nos termos da cláusula anterior devem ser pagas no prazo de 30 dias após a receção pelo Município de Alcobça das respetivas faturas, as quais devem ser emitidas após execução dos serviços solicitados e devem fazer sempre referência ao n.º de compromisso e processo.

2 — Para o efeito do número anterior, considera-se vencida a obrigação com a realização do serviço objeto do contrato.

3 — Em caso de discordância, por parte do Município de Alcobça, quanto aos valores indicados nas faturas, deve este comunicar ao prestador de serviços, por escrito, os respetivos fundamentos, ficando o prestador de serviços obrigado a prestar os esclarecimentos necessários ou proceder à emissão de nova fatura corrigida.

Cláusula 11.^a – Outras obrigações do Município

Será da responsabilidade do Município o fornecimento de:

- Fornecimento de Licenças: direitos SPA e Licença IGAC;
- Seguro de responsabilidade civil, no que respeita à responsabilidade como organizador do evento.

Capítulo III – Penalidades contratuais

Cláusula 12.^a - Penalidades contratuais

1 - No caso de incumprimentos do contrato e por causa imputável à entidade adjudicatária, podem ser aplicadas as seguintes penalidades:

- Atraso de até 15 min numa atividade com horário programado e/ou falta de um elemento ao n.º mínimo exigível se aplicável, sem prévio acordo entre as entidades
 - 5% do valor do preço contratual;

- Atraso entre 16 a 20 min numa atividade com horário programado e/ou falta de dois elementos ao n.º mínimo exigível se aplicável, sem prévio acordo entre as entidades - 10%;
- Atraso entre 21 a 25 min numa atividade com horário programado e/ou falta de três elementos ao n.º mínimo exigível se aplicável, sem prévio acordo entre as entidades - 15%; e
- Atraso entre 26 a 30 min numa atividade com horário programado e/ou falta de quatro elementos ao n.º mínimo exigível se aplicável, sem prévio acordo entre as entidades - 20%.

2 - Nos casos em que seja atingido o limite de 20% previsto no número anterior e o contraente público decida não proceder à resolução do contrato, por dela resultar grave dano para o interesse público, aquele limite é elevado para 30 %.

3 - Entre outros eventuais incumprimentos do contrato, caso se verifique um atraso de mais de 30 min. numa atividade com horário programado e/ou falta de cinco ou mais elementos ao n.º mínimo exigível se aplicável, sem prévio acordo entre as entidades ou em n.º que inviabilize a realização da atividade considera-se uma situação de resolução conforme cláusula 19.º do presente Caderno de Encargos.

4 - A competência para decidir a aplicação da penalidade referida no número anterior é do Presidente da Câmara Municipal de Alcobaca.

Cláusula 13.ª – Força Maior

1 - Não podem ser impostas penalidade à entidade adjudicatária, nem é havida com incumprimento, a não realização pontual das prestações contratuais a cargos de qualquer das partes que resulte de caso de força maior, entendendo-se como tal as circunstâncias que impossibilitem a respetiva realização, alheias à vontade da parte afetada, que ela não pudesse conhecer ou prever à data da celebração do contrato e cujos efeitos não lhe fosse razoavelmente exigível contornar ou evitar.

2 - Podem constituir força maior, se se verificarem os requisitos do número anterior, designadamente, tremores de terra, inundações, incêndios, epidemias, sabotagens, greve, embargos ou bloqueios internacionais, atos de guerra ou terrorismo, motins e determinações governamentais ou administrativas injuntivas.

3 - Não constituem força maior, designadamente:

- a) Circunstâncias que não constituam força maior para os subcontratados da entidade adjudicatária, na parte em que intervenham;

- b) Greves ou conflitos laborais limitados às sociedades da entidade adjudicatária ou a grupo de sociedades em que esta se integre, bem como as sociedades ou grupos de sociedades dos seus subcontratados;
 - c) Determinações governamentais, administrativas, ou judiciais de natureza sancionatória ou de uma forma resultantes do incumprimento pela entidade adjudicatária de deveres ou ónus que sobre ela recaiam;
 - d) Manifestações populares devidas ao incumprimento pela entidade adjudicatária de normas legais;
 - e) Incêndios ou inundações com origem nas instalações da entidade adjudicatária cuja causa, propagação ou proporções se devam a culpa ou negligência sua ou ao incumprimento de normas de segurança;
 - f) Avarias nos sistemas informáticos ou mecânicos da entidade adjudicatária não devidas a sabotagem;
 - g) Eventos que estejam ou devam estar cobertos por seguros;
- 4 – A ocorrência de circunstâncias que possam consubstanciar casos de força maior deve ser imediatamente comunicada à outra parte.
- 5 – A força maior determina a prorrogação dos prazos de cumprimento das obrigações contratuais afetadas pelo período de tempo comprovadamente correspondente ao impedimento resultante de força maior.

Capítulo IV - Garantia de cumprimento e seguros

Cláusula 14.^a - Garantia de cumprimento contratual

- 1 – Não é exigida a prestação de caução.
- 2 – O Município pode proceder à retenção de 10% do valor do pagamento a efetuar, sem necessidade de prévia decisão judicial ou arbitral, para satisfação cumprimento defeituoso, incumprimento definitivo pelo adjudicatário das obrigações contratuais ou legais ou para quaisquer outros efeitos especificamente previstos no contrato ou na lei.

Cláusula 15.^a - Seguros

- 1 – É da responsabilidade do adjudicatário a cobertura, através de contratos de seguro da atividade que exerce.
- 2 – O Município de Alcobaca pode, sempre que entender conveniente, exigir prova documental da celebração dos contratos de seguro referidos no número anterior, devendo o adjudicatário fornecê-la no prazo de 1 dia útil.

Capítulo V – Gestão do contrato

Cláusula 16.^a – Supervisão e controlo

1 — O Município de Alcobça designa como gestor do contrato nos termos do artigo 290.º -A do CCP, a colaboradora César Augusto Salazar Duarte, e nas suas ausências por Ana Cristina Fragoso Cerol, com a função de acompanhar permanentemente a execução do contrato.

2 — O adjudicatário deverá nomear um técnico que o represente em tudo o que concerne à execução das locações, o qual servirá de interlocutor entre a entidade adjudicante e o adjudicatário para a resolução e/ou conhecimento de quaisquer assuntos inerente ao objeto do contrato.

3 — Para efeitos do cumprimento do exercício das funções de gestão do contrato o adjudicatário deverá disponibilizar os contactos telefónicos e de endereço eletrónico do representante por si nomeado.

4 — O adjudicatário estará sujeito à supervisão da execução do contrato, a qual será assegurada pelo gestor de contrato.

5 — Caso se verifiquem situações anómalas e com base nos relatórios emitidos pelo gestor de contrato, será o adjudicatário notificado para regularização imediata das mesmas.

Cláusula 17.^a – Funções do gestor do contrato

1 - O gestor do contrato deve:

- a) Acompanhar permanentemente a execução do contrato assegurando a verificação da execução em conformidade com o contratualizado tendo em consideração as cláusulas fixadas no contrato, conjugadas com o caderno de encargos e a proposta do adjudicatário e demais condições legais no âmbito do objeto do contrato;
- b) Acompanhar a execução do contrato com a frequência adequada ao integral desempenho das suas funções e caso detete desvios, defeitos ou outras anomalias na execução do contrato, deve comunicá-los de imediato ao órgão competente, propondo em relatório fundamentado as medidas corretivas que, em cada caso, se revelem adequadas;
- c) Participar ao órgão competente, bem como, quando a lei o preveja, situações que comprometam a segurança, a qualidade, o preço contratado, assim como o cumprimento do prazo previsto; e
- d) Desempenhar as demais funções e poderes delegados de notificação ao adjudicatário no âmbito da execução do contrato, exceto em matéria de modificação e cessação do

contrato, as quais terão de ser aprovadas pelo órgão competente para autorizar a despesa.

2 - Quando se trate de contratos com especiais características de complexidade técnica ou financeira ou de duração superior a três anos, e sem prejuízo das funções definidas no ponto anterior, o gestor deve:

- a) Recorrer a técnicos em número e qualificações suficientes de forma a que a gestão do contrato abranja todas as áreas contratualizadas; e
- b) Elaborar indicadores de execução quantitativos e qualitativos adequados a cada tipo de contrato, que permitam, entre outros aspetos, medir os níveis de desempenho do cocontratante, a execução financeira, técnica e material do contrato.

Capítulo VI – Cessão da posição contratual

Cláusula 18.^a – Cessão e subcontratação da posição contratual por iniciativa do cocontratante

1 - A subcontratação e a cessão da posição contratual, por qualquer das partes, depende da autorização da outra, nos termos do Código dos Contratos Públicos.

2 - A cessão da posição contratual com iniciativa por parte do cocontratante depende da prévia apresentação dos documentos de habilitação, relativos ao potencial cessionário, que foram exigidos ao cedente na fase de formação do contrato.

3 - A autorização da subcontratação depende da prévia apresentação dos documentos de habilitação relativos ao potencial subcontratado, que foram exigidos, ao subcontratante, na fase de formação do contrato.

Cláusula 19.^a – Cessão da posição contratual por incumprimento do cocontratante

1 - Em caso de incumprimento, pelo cocontratante, das suas obrigações, que reúna os pressupostos para a resolução do contrato, o adjudicatário cede a sua posição contratual ao concorrente do procedimento pré -contratual na sequência do qual foi celebrado o presente contrato, que venha a ser indicado pelo contraente público, pela ordem sequencial no referido procedimento.

2 - Para o efeito previsto na parte final do número anterior, o contraente público interpela, gradual e sequencialmente, os concorrentes que participaram no procedimento pré -contratual

original, de acordo com a respetiva classificação final, a fim de concluir um novo contrato para a adjudicação da conclusão dos trabalhos.

3 — A execução do contrato ocorre nas mesmas condições já propostas pelo cedente no procedimento pré -contratual original.

4 — A cessão da posição contratual opera por mero efeito de ato do contraente público, sendo eficaz a partir da data por este indicada.

5 — Os direitos e obrigações do cocontratante, desde que constituídos em data anterior à da notificação do ato referido no número anterior, transmitem -se automaticamente para o cessionário na data de produção de efeitos daquele ato, sem que este a tal se possa opor.

6 — As obrigações assumidas pelo cocontratante depois da notificação referida no n.º 4 apenas vinculam a entidade cessionária quando este assim o declare, após a cessão.

7 — Quando há lugar a caução e a garantias prestadas pelo cocontratante inicial, estas são objeto de redução na proporção do valor das prestações efetivamente executadas e são liberadas seis meses após a data da cessão, ou, no caso de existirem obrigações de garantia, após o final dos respetivos prazos, mediante comunicação dirigida pelo contraente público aos respetivos depositários ou emitentes.

8 — A posição contratual do cocontratante nos subcontratos por si celebrados transmite -se automaticamente para a entidade cessionária, salvo em caso de recusa por parte desta.

Capítulo VII – Resolução do contrato

Cláusula 20.^a - Resolução por parte do Município de Alcobaca

1 — Sem prejuízo de outros fundamentos de resolução do contrato previstos na lei, o *Município de Alcobaca* pode resolver o contrato, a título sancionatório, no caso de o fornecedor violar de forma grave ou reiterada qualquer das obrigações que lhe incumbem.

2 — O direito de resolução referido no número anterior exerce-se mediante declaração enviada ao fornecedor e não determina a repetição das prestações já realizadas, a menos que tal seja determinado pelo *Município de Alcobaca*.

Cláusula 21.^a - Resolução por parte do adjudicatário

1 — Sem prejuízo de outros fundamentos de resolução do contrato previstos na lei, o fornecedor pode resolver o contrato quando qualquer montante que lhe seja devido esteja em dívida há mais de seis meses ou o montante em dívida exceda 25% do preço contratual, excluindo juros.

2 — O direito de resolução é exercido por via judicial.

3 — Nos casos previstos no n.º 1, o direito de resolução pode ser exercido mediante declaração enviada ao *Município de Alcobaca*, que produz efeitos 30 dias após a receção dessa declaração, salvo se o este último cumprir as obrigações em atraso nesse prazo, acrescidas dos juros de mora a que houver lugar.

4 — A resolução do contrato nos termos dos números anteriores não determina a repetição das prestações já realizadas pelo fornecedor, cessando, porém, todas as obrigações deste ao abrigo do contrato, com exceção daquelas a que se refere o artigo 444.º do Código dos Contratos Públicos.

Capítulo VIII - Disposições finais

Cláusula 22.ª - Comunicações e notificações

1 — Sem prejuízo de poderem ser acordadas outras regras quanto às notificações e comunicações entre as partes do contrato, estas devem ser escritas e redigidas em português, conforme previsto no Código dos Contratos Públicos, através de correio eletrónico ou de outro meio de transmissão escrita e eletrónica de dados, ou por via postal, por meio de carta registada ou de carta registada com aviso de receção.

2 — Qualquer alteração das informações de contacto constantes do contrato deve ser comunicada à outra parte.

Cláusula 23.ª Contagem dos prazos

Os prazos previstos no contrato são contínuos, correndo em sábados, domingos e dias feriados.

Cláusula 24.ª - Legislação aplicável

1 - A tudo o que não esteja especialmente previsto aplica-se o regime previsto no Código dos Contratos Públicos na sua atual redação e demais, legislação aplicável.

2 - Em respeito pelo n.º 2 do artigo 1.º A do CCP, o adjudicatário compromete-se a executar o contrato em respeito pelas normas aplicáveis em vigor em matéria social, laboral, ambiental, de igualdade de género e de prevenção e combate à corrupção, decorrentes do direito internacional, europeu, nacional ou regional.

3 - As normas constantes do CCP relativas às fases de formação e de execução do contrato prevalecem sobre quaisquer disposições das peças do procedimento com elas desconformes.

ANEXO A - Cláusulas Especiais

Cláusula 1.^a – Especificações Técnicas para a locação

1 – O objeto principal deste procedimento consiste na aquisição da Animação e Recriação Histórica para evento Aljubarrota Medieval 2022 a decorrer na Vila de Aljubarrota de 12 a 15 de agosto, no âmbito das comemorações da Batalha de Aljubarrota.

2 – As comemorações realizar-se-ão nos dias:

- ✚ Dia 12 de agosto das 13h00 às 24h00 – DIA DE D. NUNO ALVARES PEREIRA
- ✚ Dia 13 de agosto das 13h00 às 01h00 – DIA DE D. MARTIM AIRES DE ORNELAS;
- ✚ Dia 14 de agosto das 13h00 às 01h00 – DIA DA BATALHA DE ALJUBARROTA; e
- ✚ Dia 15 de agosto das 13h00 às 24h00 - DIA DA PADEIRA.

3 – Pretende-se que o nível de animação e recreação sejam de modo a que se continue a realizar um dos melhores eventos de recreação histórica em Portugal de acordo com as seguintes atividades:

- ✚ Dinamização teatral de acampamento do século XIV;
- ✚ Recriação Histórica de mesteres medievais;
- ✚ Torneios Medievais a pé e a cavalo;
- ✚ Bafordo, Combates e Justas;
- ✚ Animação itinerante no recinto da feira;
- ✚ Artes de Rua;
- ✚ Danças e Meneios;
- ✚ Música medieval ao vivo;
- ✚ Jograis;
- ✚ Rábulas;
- ✚ Recriação da Batalha de Aljubarrota.

4 - Pretende-se ainda uma recreação que tenha como base as comemorações da Batalha de Aljubarrota, ocorrida em 14 de agosto de 1385, assinalando uma das datas mais importantes da história de Portugal.

5 - O serviço de animação e recreação histórica solicitado deve incluir transporte, alimentação, alojamento, aluguer, montagem e desmontagem dos materiais envolvidos nas ações, assim como o apoio técnico da preparação do evento, planificação, visita prévia dos espaços e formação específica dos participantes locais.

6 - Todos os participantes estarão obrigatoriamente trajados com vestes/réplicas do Séc. XIV (bragas, brafoneiras, camisa, saio, pelote, coifa ou outro adereço de cabeça, botas ou sapatos de couro).

7 - As músicas, rábulas, espetáculos e danças apresentados deverão ser fruto de pesquisas da época, estando por isso isentas de direitos de autor.

8 - Solicita-se a apresentação de uma ou mais propostas de decoração de todo o espaço do evento, de acordo com a planta de implementação do evento na vila, de modo a ser apreciado e escolhido pela organização, que poderá optar por uma decoração diferente da/s apresentada/s e desde que não altere o preço global contratual adjudicado.

9 - Disponibilidade de uma pessoa – com boa dicção - para apresentação de todas as atividades e espetáculos no sistema de som do evento.

10 - Disponibilidade para ações promocionais do evento nos meios de comunicação nacionais e locais, nas datas, dias e horários que forem solicitados, devidamente trajados e com número de pessoas a indicar.

11 - Todas as atividades, horários e pormenores têm de ser articulados com a organização.

12 - Programa de animação em anexo que poderá ser alterada pontualmente se acordado previamente entre as partes e desde que não altere o preço global contratual adjudicado.

Cláusula 2.^a – Requisitos mínimos exigidos para as Animações e Reconstituições Históricas

1 - ACAMPAMENTO MEDIEVAL RECRIANDO O QUOTIDIANO CIVIL E MILITAR DO SÉC. XIV – 1385 (com pleno funcionamento de todas as atividades durante todo o horário do evento)

Acampamento composto no mínimo, por 10 tendas, 8 tarpaulins, decoração adequada, equipamentos e utensílios de época, pretendendo recriar, com a maior exatidão histórica possível, a vivência do quotidiano civil e militar, com atividades, figuração e artes e ofícios.

Os recriadores históricos, num mínimo de 18, desenvolvem atividades e mesteres, permitindo ao público que visita o acampamento a possibilidade de experimentar os mesteres e disfrutar da vivência da época.

O Mestre de Ofício ou o responsável por cada espaço, explica e exemplifica ao público o funcionamento de cada arte.

Na proposta deverão ser indicados quais os mesteres que irão estar patentes ao público, de entre os abaixo apresentados, ou que se adequem à época de acordo com os parâmetros exigidos (mínimo de dezoito).

Mesteres

Trabalhos em madeira:

- **Torneador:** Tenda composta por torno e utensílios de época, nomeadamente bancadas e bancos de madeira, serras, serrotes, formões, limas, maços, martelos, grosas, garlopas. Este mester utiliza a réplica de um torno do Séc. XIV, que funciona através do processo de rotação da peça a trabalhar que, com um formão vai dando forma ao objeto pretendido. Este é um mester dedicado à produção de utensílios em madeira para a construção de mobiliário como sejam cadeiras, camas, mesas, armários; e utensílios para comer, beber, armazenar; fabricação de rodas ou outros objetos redondos para serem utilizados em moinhos. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Carpinteiro:** Tenda decorada com réplicas de mobiliário de época como sejam 2 bancadas de trabalho, 2 mesas, 2 bancos, 3 lanternas. O mester de carpinteiro com construção e reparação de objetos em madeira para uso no quotidiano civil e militar, como espadas de treino, suportes para armaduras, instrumentos de lavoura, malgas, escudelas, mobiliário entre outros. Utilização de réplicas de utensílios e materiais de época como 3 serras, 3 serrotes, 5 formões, 4 limas, 3 maços, 3 martelos, 3 grosas, 2 garlopas. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Construtor de Bestas:** O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário de época como sejam bancadas de trabalho, bancos, lanternas, candelabros. O mestre de ofício demonstra e explica a construção de bestas e virotes, utilizando réplicas de utensílios e materiais como serrotes, serras, formões, limas, grosas, maços, martelos, enchós, machados, madeiras, cordas, lâminas de aço. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester. Exposição de réplicas de bestas do Séc. XIV.

Artes de dama

Espaço decorado com réplicas de mobiliário de época como mesas e cadeiras em madeira, candelabros, lanternas, onde os mestres desenvolvem o seu ofício com interação do público.

Os mesteres desenvolvidos são:

- **Tenda de Dama:** Tenda de dama nobre decorada com réplicas de mobiliário do Séc. XIV, nomeadamente: cama em madeira com lençóis de linho, toucador, lanternas, candelabros, tina em madeira para banhos, mesa de apoio ao banho, toalhas em linho para o banho, cadeira com costas, berço para bebé e lençóis de linho, brinquedos para o berço, baús, cabide para roupa. Réplicas de utensílios de dama tais como: frascos com perfumes e águas de cheiro, sabão, oratória, malga e jarro para apoio ao banho, jarro e copos em vidro, pentes em madeira e chifre, pinças, utensílios de higiene. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Costureira:** A mestre costureira, é responsável pela confeção dos trajes, utilizando os panos e técnicas da época. Confeção utilizando panos de linho, lã e sedas e réplicas de utensílios de época como sejam: agulhas em bronze, osso, chifre e aço; tesouras em aço de forja, dedais, agulheiros e carrinhos de linhas com fios de linho, de lã e de seda. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Bordadeira:** Produção de bordados de época, destinados a embelezar tanto peças de vestuário como também adornos para as casas ou até mesmo para as igrejas. Utilização de panos e fios como lã, seda e linho. Utilização de réplicas de utensílios de época tais como: agulhas em bronze, osso, chifre e aço; tesouras em aço de forja, dedais, agulheiros e carrinhos de linhas com fios de seda, linho e lã. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.

Espaço saúde

- **Hospital de campanha:** Espaço decorado com réplicas de mobiliário de época nomeadamente, lanternas, candelabros, mesa em madeira para atendimento do paciente, mesa de cirurgia, cadeira para o médico, cadeira para o paciente, cadeira de recosto, maca fixa para o paciente e para recolha de paciente. Demonstração e explicação dos tratamentos utilizados na medicina da época, utilizando replicas de utensílios de época alusivos a hospital de campanha. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Médico:** É o oficial que utilizando os ensinamentos de Hipócrates e técnicas de Galeno, com as réplicas de utensílios que foram legados por Avicena como sejam, serras, pinças, trépano, tesouras, ganchos, facas, bisturis, conjunto de agulhas, ganchos cirúrgicos, ganchos duplos cirúrgicos, sonda, bacia de sangrador, canivete de sangria aplica em

diversos processos curativos nunca deixando de cumprir com as regras instituídas pela Santa Sé. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.

- **Boticário:** dos conhecimentos das plantas faz mezinhas, infusões e para as maleitas graves a aplicação de pachos e sanguessugas. Faz zaragatoas, sinapismos, reza e os seus conhecimentos de astrologia e esoterismos são condições básicas para uma boa curandeira. Obteve os seus conhecimentos através de prática diária e da boa vontade dos seus pacientes. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário, e utensílios do Séc. XIV, nomeadamente mesa de trabalho em madeira, cadeira em madeira, lanternas e candelabros, tripé em ferro, panela em ferro, recipientes e frascos (madeira, barro, osso, chifre, vidro) para as ervas, pomadas e infusões, colheres, almofarizes, facas em ferro, tesouras em ferro, ervas variadas para os tratamentos. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.

Trabalhos e labores femininos

- **Tintureira:** A tintureira faz demonstrações sobre mistura de diferentes componentes para formar tintas, corantes e manchas coloridas que podem adicionar tonalidade e matiz a roupas, móveis, tecidos, materiais e obras de arte. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário e utensílios de época, como sejam: lanternas, candelabros, mesas de trabalho, banco, suporte para secagem de fios, suportes para secagem de panos, molas para a roupa, tinas em madeira, alguidares em cobre para os mordentes, baldes em madeira, tripés em ferro para fogueira, bases em ferro para fogueira, painéis em ferro, painéis em cobre, conchas, colheres, escorredor, frascos em vidro para misturas de corantes, vaso de urina, pinças em ferro, cestas de verga, meadas e fios de lã para tingir, panos para tingir, mordentes, corantes, ervas tintureiras, bagas, pigmentos para tingir, baús, recipientes em madeira, barro e vidro para as tintas, tábua de lavadeira, tesouras em aço de forja. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Moleira:** : Este mester era muito importante para a cultura medieval. O moleiro mói os grãos transformando-os em farinha para fazer pão. São utilizados vários tipos de grão de cereais, como os que se usavam na época, e são moídos numa mó de pedra. Este espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário, materiais e utensílios do Séc. XIV, como sendo: bancadas de trabalho, bancos em madeira, lanternas, candelabros, mós em pedra, suporte para mó, peneiras, crivos, conjunto completo de alqueires, carroça, cestos, panos de linho, recipientes para os cereais, recipientes para as farinhas, masseiras, sacas para farinha. Mesa pedagógica com cereais e farinhas de época: trigo

sarraceno, espelta, aveia, centeio, alfarroba, castanha, amêndoa, cevada. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.

- **Padeira:** Confeção de pão utilizando técnicas e cereais da época. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário e utensílios do Séc. XIV, nomeadamente: bancadas de trabalho, bancos, tripés em ferro, bases para fogueira, chapa em ferro para pão, masseiras, rolos da massa, cereais (trigo sarraceno, espelta, aveia, centeio, alfarroba, castanha, amêndoa, cevada), sacas de farinha, baldes em madeira, malgas em madeira, colheres, recipientes para os cereais, pá de forno em madeira, pá de forno em ferro. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Cerieira:** Produção de velas de sebo e de cera de abelha, usando técnicas e réplica de utensílios e materiais do Séc. XIV. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário, materiais e utensílios do Séc. XIV, nomeadamente bancas de trabalho, bancos em madeira, suportes para secagem de velas, cruzetas, tripés em ferro, bases para fogueira, painéis em ferro, caixas em madeira para arrumação, cera de abelha, sebo bovino, pavios em fio de linho, candelabros, tina em madeira, baldes, conchas em ferro, pinças em ferro, colheres em ferro. Mesa pedagógica explicativa dos processos de produção de velas no Séc. XIV. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Cozinheira:** Preparação de refeições de acordo com receitas medievais do Séc. XIV, utilizando técnicas e alimentos da época. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário, materiais e utensílios do Séc. XIV, nomeadamente: mesas de refeição em madeira, mesas e bancadas de trabalho em madeira, bancos corridos em madeira, bancos individuais em madeiras, tripés de base em ferro, tripés de suspensão em ferro, tripé de suspensão múltipla em ferro, bases para fogueira em ferro, painéis de 3 pés em ferro, painéis de suspensão em ferro, painéis e tachos em cobre, frigideiras em ferro e em cobre, fogareiro, manteigueira, panos e toalhas em linho, cestos em verga, baús e caixas em madeiras para guardar e conservar os alimentos, salgadeiras, suporte de suspensão para secagem de alimentos, malgas e escudelas (em madeira, chifre, barro e estanho), copos e canecas (em vidro, madeira, chifre, barro e estanho), jarros (em barro, vidro e estanho), alguidares em barro, pratos (em barro, chifre, madeira e estanho), bilhas de barro, tábuas de corte em madeira, lanternas, candelabros, cestas, canastras, conchas em ferro, pinças em ferro, colheres (em estanho, madeira, chifre, ferro), facas de corte, facas de mesa, espetos de mesa, abanicos, baldes em madeira, tina para lavagens, estendal suspenso com corda de linho grosso e molas da roupa em madeira. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.

Armas e trabalhos em ferro

- **Ferreiro:** Mester fundamental na Idade Média que prepara e trabalha o ferro fazendo todo o tipo de ferramentas e utensílios domésticos, de trabalho e armas, entre outros. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário, equipamentos e materiais do Séc. XIV, nomeadamente, bancada de trabalho e de arrefecimento, banco de madeira, forja, fole, bigorna, martelos, pinças, baldes, carvão, lenha, machados, limas grossas, lixa, torquês, avental de couro. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Picheleiro:** Mester de picheleiro, que foi um dos mais prestigiados e difíceis de executar no decurso da Idade Média, trabalhava diversas ligas metálicas com base no latão, cobre e chumbo e produzia inúmeros artefactos e motivos decorativos aplicados na roupa, mobiliário, artigos domésticos e outros. Utilizando moldes de areia fina ou argila e ligas de metal fundido executava as peças usando o fogo e a água para um trabalho final perfeito. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário, equipamentos e materiais do Séc. XIV, nomeadamente, caixas de moldes diversos, ligas metálicas na base do estanho, latão, cobre, ferro e outros, ferramentas adequadas tais como pinças, torqueses, martelos, baldes, pás de metal e de madeira, forno, lenha e carvão, argila de moldes e areia fina. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Ferrador:** Mester de ferrador que cuida dos cascos dos equídeos, incluindo aparar e equilibrar cascos de cavalos e a fabricação e colocação de ferraduras. O ferrador tem conhecimento dos modos e maneiras dos equídeos. Este espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário, equipamentos e materiais do Séc. XIV, nomeadamente: bancada de trabalho em madeira, banco em madeira, forja, alicates, brocas, afiadores de facas, facas, craveiras, cravos diversos tamanhos, descravador, ferraduras, limas, grosas, lixas, martelos, torquês, avental em couro. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Armaria:** O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário e equipamento do Séc. XIV, como sendo mesas em madeira, bancos/cadeiras em madeira, candelabros, lanternas, cruzetas de suspensão de arneses, suporte de suspensão de armas em ferro, cama militar, baú. Homens de armas estarão em permanência na tenda explicando ao público o conteúdo exposto no que diz respeito ao equipamento militar e às armas ofensivas e defensivas, nomeadamente: réplicas de arneses completos do Séc. XIV compostos por elmos tipo bacinetes com e sem viseira, peitoral, couraça, brigandina, arnês de braços, arnês de pernas, sapatões, guantes, lorigas de malha de aço, coifas de malha de aço, espadas medievais (singelas, mão-e-meia, bastardas e montantes), adagas, machados, achas de armas, martelos de armas, chicotes de armas, maças de

armas, alabardas, lanças. Os modelos das armas estão de acordo com a tipologia de Ewart Oakshot. Demonstrações de manutenção e reparação dos equipamentos militares com técnicas e utensílios do Séc. XIV. O Mestre Armeiro explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.

- **Flecheiro:** Produção de flechas em madeira, colocação de pontas das hastes em ferro e penas de ganso. Exposição de vários tipos de flechas. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário e utensílios do Séc. XIV, nomeadamente bancada de trabalho, mesa em madeira para exposição, banco em madeira, candelabros e lanternas, expositor de flechas, limas, limatões, facas, raspadeiras, serras, plainas, diversos fios, diversas colas de peixe, torno. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Malheiro:** Na Idade Média a cota de malha constituía a base da defesa pessoal dos infantes e cavaleiros para proteção sobretudo de estocadas e espadeiradas. O fabrico de cota de malha é uma tarefa de grande rigor e paciência. Com tiras de cota de malha, simples ou rebitada, faziam-se proteções para cobrir praticamente todo o corpo desde a cabeça até às pernas. O espaço do malheiro deverá ser decorado com réplicas de mobiliário, equipamentos e utensílios do Séc. XIV, nomeadamente bancada de trabalho, banco de madeira, lanternas e luminárias, expositores de peças de cota de malha, martelos, turqueses, alicates, torneador de arame, rebitadores, avental de couro, estojos de utensílios, e diversas peças acabadas e por acabar. O Mestre do Ofício explicará e exemplificará ao público o funcionamento do seu mester.
- **Neurobalística:** Exposição e demonstração de armas neurobalísticas, nomeadamente: arcos e bestas. Mesa pedagógica com virotes, flechas, pontas de flecha e virotes. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.

Outros

- **Cambista:** Cabe ao Cambista validar a veracidade das moedas que lhe são entregues. Para tal, além da inspeção visual e mecânica, o Cambista usa uma balança para verificar o peso das moedas e outros objetos. Usa também um frasco fino com água para medir o volume das moedas, tendo assim uma indicação da densidade do material. Para registar os empréstimos realizados e as Notas emitidas, para além da restante contabilidade, o Cambista usa um livro e respetivos materiais para escrita. Para a emissão das Notas são usadas folhas de pergaminho. Para a realização de cálculos utilizando numeração Romana o Cambista usa uma tábua de cálculo e respetivas pedras (calculi). A tábua de cálculo é a evolução do ábaco de forma a permitir a realização de somas, subtrações e multiplicações, utilizando o sistema de base 5 dos numerais

Romanos. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário e utensílios do Séc. XIV, nomeadamente mesa de trabalho, mesa em madeira para exposição, candelabros e lanternas, tábua de cálculo e respetivas pedras, balança, medidor de volume, livro de registos, folhas de pergaminho.

- **Tecelão:** O artesão produz tecidos em tear de baixo liço, ou horizontal, com pedais e/ou em tear de alto liço, ou vertical; produz também faixas decorativas em tear de cartas. Os tecidos planos são feitos a partir dos fios da teia, que está montada no tear, e da trama e do fio da trama, manipulado pela tecelã, e que se entrelaça na teia passando ou por cima ou por baixo desta. Confeção de panos em tear utilizando réplicas de teares do Séc. XIV. Réplicas de utensílios de época usados no ofício como sejam: fusos, rocas, dobadores, lançadeiras, agulha em madeira, tesoura em aço de forja. Exposição de vários tipos de fios (linho, seda e lã) e respetivos processos de fiação. O Mestre de Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Vendedor de peixe seco:** O peixe foi em Portugal durante os séculos da Idade Média, a par do pão, uma das bases da alimentação do povo. Os diversos tipos de conservação que passava pela salga e secagem, constituía uma actividade de grande relevo que permitia a conservação dos diversos tipos de peixe de modo a poder ser transportado a longas distâncias e a ser consumido muito tempo depois de ter sido capturado. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário e utensílios do Séc. XIV, nomeadamente bancada de trabalho, mesa em madeira para exposição, banco em madeira, candelabros e lanternas, canastas de exposição, caixotes de madeira, balança, sal, peixes de diversos tipos, salgadeiras, redes e cordame. O Mestre do Ofício e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Copista, escrivão, iluminista:** Na época Medieval o conhecimento passava muitas vezes pela tradição oral, mas foi fundamental o trabalho do copista, escrivão e iluminista que registaram para memória futura todo o saber, conhecimentos e teorias. Do seu labor, permaneceram os poucos registos históricos documentais que hoje nos permitem uma imagem clara da maneira de viver e trabalhar na Idade Média. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário, equipamentos e utensílios do Séc. XIV, nomeadamente bancada de trabalho, cavalete ou estante em madeira, banco de madeira, candelabros lanternas, tinteiros, penas, frascos com pigmentos e tintas, aparadores, folhas de papel, de pergaminho e papiro, e exemplares de escrita e letra de época. O Mestre do Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.
- **Perfumista:** Os perfumes foram desde a antiguidade um produto de luxo que se tornava imprescindível para as damas nobres e burguesas endinheiradas. A técnica de fabrico de perfumes passava de geração para geração e estava estreitamente ligada à botânica e a

conhecimentos de química rudimentar, e muitas vezes empírica, baseados no saber deixado pelo mundo árabe. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário, equipamentos e utensílios do Séc. XIV, nomeadamente bancada de trabalho, banco de madeira, lanternas e candelabros, almofarizes, alambiques, alquitarra, tripé em ferro, recipientes de madeira, barro, osso, chifre e vidro para ervas e frascos para recolha das essências florais, facas e tesouras, funis, óleos essenciais, destiladores, pás e facas de trabalho. O Mestre do Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.

- **Construtor de instrumentos de corda:** Na Idade Média, de um modo particular a partir do Séc. XIV, não só na corte real, mas também nas cortes senhoriais e até em ambientes mais populares surgiram e difundiram-se os instrumentos musicais. Construir instrumentos musicais de época é uma atividade que ultrapassa o simples artesanato. O espaço deverá ser decorado com réplicas de mobiliário, equipamentos e utensílios do Séc. XIV nomeadamente bancada de trabalho, banco de madeira, candelabros e lanternas, plainas, goivas, martelos, maços, formões, moldes, grampos de fixação, medidores de escalas, arame de latão, madeiras finas, pinças, verniz, réplicas de instrumentos antigos (alaude, baldosa, bandolim, harpa, fídula, cavaquinho). O Mestre do Ofício explica e exemplifica ao público o funcionamento do seu mester.

2 - TORNEIOS DE CAVALARIA

Mínimo de 4 cavaleiros trajados de acordo com o Séc. XIV, com roupas militares e equipamento de proteção militar como arneses brancos, brigandinas, elmos bacinete, coxotes. Mínimo de 4 cavalos com gualdrapas adequadas à época que se está a recriar e chanfrões para proteção. As armas utilizadas são lanças de torneio em madeira com a dimensão de 3 metros, maças de armas e espadas em aço de forja.

Será baseado no “Livro da Ensinança de Bem cavalgar toda a sela” como mandou fazer El Rey D. Duarte, com os seguintes jogos: Cabeça de Turco, Estafermo, Artes de Espada, Lança ao Javali, Justas, Argolas.

Os torneios serão acompanhados por música de fundo adequada dramatizando as cenas e atuações.

A apresentação será da responsabilidade de profissional competente e de reconhecido mérito.

Decorre diariamente e tem a duração mínima de 25 minutos.

3 - TORNEIOS DE INFANTARIA

Mínimo de 6 homens de armas estarão trajados de acordo com o Séc. XIV, com roupas militares e equipamento de proteção militar como arneses em aço, bringadinas, elmos bacinete, arneses de pernas em aço. As espadas são em aço de forja.

Contemplando os seguintes jogos: Justas, Bafordo, Mêlée, Demonstração de Armas

Caso haja arqueiros, estes estarão trajados de acordo com o Séc. XIV, com roupas militares e equipamento de proteção militar como arneses de arqueiro, bringadinas, elmos, proteções de pernas e braços. Os arcos utilizados são arcos longos feitos em madeira de teixo com 60 a 70 libras de potência

Contemplando as seguintes ações: Tiro de arco longo, tiro parabólico e tiro tenso, tiro de guerra.

Os torneios serão acompanhados por música de fundo adequada dramatizando as cenas e atuações.

A apresentação será da responsabilidade de profissional competente e de reconhecido mérito.

Decorre diariamente e tem a duração mínima de 20 minutos.

4 - TORNEIOS DE ARCO E BESTA

Mínimo de 4 arqueiros trajados de acordo com o Séc. XIV, com roupas militares e equipamento de proteção militar como arneses de arqueiro, bringadinas, elmos, proteções de pernas e braços.

Os besteiros estão trajados de acordo com o Séc. XIV, com roupas militares e equipamento de proteção militar como arneses de arqueiro, bringadinas, elmos, proteções de pernas e braços.

Contemplando as seguintes ações: Tiro de arco longo, tiro parabólico e tiro tenso, tiro de guerra, tiro com besta, tiro de companhia.

Decorre diariamente e tem a duração mínima de 15m.

5 - TORNEIO DE TIRO COM ARCO HISTÓRICO

Mínimo de 20 participantes.

No dia da recriação da Batalha de Aljubarrota, no período da manhã, ou outro dia e hora a combinar entre as partes.

Torneio de tiro com arco histórico com as seguintes provas:

- Clout Shooting (tiro de batalha – tiro parabólico) tiro para bandeira com círculos pontuáveis com raio de meio arco (90 cm); arco completo (180 cm); 2 arcos (360 cm)

Equipamento usado: réplicas de materiais, arcos e flechas do Séc XIV; arcos históricos (aceita-se a categoria LB, com janela). Trajes e equipamentos militares réplicas do Séc. XIV.

Duração do torneio: cerca de 2 horas

Com a proposta é obrigatória a apresentação, no mínimo, de duas sugestões que incluam uma sinopse da atividade, de modo a ser apreciado e escolhido pela organização, que poderá optar por um espetáculo diferente das sugestões apresentadas.

6 – RECRIAÇÃO DA BATALHA DE ALJUBARROTA

Recriação da Batalha de Aljubarrota em que se defrontaram as hostes de apoio a D. João, Mestre de Avis e as tropas de D. Juan de Castela.

Atividade que conta com a ação de no mínimo 200 profissionais e figurantes trajados de acordo com o Séc. XIV e 35 cavalos com gualdrapas adequadas à época que se está a recriar e chanfrões para proteção.

Os treinos decorrem a partir das 10h.

A recriação decorre entre as 18:00H e as 19:00H e é seguida de cortejo de comemoração desde o campo de batalha pelas ruas da Vila, passando por todo o circuito do evento, com um percurso previamente aprovado pela organização.

Os Homens de Armas profissionais usam equipamentos militares de época como sejam arneses em aço, brigandinas, cotas de armas com armas de Portugal, Castela, França, Inglaterra, elmos, arneses de braços, arneses de pernas, armas neurobalísticas, achas de armas, alabardas, maças de armas, chicotes de armas, machados, martelos de armas, lanças e espadas em aço. Têm treino específico de esgrima histórica e licença F para uso e porte de arma.

Os Cavaleiros profissionais, no mínimo de 35, usam equipamentos militares de época como sejam arneses em aço, brigandinas, elmos, arneses de braços, arneses de pernas, lanças de torneio, são conhecedores das técnicas descritas no “Livro da Ensinança de Bem cavalgar toda a sela” como mandou fazer El Rey D. Duarte, têm prática neste tipo de atividade. Os cavalos utilizados pelos cavaleiros usam gualdrapas de época com armas identificativas dos seus cavaleiros e chanfrões de proteção; têm prática neste tipo de atividade e têm as licenças de veterinário em dia.

Os figurantes não profissionais usam trajes e equipamento militar de época, fornecido pelo adjudicatário, nomeadamente brafoneiras, camisas, botas curtas, cotas de armas com as armas de Portugal, Castela, França, Inglaterra, coifas civis, coifas e lorigas em malha de aço. As armas

utilizadas são réplicas do séc. XIV, alabardas, lanças, machados, maças de armas, mas feitas de materiais em polipropileno ou espuma de forma a garantir a segurança dos intervenientes.

A locução e a sonorização com música adequada serão da responsabilidade de profissionais competentes e de mérito reconhecido.

Com a proposta é obrigatória a apresentação, no mínimo, de duas sugestões que incluam uma sinopse da atividade, de modo a ser apreciado e escolhido pela organização, que poderá optar por um espetáculo diferente das sugestões apresentadas.

7 – DIVERSOS

Abertura de Aljubarrota Medieval

Espetáculo de abertura do evento, com leitura do Edital, música e cortejo por todo o recinto, com duração mínima de 60m.

Encerramento de Aljubarrota Medieval

Cerimónia de encerramento com música ao vivo e cortejo por todo o recinto, com duração mínima de 40m, sendo que com a proposta é obrigatória a apresentação, no mínimo, de duas sugestões que incluam uma sinopse da atividade, de modo a ser apreciado e escolhido pela organização, que poderá optar por um espetáculo diferente das sugestões apresentadas.

Deposição de coroas de flores

Cerimónia de deposição de coroas de flores nas estátuas da Padeira de Aljubarrota e de D. Nuno Álvares Pereira, música ao vivo e cortejo por todo o recinto - acompanhamento das entidades locais nas cerimónias enumeradas, sendo que com a proposta é obrigatória a apresentação, no mínimo, de duas sugestões que incluam uma sinopse da atividade, de modo a ser apreciado e escolhido pela organização, que poderá optar por um espetáculo diferente das sugestões apresentadas.

DIA DA PADEIRA

Espetáculo alusivo à Padeira de Aljubarrota, Brites de Almeida, baseado na sua lenda/história e enaltecendo o papel do povo na Batalha de Aljubarrota, devendo uma das propostas prever interação com o público e texto narrado em voz off, o acontecimento terá início e fim

percorrendo as ruas da vila, com acompanhamento de música ao vivo de um grupo de personagens devidamente trajadas de padeiras, sendo que com a proposta é obrigatória a apresentação, no mínimo, de duas sugestões que incluam uma sinopse da atividade, de modo a ser apreciado e escolhido pela organização, que poderá optar por um espetáculo diferente das sugestões apresentadas.

O espetáculo deverá ter a duração mínima de 60 minutos.

DIA DE D. MARTIM AIRES DE ORNELAS

Espectáculo, com o mínimo de 20 participantes, alusivo a Dom Martim Aires de Ornelas, realçando o seu importante papel e do Mosteiro de Alcobça no apoio prestado ao exército Português, sendo que com a proposta é obrigatória a apresentação, no mínimo, de duas sugestões que incluam uma sinopse da atividade, de modo a ser apreciado e escolhido pela organização, que poderá optar por um espetáculo diferente das sugestões apresentadas

O espetáculo deverá ter a duração mínima de 50 minutos.

DIA DE D. NUNO ALVARES PEREIRA

Homenagem ao estratega da Batalha de Aljubarrota e ao homem santo em que se tornou.

Procissão religiosa em Honra de São Nuno de Santa Maria, com estandartes medievais, bandeiras, archotes, cânticos e música – adequados à procissão.

BANQUETE MEDIEVAL

Espectáculo de entretenimento e animação durante o banquete com musica, dança, rábulas, sendo que com a proposta é obrigatória a apresentação, no mínimo, de duas sugestões que incluam uma sinopse da atividade, de modo a ser apreciado e escolhido pela organização, que poderá optar por um espetáculo diferente das sugestões apresentadas.

CASAMENTO MEDIEVAL

Encenação de um Casamento Medieval.

Terá necessariamente as seguintes personagens – noivo, noiva, padre, sacristão, padrinhos da noiva e padrinhos do noivo, pais da noiva e pais do noivo, convidados de ambos, cortejo da noiva desde a sua casa até à igreja, cortejo do noivo desde a sua casa até à igreja, cortejo no final do casamento com todos os intervenientes, que atravessa toda a vila, sempre com

acompanhamento de um grupo de música, sendo que com a proposta é obrigatória a apresentação, no mínimo, de duas sugestões que incluam uma sinopse da atividade, de modo a ser apreciado e escolhido pela organização, que poderá optar por um espetáculo diferente das sugestões apresentadas.

O espetáculo deverá ter a duração mínima de 60 minutos.

ANIMAÇÃO ITINERANTE NO RECINTO DO EVENTO

Animação itinerante no recinto do evento com as seguintes atividades:

- **Bruxo:** percorre as ruas interagindo com o público – Mínimo 3 atuações por dia
- **Vendedor de falsas curas:** personagem cómico percorre as ruas interagindo com o público: – Mínimo 3 atuações por dia
- **As damas vão às compras:** Mínimo de 5 damas da corte vão às compras acompanhadas das suas respetivas açaftas e de mínimo 2 guardas do Rei, percorrem as ruas interagindo com os mercadores e com o público – Mínimo de 5 atuações por dia
- **Vendedor de peixe:** percorre as ruas interagindo com o público para vender o seu peixe – Mínimo de 5 atuações por dia
- **Artes de rua:** espetáculos de artes de rua variados – Mínimo de 5 atuações por dia
- **Danças e Meneios:** danças medievais, danças orientais antigas e folclore do Al Andalus, e de fusão, danças com manuseamento de fogo, interação com o público e com música própria. Mínimo de 3 bailarinas – Mínimo de 5 atuações por dia
- **Jograis:** Mínimo 2 jograis interagem com o público recriam e animam com música, poesia, jogos, acrobacia, mímica, histórias variadas – Mínimo de 5 atuações por dia
- **Malabares:** Mínimo de 2 malabaristas utilizando massas, bolas, argolas, malabares de fogo – Mínimo de 5 atuações por dia
- **Saltimbancos:** Mínimo de 2 saltimbancos interagem com o público, criando espetáculos de improviso e apresentações de rua com seus quadros de dança, acrobacias e pequenas peças teatrais – Mínimo de 5 atuações por dia
- **Bobos:** Mínimo 2 bobos interagem com o público com espetáculos de rua do tipo comédia – Mínimo de 5 atuações por dia
- **Mendigo:** vagueia pelas ruas, interagindo com o público – Mínimo de 5 atuações por dia
- **Espetáculos de Fogo:** manipulação de fogo com: Long staff/ bastão longo, Double Staff/ duplos bastões, Poi / Swings/ Correntes, Leviwand/Varinha Voadora, Espada de Fogo, Swivel Staffs/ bastões curtos magnéticos. – Mínimo de 5 atuações por dia

- **Grupos de música:** (mínimo 3 grupos musicais de época). As músicas apresentadas pelos grupos de música deverão ser originais ou estar isentas de direitos de autor. – Mínimo de 5 atuações por dia.
- **Figuração:** Figurantes representando a nobreza, burguesia, clero, povo, homens de armas, arqueiros, besteiros, cavaleiros, percorrem o recinto do evento interagindo com o público – Mínimo de 5 atuações por dia
- **Rábulas:** espetáculos de representação teatral, cómicos, dialogados e com interação do público. – Mínimo de 5 atuações por dia
- **Engajamento de soldados:** soldados do rei equipados com arneses de batalha e armados, percorrem as ruas recrutando soldados para as milícias – Mínimo de 5 atuações por dia.

Treinos abertos ao público

Estas atividades decorrem ao longo do recinto, paralelamente ao acampamento, não podendo inviabilizar a permanência do mesmo em pleno funcionamento.

Todos os animadores estão trajados com vestes/réplicas do Séc. XIV (bragas, Brafoneiras, camisa, saio, pelote, coifa ou outro adereço de cabeça, botas ou sapatos de couro).

As rábulas, espetáculos e danças apresentados deverão ser originais de autor ou estar isentas de direitos de autor.

ANEXO B – Programa de animação

Dia 12 agosto - Sexta-feira - Dia de D. Nuno Alvares Pereira							
HORÁRIO	S. VICENTE	PELOURINHO	LARGO DO POÇO - ESCOLA	ACAMPAMENTO	LIÇA	CAMPO DA BATALHA	IGREJA DE PRAZERES
18h	Cortejo de abertura com grupos de música A, B, C (devem participar todos os grupos envolvidos na animação)			A funcionar todos os dias do evento (Constituído por mínimo de 10 tendas, 8 tarpaulins, decoração adequada, mínimo de 18 recriadores históricos)			
		Leitura do Edital					
18h30							
19h00	Cortejo de abertura com grupos de música A, B, C (devem participar todos os grupos envolvidos na animação)						
19h30							
20h	Jograis	Malabares	Artes de rua				
	Saltimbancos	Jograis	Malabares				
20h30	Mendigo	Malabares	Jograis		Missa		
21h	Espetáculo de fogo	Danças e meneios	Saltimbancos				
21h30	PROCISSÃO em honra de D. NUNO ALVARES PEREIRA (com a participação dos 3 grupos musica e figuração)						
22h							
22h30							
23h	Vendedor de peixe	Artes de rua	Espetáculo de fogo				
23h30	Saltimbancos	Espetáculo de fogo	Danças e meneios				
24h							

Dia 13 agosto - Sábado - Dia de D. Martim Aires D'Ornelas

HORÁRIO	S. VICENTE	PELOURINHO	LARGO DO POÇO - ESCOLA	ACAMPAMENTO	LIÇA	CAMPO DA BATALHA	IGREJA DE PRAZERES
12h	Figuração percorre toda a rua			A funcionar todos os dias do evento (Constituído por mínimo de 10 tendas, 8 tarpaulins, decoração adequada, mínimo de 18 recriadores históricos)			
		Jograis	Mendigo				
	Bruxo	Mendigo	Vendedor de peixe				
12h30	Grupo de Música A	Bruxo	Jograis				
		Rábulas					
13h	Danças e meneios	Grupo de Música B	Rábulas				
	Vendedor de peixe	Artes de rua	Bruxo				
13h30	Saltimbancos	Malabares	Grupo de Música C				
14h	Damas vão às compras	Saltimbancos	Danças e meneios				
14h30	Vendedor falsas curas	Damas vão às compras	Malabares				
15h	Vendedor de peixe	Grupo de Música C	Damas vão às compras				
15h30	Artes de rua	Engajamento soldados	Grupo de Música A				
16h	Grupo de Música B	Treinos abertos	Rábulas				
16h30	Damas vão às compras	Bobos	Engajamento soldados				
17h	Danças e meneios	Rábulas	Treinos abertos				
	Figuração percorre toda a rua						
17h30	Jograis	Grupo de Música A	Mendigo				
18h	Grupo de Música C	Mendigo	Saltimbancos				
18h30	Malabares	Bobos	Grupo de Música B				
19h	Bobos	Saltimbancos	Bobos				
	Bruxo	Mendigo	Artes de rua				
	Figuração percorre toda a rua						

19h30	Grupo de Música A	Malabares	Jograis		Torneio de Armas por D. Martim Aires de Ornelas		
20h	Saltimbancos	Jograis	Malabares				
20h30	Mendigo	Grupo de Música B	Artes de rua				
21h	Espetáculo de fogo	Danças e meneios	Grupo de Música C				
21h30	Grupo de Música B	Espetáculo de fogo	Vendedor de peixe				
	Figuração percorre toda a rua						
22h	Rábulas	Grupo de Música C	Espetáculo de fogo		Espetáculo alusivo a D. Martim Aires de Ornelas		
	Vendedor de falsas curas		Bruxo				
22h30	Engajamento soldados	Vendedor de peixe	Vendedor de falsas curas				
23h	Treinos abertos	Espetáculo de fogo	Grupo de Música A				
	Espetáculo de fogo		Vendedor de falsas curas				
23h30	Bobos	Vendedor falsas curas	Damas vão às compras				
	Figuração percorre toda a rua						
24h							

Dia 14 agosto - Domingo - Dia da Batalha de Aljubarrota							
HORÁRIO	S. VICENTE	PELOURINHO	LARGO DO POÇO - ESCOLA	ACAMPAMENTO	LIÇA	CAMPO DA BATALHA	IGREJA DE PRAZERES
12h	Figuração percorre toda a rua			A funcionar todos os dias do evento (Constituído por mínimo de 10 tendas, 8 tarpaulins, decoração adequada, mínimo de 18 recriadores históricos)			
		Jograis	Mendigo				
	Bruxo	Mendigo	Vendedor de peixe				
12h30	Grupo de Música A	Bruxo	Jograis				
		Rábulas					
13h	Danças e meneios	Grupo de Música B	Rábulas				
	Vendedor de peixe	Artes de rua	Bruxo				
13h30	Saltimbancos	Malabares	Grupo de Música C				
14h	Damas vão às compras	Saltimbancos	Danças e meneios				
14h30	Vendedor falsas curas	Damas vão às compras	Malabares				
15h	Vendedor de peixe	Grupo de Música C	Damas vão às compras				
15h30	Artes de rua	Engajamento soldados	Grupo de Música A				
16h	Grupo de Música B	Treinos abertos	Rábulas				
16h30	Damas vão às compras	Bobos	Engajamento soldados				
17h	Danças e meneios	Rábulas	Treinos abertos				
	Figuração percorre toda a rua						
17h30	Jograis	Grupo de Música A	Mendigo				
18h	Grupo de Música C	Mendigo	Saltimbancos				
18h30	Malabares	Bobos	Grupo de Música B				
19h	Bobos	Saltimbancos	Bobos				
	Bruxo	Mendigo	Artes de rua				
	Figuração percorre toda a rua						
19h30	Grupo de Música A	Malabares	Jograis				

**Espectáculo
alusivo a D.
João I**

Dia 15 agosto - Segunda-feira - Dia da Padeira							
HORÁRIO	S. VICENTE	PELOURINHO	LARGO DO POÇO - ESCOLA	ACAMPAMENTO	LIÇA	CAMPO DA BATALHA	IGREJA DE PRAZERES
12h	Figuração percorre toda a rua			A funcionar todos os dias do evento (Constituído por mínimo de 10 tendas, 8 tarpaulins, decoração adequada, mínimo de 18 recriadores históricos)			
		Jograis	Mendigo				
	Bruxo	Mendigo	Vendedor de peixe				
12h30	Grupo de Música A	Bruxo	Jograis				
		Rábulas					
13h	Danças e meneios	Grupo de Música B	Rábulas				
	Vendedor de peixe	Artes de rua	Bruxo				
13h30	Saltimbancos	Malabares	Grupo de Música C				
14h	Damas vão às compras	Saltimbancos	Danças e meneios				
14h30	Vendedor falsas curas	Damas vão às compras	Malabares				
15h	Vendedor de peixe	Grupo de Música C	Damas vão às compras				
15h30	Artes de rua	Engajamento soldados	Grupo de Música A				
16h	Grupo de Música B	Treinos abertos	Rábulas				
16h30	Damas vão às compras	Bobos	Engajamento soldados				
17h	Danças e meneios	Rábulas	Treinos abertos				
	Figuração percorre toda a rua						
17h30	Jograis	Grupo de Música A	Mendigo				
18h	Grupo de Música C	Mendigo	Saltimbancos				
18h30	Malabares	Bobos	Grupo de Música B				
19h	Bobos	Saltimbancos	Bobos				
	Bruxo	Mendigo	Artes de rua				
	Figuração percorre toda a rua						
							Casamento

19h30	Grupo de Música A	Malabares	Jograis		Torneio de Armas pela Padeira de Aljubarrota		
20h	Saltimbancos	Jograis	Malabares				
20h30	Mendigo	Grupo de Música B	Artes de rua				
21h	Espetáculo de fogo	Danças e meneios	Grupo de Música C				
21h30	Grupo de Música B	Espetáculo de fogo	Vendedor de peixe				
	Figuração percorre toda a rua						
22h	Rábulas	Grupo de Música C	Espetáculo de fogo				
	Vendedor de falsas curas		Bruxo				
22h30	Engajamento soldados	Vendedor de peixe	Vendedor de falsas curas				
23h	Treinos abertos	Espetáculo de fogo	Grupo de Música A				
	Espetáculo de fogo		Vendedor de falsas curas				
23h30	Bobos	Vendedor falsas curas	Damas vão às compras				
23h45	CORTEJO DE ENCERRAMENTO						
24h							