



Regulamento Geral Tecoree 2023

PARTE I

Princípios e Disposições gerais

Artigo 1.º

Definição

1. O Tecoree é um torneio nacional de técnica escutista, desenvolvido para Pioneiros, Marinheiros e Tripulantes.

Artigo 2.º

Missão e Valores

1. É missão do Tecoree, promover a autonomia, versatilidade e pensamento estratégico dos Pioneiros* com o recurso ao jogo e à técnica escutista.

2. Os três pilares do Tecoree são:

- Equipa*

Durante todo o torneio procura-se promover a autonomia da Equipa e o sentido de responsabilidade do Guia*. Os jogos são pensados para serem realizados em Equipa e não pela soma das individualidades.

- Técnica

O torneio procura promover a técnica escutista como meio de motivação de aprendizagem, pensamento estratégico e promoção de autonomia. Procura-se trazer sempre uma forma escutista de fazer as coisas e a aplicação técnica aos desafios da atualidade.

- Rigor

As regras são para ser cumpridas e todos as conhecem. Num torneio competitivo a qualidade e rigor são indissociáveis.

Artigo 3.º

Organização

1. O torneio é coordenado por um dirigente designado pela Equipa Nacional Pedagógica da III Secção (ENPIII).

2. É da responsabilidade do coordenador, a formação de uma Equipa de coordenação central, em número adequado para suprir as necessidades logísticas e operacionais da atividade. A esta equipa dá-se o nome de Equipa Tecoree.

3. O coordenador do torneio fica também responsabilizado, juntamente com a sua Equipa, de supervisionar os apuramentos regionais e prestar apoio aos mesmos, remotamente.

4. O Tecoree tem como base o Campo Nacional de Atividades Escutistas (CNAE), local onde decorre a fase final do torneio.

Artigo 4.º

Participantes

1. Poderão participar no torneio todos os elementos inscritos, no Sistema Integrado de Informação Escutista (SIIE), como Pioneiros* à data da inscrição e à data do torneio (inclui noviços e aspirantes).

Artigo 5.º

Equipas

1. As Equipas de participantes terão de ter entre quatro a oito elementos.

2. Apenas no caso de lesão ou doença, de um elemento, **no decorrer do torneio**, uma Equipa de três elementos poderá **permanecer** em prova.

3. Mesmo estando mais do que 4 elementos inscritos no torneio, a falha de apresentação do número mínimo de uma determinada Equipa, torna



impossível a sua participação no torneio.

4. No caso de um Agrupamento inscrever apenas uma Equipa, esta terá de ser, **obrigatoriamente**, acompanhada por um Dirigente investido.

5. No caso de um Agrupamento inscrever mais do que uma Equipa, este terá de inscrever pelo menos um adulto (Dirigente, Candidato a Dirigente, Caminheiro investido) por Equipa inscrita, sendo que, pelo menos um, terá de ser um Dirigente investido.

6. Os adultos acompanhantes das equipas, inscritos no torneio, terão de **estar obrigatoriamente presentes**, durante todo o período do decorrer do mesmo.

7. Mesmo após a inscrição feita, se durante o check-in, uma determinada equipa não se apresentar acompanhada por um adulto, torna impossível a sua participação no torneio.

8. Não poderão ser misturadas ou criadas Equipas com elementos soltos da Comunidade* com o único propósito de participar no Tecoree. Para além de ir contra um dos pilares fundamentais do torneio, vai contra o Método Escutista devidamente fundamentado no Artigo 5º, Parte I do Regulamento Geral do Corpo Nacional de Escutas (CNE).

Artigo 6.º

Merchandising

1. O *Merchandising* do Tecoree só poderá ser vendido a elementos inscritos no torneio.

2. Poderão existir algumas peças de merchandising disponíveis para venda nas provas de apuramento regionais.

Artigo 7.º

Comunicação

1. A Equipa Tecoree comunicará com os adultos participantes e Guias das Equipas através do endereço de correio eletrónico: tecoree@escutismo.pt.

2. Todas as questões relativas à fase final do torneio poderão ser enviadas pelo endereço de correio eletrónico tecoree@escutismo.pt.

3. Todas as questões relativas à fase de apuramento regional, deverão ser endereçadas ao respetivo embaixador regional:

tecoree.acores@escutismo.pt

tecoree.algarve@escutismo.pt

tecoree.aveiro@escutismo.pt

tecoree.beja@escutismo.pt

tecoree.braga@escutismo.pt

tecoree.bragancamiranda@escutismo.pt

tecoree.coimbra@escutismo.pt

tecoree.evora@escutismo.pt

tecoree.guarda@escutismo.pt

tecoree.lamego@escutismo.pt

tecoree.leiriafatima@escutismo.pt

tecoree.lisboa@escutismo.pt

tecoree.madeira@escutismo.pt

tecoree.pcb@escutismo.pt

tecoree.porto@escutismo.pt

tecoree.santarem@escutismo.pt

tecoree.setubal@escutismo.pt

tecoree.vianadocastelo@escutismo.pt

tecoree.vilareal@escutismo.pt

tecoree.viseu@escutismo.pt



4. A Equipa da Embaixada Regional do Tecoree comunicará com os adultos participantes e Guias das Equipas através do respetivo endereço institucional da atividade.

Artigo 8.º

Fraude

1. Evidências de fraude serão tratadas com seriedade, uma vez que vai contra tudo aquilo que o movimento acredita e ensina.

2. Caso seja provado o conhecimento prévio do conteúdo das provas antes da fase final do torneio, ou a passagem de informação indevida durante a atividade, o caso deverá ser imediatamente levado à Equipa Tecoree.

3. Caso se confirme a fraude, por parte dos participantes ou adultos, a Equipa será de imediato desclassificada e os elementos pertencentes à Equipa, ou o adulto, estarão impedidos de se inscrever em edições posteriores desta atividade por um período de um a quatro anos, conforme decisão da Equipa Tecoree em conjunto com a ENPIII, de qual não haverá recurso.

Artigo 9º

Cancelamento e desistências

1. Em caso de cancelamento da atividade (fase de apuramento ou final), o valor a devolver depende dos investimentos já efetuados até ao momento do cancelamento. No caso da fase de apuramento, os valores a devolver poderão divergir de Região para Região.

2. Em caso de desistência, devidamente justificada, de uma equipa o valor a devolver depende dos investimentos já efetuados até ao momento da comunicação da desistência. No caso da fase de apuramento, os valores a

devolver poderão divergir de Região para Região.

PARTE II

Fase de Apuramento Regional

Artigo 10.º

Definição

1. A fase de apuramento regional do Tecoree é constituída por dez provas práticas ou teórico-práticas.

Artigo 11.º

Finalidade

1. A fase de apuramento regional tem como finalidade selecionar as cinquenta Equipas que poderão participar na fase final do Tecoree, em Idanha-a-Nova.

2. A prova de terreno, permite avaliar mais eficazmente a capacidade técnica das Equipas e tornar mais próximo e abrangente o torneio e a temática da Técnica Escutista.

Artigo 12.º

Organização

1. Cada Região terá de nomear um responsável (Embaixador(a) do Tecoree) que responderá diretamente à Equipa Tecoree.

2. É recomendado que o/a Embaixador(a) regional do torneio tenha:

- experiência ao nível da III Secção;
- experiência na organização de atividades com dimensão semelhante, com a III Secção;
- conhecimento da atividade e da sua dinâmica.

3. É da responsabilidade do(a) Embaixador(a) regional:



- Selecionar uma Equipa, de modo a suprir as necessidades logísticas e operacionais da prova, Equipa da Embaixada.
- Selecionar dez pessoas (especialistas de prova) que se especializarão em cada uma das provas do apuramento e consequentemente supervisionarão as mesmas;
- Divulgar na Região e nos Núcleos (quando aplicado) o Tecoree;
- Reservar o(s) local/locais de acordo com as especificações da Equipa Tecoree, para a realização do apuramento regional;
- Estar obrigatoriamente no local da prova;
- Nomear um adjunto (Cônsul) que supervisionará o outro local de apuramento, na eventualidade de se ter de desdobrar o apuramento dentro da mesma região;
- Estar sempre contactável, quer por rede móvel, quer com recurso à Internet;
- Garantir o cumprimento das regras e rigor do Torneio;
- Responder prontamente a todas as questões colocadas por parte da equipa de coordenação.

4.O/A Embaixador(a) deverá sempre estar atento e seguir as instruções do Coordenador nacional, até ao final da entrega dos resultados de prova e mesmo após este período no caso de surgirem questões com necessidade de esclarecimento; respondendo sempre em tempo útil aos pedidos de informação e divulgando as informações recebidas prontamente.

5. A inexistência da nomeação de um(a) Embaixador(a) da região até à data indicada pela ENPIII, impede a participação de Equipas dessa mesma região.

Artigo 13.º

Apuramento

1. A fase de apuramento poderá decorrer nos seguintes dias: 1, 2, 15 e/ou 16 de abril de 2023.
2. Dentro dos dias estipulados, as regiões podem optar por dividir as equipas inscritas por um ou mais dias, podendo ainda fazer divisão destas nos períodos da manhã e tarde.
3. Equipas de um mesmo Agrupamento terão de fazer a prova no mesmo dia. Salvo se o Agrupamento pedir o contrário e a embaixada o permitir.
4. Haverá uma inscrição para a fase de apuramento regional, sendo o único fator limitativo a data e hora de encerramento das mesmas.
5. O apuramento será composto por dez provas práticas e teórico-práticas.
6. O número mínimo aconselhado de Equipas por apuramento é cinco e o máximo aconselhado é trinta, no caso de haver condições físicas e logísticas para tal.
7. Caso sejam asseguradas as condições de segurança, físicas e logísticas, poderão existir mais do que trinta, ou menos do que cinco Equipas no mesmo local da prova.
8. No caso de haver necessidade poderá desdobrar-se o apuramento regional noutro local, na mesma região. Salvaguardando os números anteriores.
9. No caso de regiões próximas não terem o número mínimo de participantes, as mesmas, poderão juntar-se e fazer um apuramento inter-regional.



Artigo 14.º

Inscrições e critérios de Participação

1. As Equipas terão de estar inscritas para participar no apuramento regional. Esta inscrição será feita através do SIIE.

2. Antes de se proceder à inscrição, o Chefe de Unidade deverá certificar-se de que tem a constituição das Equipas devidamente preenchida no SIIE (Secção > Ano Escutista > Equipas | Secção > Ano Escutista > Elementos). A listagem dos elementos das Equipas, definidas no presente ano escutista, será confrontada com a listagem dos elementos inscritos no apuramento e na final. Inscrições onde apareçam elementos que estejam inscritos numa determinada Equipa, mas pertençam a outra na listagem supramencionada, serão consideradas inválidas.

3. As Equipas terão de ter entre quatro a oito elementos.

4. As Equipas terão de ter nomes correspondentes a grandes pioneiros ou modelos de vida reais, conforme as indicações pedagógicas do CNE. Durante o processo de inscrição, terá de se colocar o nome da Equipa e só depois o nome dos elementos para cada Equipa.

5. O primeiro elemento a ser inscrito, no SIIE, em cada Equipa, terá de ser o Guia.

6. Poderão participar no torneio todos os elementos inscritos no SIIE, como Pioneiros à data da inscrição e à data do torneio (inclui noviços e aspirantes).

7. Se um Agrupamento inscrever apenas uma Equipa, esta terá de ser acompanhada por um Dirigente investido, obrigatoriamente.

8. No caso de um Agrupamento inscrever mais do que uma Equipa, pelo menos um dos adultos responsáveis terá de ser um Dirigente investido. Os

demais poderão ser Candidatos a Dirigentes ou Caminheiros investidos.

9. A ausência da apresentação de um adulto responsável de Equipa torna impossível a participação da mesma no torneio.

10. Os adultos acompanhantes terão de estar presentes durante todo tempo que decorrer a prova.

11. Os contactos do adulto acompanhante e do Guia terão de estar atualizados no SIIE. As Equipas da Embaixada Regional e do Tecoree passarão informação importante através dos mesmos. Terão de ser contactos a que os mesmos tenham acesso.

12. As inscrições para o apuramento regional do Tecoree 2023 decorrem de **17 de fevereiro a 13 de março de 2023**.

13. A inscrição para o apuramento regional tem o valor de **sete euros** por pessoa (Pioneiros e adultos).

14. A inscrição só será validada após o pagamento e retificação dos dados, conforme o regulamento do torneio.

15. Adultos acompanhantes, que também façam parte das Equipas das Embaixadas regionais do Tecoree, terão igualmente de fazer o pagamento no ato de inscrição. Cabe à região, se assim o entender, de o reaceser, de parte ou da totalidade do valor da inscrição.

16. As correções de eventuais inconformidades na inscrição deverão ser corrigidas até há data delimitada pela equipa regional ou de coordenação nacional do Tecoree. Caso contrário, a inscrição será anulada.

17. A validação das inscrições não será um processo automático, pelo que, até receber a confirmação da inscrição, por correio eletrónico, por parte da Equipa Tecoree, o responsável de contingente deverá estar atento à sua caixa de



correio digital, para eventuais correções na inscrição. A Equipa Tecoree e da Embaixada regional não se responsabiliza pela não leitura dos avisos de correção de inscrição.

18. No caso de alguma inconformidade com a inscrição, será dado um período para correção. Caso o período não seja respeitado, a inscrição poderá ser anulada.

19. As Equipas que chegarem após a hora de *check-in*, definida pelo Embaixador regional, tornam impossível a sua participação no apuramento do torneio.

Artigo 15.º

Uniformização

1. Durante o apuramento as Equipas terão de andar sempre uniformizadas com botas, meias e jarreteiras, calções/saia/calças, t-shirt de campo (modelo oficial), camisola de campo (se necessário), cobertura de cabeça (modelos oficiais).

2. As Equipas terão também de uniformizar as escolhas das peças de uniforme.

3. O desrespeito pelo regulamento de uniforme implicará penalização e poderá mesmo impedir a participação no torneio.

Artigo 16º

Adultos Acompanhantes

1. Os adultos acompanhantes serão integrados no *staff* do torneio, maioritariamente como juízes de prova, podendo ter, no entanto, outras funções.

2. É o Embaixador que faz a distribuição das missões de cada um.

3. Cada adulto deverá desempenhar o melhor que poder as obrigações da missão que lhe será confiada.

4. Os adultos acompanhantes, terão de estar presentes ou fazer-se representar em todas as reuniões marcadas para os mesmos.

5. O incumprimento ao regulamento do torneio e a falta às funções confiadas (funções regulares de qualquer atividade que comprometem a qualidade e o rigor pedagógico) implica advertência e poderá impedir a presença de qualquer Equipa do seu agrupamento na edição seguinte do Tecoree.

Artigo 17.º

Bandeiras das Embaixadas do Tecoree

1. Existe uma bandeira de cada embaixada regional do Tecoree. (Ver anexo 1)

2. Cada bandeira ostenta símbolos de acordo com a heráldica das insígnias da região correspondente.

3. As bandeiras regionais deverão ser enviadas para as respetivas regiões, antes da fase de apuramento.

4. Durante a fase de apuramento, a bandeira deverá ser hasteada num local visível.

5. Após os resultados da fase de apuramento, a bandeira da embaixada deverá ser confiada à equipa **apurada** que melhor pontuou.

6. A Equipa e o respetivo Agrupamento ficarão responsáveis pela bandeira e deverão trazê-la para a fase final do torneio, onde ficará novamente ao cuidado da Equipa Tecoree, até serem novamente remetidas para as regiões.

7. Caso a bandeira seja extraviada ou danificada, os custos de nova confeção ou remendo serão imputados à entidade sob a qual o dano ou extravio ocorreu, seja a Equipa Tecoree, a embaixada regional ou o Agrupamento.



PARTE III

Fase Final do Torneio

Artigo 18.º

Seleção das Equipas

1. Para a fase final do torneio serão apuradas cinquenta Equipas.

2. As Equipas serão selecionadas a partir dos apuramentos regionais.

3. Para uma Equipa poder ser selecionada para o torneio terá primeiramente de ter uma **pontuação mínima de quinhentos pontos** (50% da pontuação total).

4. **Ressalvando o ponto anterior**, a melhor Equipa de cada apuramento regional estará automaticamente selecionada para a fase final do torneio, independentemente do seu lugar na classificação geral.

5. As restantes Equipas serão selecionadas pela ordem da classificação geral.

6. Equipas com a pontuação mínima e que não tenham sido selecionadas numa primeira fase, serão consideradas como Equipas suplentes, podendo ser chamadas para torneio, por ordem de classificação, no caso da desistência, ou incumprimentos do regulamento ou prazos de inscrição/pagamento, de uma das cinquenta Equipas selecionadas.

7. No caso de uma Equipa vencedora de um apuramento regional desistir da participação no torneio, esta dará lugar à Equipa que ficou em segundo lugar na sua região e assim sucessivamente. **Ressalvando sempre o ponto 3 do presente artigo.**

8. Só poderão ser inscritos elementos que pertençam à Equipa apurada na prova regional, podendo eles ter participado nela ou não.

9. A lista de elementos pertencentes a cada Equipa será retirada do SIIE [Secção>Ano Escutista>Elementos] à data da inscrição na prova regional.

10. A única alteração aceite à lista de elementos nas Equipas, será a entrada de aspirantes.

11. Não serão aceites inscrições de Equipas reformuladas, no seio da Comunidade, após o apuramento regional.

12. A informação para a inscrição final e pagamento, será enviada por correio eletrónico para o dirigente responsável, até sete dias após a divulgação das Equipas apuradas.

13. Caso a informação não chegue no prazo estabelecido, o dirigente responsável deverá entrar em contacto com o embaixador regional.

14. As Equipas apuradas têm um prazo de duas semanas, após a divulgação dos resultados, para efetuarem a inscrição e pagamento segundo as instruções recebidas.

15. A ausência de resposta, até à data estabelecida, é assumida como desistência e o lugar dessa Equipa será ocupado por uma suplente.

16. O incumprimento do regulamento ou dos prazos de pagamento estabelecidos, implica a desclassificação. O lugar dessa Equipa será ocupado por uma suplente.

17. As eventuais incorreções à inscrição terão de ser corrigidas até à data estabelecida pela equipa de coordenação, caso contrário, a Equipa será desclassificada e o lugar da mesma será ocupado por uma Equipa suplente.

18. Após o Dirigente responsável da equipa suplente receber a informação de que pode participar, este terá setenta e duas horas para responder se ainda tem interesse em participar ou não.



Caso a resposta seja negativa ou não se obtenha resposta, a Equipa será substituída por outra suplente, por ordem de classificação.

19. O incumprimento dos prazos estabelecidos ou do regulamento, implica a desclassificação da Equipa, sendo esta substituída por outra suplente, por ordem de classificação.

20. A inscrição para a fase final do torneio terá o valor de 35€ por pessoa (participantes e adultos).

21. Mesmo após ser apurada, caso seja detetada alguma irregularidade com a equipa com a inscrição na fase de apuramento ou durante as provas da fase de apuramento, a equipa poderá ainda ser desclassificada.

Artigo 19.º

Vida em Campo

1. As Equipas de uma mesma comunidade e região, serão separadas fisicamente quer no espaço cedido para acampamento, quer durante o torneio.

2. Durante o acampamento e torneio as Equipas deverão ter todo o material necessário para a realização dos mesmos a fim da plena vivência em autonomia.

3. As Equipas cozinham as suas próprias refeições.

4. É dever da Equipa, ter conhecimento de todas as técnicas utilizadas em torneio, previamente divulgadas pela Equipa Tecoree.

5. Qualquer Equipa que se recusar a participar numa prova sem justificação aceite pela chefia de campo, será desclassificada do torneio e será obrigada a abandonar terreno de jogo.

6. Qualquer Equipa que cancele a sua presença, após a data da inscrição

definitiva, não poderá reaver o valor da inscrição e impedirá a participação de qualquer Equipa do seu agrupamento na edição seguinte do Tecoree.

Artigo 20.º

Guias

1. É dever do Guia transmitir aos seus elementos a informação, que com ele é partilhada, pela Equipa de coordenação do torneio.

2. O Guia terá de estar presente ou fazer-se representar pelo seu Sub-Guia em todas as reuniões de Guias do Tecoree.

3. O Guia terá de se fazer sempre acompanhar da bandeirola de Equipa, salvo o caso em que a representação deste esteja a cargo do Sub-Guia. Neste caso será o Sub-Guia que a deverá envergar.

4. É esperado do Guia um grande sentido de responsabilidade e missão durante todo o torneio.

Artigo 21.º

Adultos acompanhantes

1. Os adultos acompanhantes serão integrados no *staff* do torneio, maioritariamente como juizes de prova.

2. Os adultos acompanhantes acampam num local físico distante dos participantes, pelo que terão de vir preparados com material de pernoita próprios.

3. Como parte integrante do *staff*, as refeições dos adultos acompanhantes serão confeccionadas pela Equipa de cozinha, pelo que deverão apenas trazer, prato(s), copo e talheres.

4. Os adultos acompanhantes, terão de estar presentes em todas as reuniões marcadas para os mesmos.

5. O incumprimento ao regulamento do torneio e a falta às funções confiadas



(funções regulares de qualquer atividade que comprometem a qualidade e o rigor pedagógico) implica advertência e impedirá a presença de qualquer Equipa do seu Agrupamento na edição seguinte do Tecoree.

Artigo 22.º

Regras de campo

a) Vestuário

1. Os participantes terão de chegar a campo devidamente uniformizados com Chapéu/Beret/boné/panamá/buré (modelos oficiais), camisa, lenço (se aplicável), calções/saia, meias, jarreteiras e botas tipo montanhismo.
2. Estas peças de uniforme serão também utilizadas na Eucaristia e na cerimónia de encerramento.
3. Durante o torneio as Equipas terão de andar sempre uniformizadas com botas, meias e jarreteiras, calções/saia, t-shirt de campo (modelo oficial) ou outra com motivos escutistas, camisola de campo ou outra com motivos escutistas e cobertura de cabeça (modelos oficiais).
4. As Equipas terão também de uniformizar as escolhas das peças de uniforme. (ex.: escolha da t-shirt e camisola de motivos escutistas).
5. O desrespeito pelo regulamento de uniforme poderá provocar penalizações na pontuação geral da Equipa e a desclassificação.

b) Nicotina

1. Não será permitido fumar aos participantes no torneio.
2. A violação desta regra implica a desclassificação da Equipa do torneio.
3. Aos adultos o vício de nicotina será confinado a locais específicos e assinalados para o mesmo, apenas nos intervalos das refeições.

c) Álcool

1. Não serão permitidas bebidas alcoólicas em campo.

d) Fogo

1. Só será permitido fazer fogo nos locais destinados para o mesmo.
2. Enquanto existir uma fogueira acesa terá de haver um elemento sempre a vigiá-la.
3. Caso se verifique que a mangueira do gás de uma Equipa se encontre em más condições e/ou fora de prazo de validade, esta será confiscada.

e) Campo de Equipa

1. É proibido lavar louça nos pontos de água.
2. O campo deverá manter-se limpo e apumado durante todo o torneio.
3. Os campos serão sujeitos a inspeção durante o tempo de provas.

f) Silêncio

1. Haverá silêncio em campo desde a hora decretada para tal até à hora da alvorada.

Artigo 23.º

Data e valor de inscrição

1. A fase final do torneio decorrerá de 7 a 10 de setembro.
2. A inscrição para os associados do CNE terá o valor de trinta e cinco euros por participante (incluindo adultos).

PARTE IV

Regras de Jogo

Artigo 24.º

Juízes de Prova

1. O Juiz de prova é o adulto responsável por explicar as regras do jogo e anotar as pontuações e penalizações da prova.



2. Os juízes de prova são colocados nas provas de acordo com as suas capacidades técnicas.

3. Os Juízes de prova terão de se apresentar nos seus postos 10 minutos antes de começar os blocos de provas.

4. O Juiz de Prova não poderá dar opinião, nem pistas às Equipas de como encarar a prova.

5. O Juiz de Prova só poderá falar com o Guia ou com o responsável de prova caso exista.

6. A não comparência de um Juiz de prova ao seu posto (funções regulares de qualquer atividade que comprometem a qualidade e o rigor pedagógico) implica advertência e impedirá a presença de qualquer Equipa do seu agrupamento na edição seguinte do Tecoree.

7. O Juiz de prova é responsável por todo o material de prova durante o torneio, devendo certificar-se que o tem todo e este está em condições de utilização durante o *check-in* e *check-out* das provas.

8. O Juiz de prova terá de garantir que as Equipas deixam o material arrumado nas condições que o encontraram.

9. O Juiz de prova só poderá permitir a saída das Equipas após o toque de troca/fim.

10. O Juiz de prova não poderá permitir que a equipa abandone o local do jogo sem que o material esteja devidamente arrumado ou recolhido, conforme a situação.

Artigo 25.º

Provas

1. As provas têm a duração de 20 minutos iniciando-se esse tempo 5 minutos após o toque de troca/início e terminando 5 minutos antes do toque para troca/fim.

2. Após a apresentação da Equipa o Juiz de prova indica ao Guia, e apenas ao Guia o objetivo da prova.

3. Após esta interação, o Guia define estratégia com o Sub-Guia e escolhe quais os elementos a participar na prova.

4. Em prova só poderão participar 4 elementos por Equipa.

5. Os elementos que ficam de fora de cada prova, apenas poderão incentivar a Equipa, não podendo interferir na prova, física ou verbalmente, sob pena da anulação da pontuação da mesma.

6. O Guia poderá apontar um responsável de prova, no caso de não se selecionar para a mesma, ou no caso de haver alguém que domine melhor a técnica em avaliação. Durante esse tempo é o responsável que coordena a Equipa e não o Guia.

7. No decorrer da prova, a única pessoa de contacto com o Juiz de prova é o Guia. No momento em que o Guia escolhe um responsável de prova, este assume o contacto com o Juiz de prova, em vez do Guia.

8. Não poderão ser substituídos elementos durante a prova.

9. A Equipa só poderá abandonar o posto ao toque de troca/fim.

10. Não são permitidos materiais de apoio ou auxiliares de memória durante as provas, sob pena de anulação da mesma.

11. No recinto de torneio não serão permitidos elementos externos ao desenvolvimento das provas.

12. Após terminar o tempo de jogo, o juiz de prova terá de mostrar ao Guia a maneira como foi avaliada a prova.

13. Caso o Guia não concorde com a maneira de como foi avaliado, o Juiz tem



a obrigação de chamar o Especialista da sua prova.

14. O Especialista deverá resolver o assunto em discussão no momento, podendo dar razão à equipa ou ao Juiz de Prova, sempre explicando o porquê.

15. Caso o Especialista tenha dúvida, este não deverá tomar uma decisão final, devendo reportar ao Coordenador/Embaixador.

16. Caso a situação não se resolva no imediato, o Guia deverá ser informado que lhe será dada uma explicação brevemente.

17. A decisão após ter sido tomada será final.

18. Caso exista alguma falha de material na prova, atraso por parte do Juiz de Prova, ou se se provar que foram comunicadas mal as instruções, deverá ser dada à equipa a possibilidade de repetir a prova.

Parte V

Simbologia e disposições finais

Artigo 26.º

Símbolo/Insígnia

1. O símbolo do Tecoree representa um canivete, cujas ferramentas simbolizam as várias técnicas a avaliar no torneio:

- a) Bandeira: Códigos e Cifras
- b) Serra: Froissartage
- c) Faca e Lanterna: Vida em Campo
- d) Bússola: Orientação e Cartografia
- e) Cabo: Nós e amarrações
- f) Machada: Pioneirismo
- g) Mala primeiros socorros: Socorrismo

O símbolo tem escrito no centro “Tecoree” e por baixo o ano da edição.

2. No símbolo do apuramento, este “canivete” encontra-se fechado e por baixo de “Tecoree” e antes do ano tem escrito “Apuramento Regional”.

3. A passagem do canivete fechado para o aberto simboliza o desbloquear das capacidades da equipa apurada e o aumento da versatilidade dos seus elementos. Simboliza que a equipa está preparada para se por à prova.

4. As insígnias só poderão ser distribuídas no check-in do apuramento e fase final.

5. O símbolo, para além da alteração do ano, altera, todos os anos, o seu jogo de cores. Sendo as cores da presente edição especificadas no anexo 2.

Artigo 27.º

Hino

1. O Hino do Tecoree deverá ser cantado pelo menos na cerimónia de abertura e encerramento da fase final do torneio.

2. A segunda estrofe do hino só poderá ser cantada na cerimónia de encerramento.

3. A letra e acordes do hino do Tecoree encontram-se no anexo 3.

Artigo 28.º

Casos omissos

1. A ocorrência de situações omissas ao presente regulamento, serão tratadas pela Equipa Nacional de Pedagógica da IIIª Secção.

Artigo 29.º

Especificidade de designações

1. Onde se lê pioneiros, leia-se marinheiros ou tripulantes no caso dos escuteiros marítimos ou escuteiros do ar, respetivamente.

2. Onde se lê equipa, leia-se equipagem ou tripulação no caso dos escuteiros



marítimos ou escuteiros do ar, respectivamente.

3. Onde se lê guia, leia-se mestre ou asa no caso dos escuteiros marítimos ou escuteiros do ar, respectivamente.

4. Onde se lê sub-guia, leia-se contramestre ou 2º asa no caso dos escuteiros marítimos ou escuteiros do ar, respectivamente.

5. Onde se lê Comunidade, leia-se Frota ou Esquadra no caso dos escuteiros marítimos ou escuteiros do ar, respectivamente.

Artigo 30º

Direitos de Imagem

1. Todos os inscritos, adultos e pioneiros, participantes no torneio, poderão aparecer em imagens e vídeos feitos pelas equipas de comunicação das atividades e possivelmente alguns órgãos de comunicação locais.

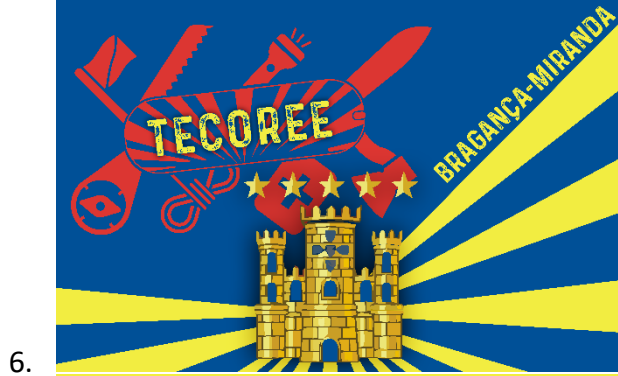
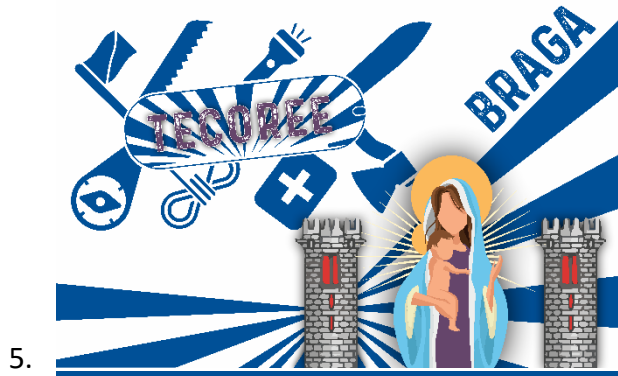
2. Estas imagens serão arquivadas e poderão ser posteriormente utilizadas para promoção interna e externa do escutismo.

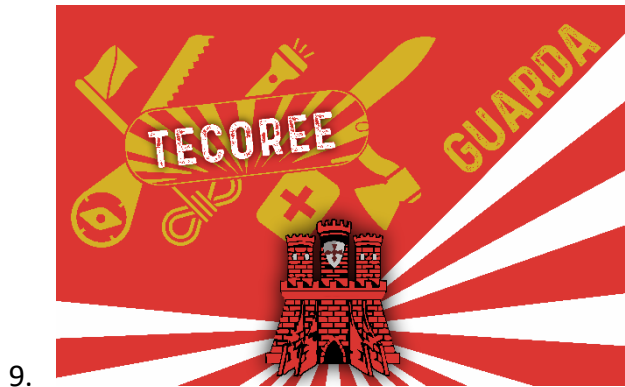
3. O Embaixador Regional, ou Coordenador Nacional (caso seja na fase de apuramento ou final respectivamente), deverão ser informados por parte do Agrupamento no caso de ter elementos que não estão autorizados ou não autorizam utilização da sua imagem.

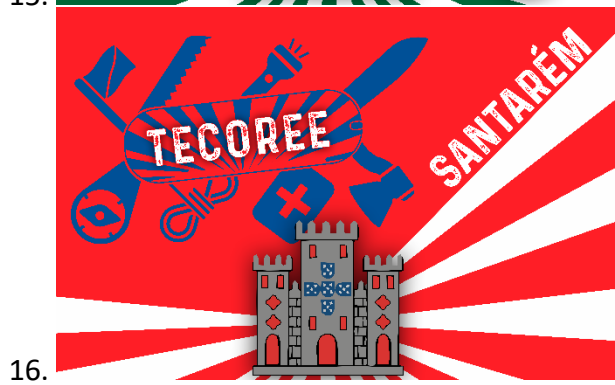
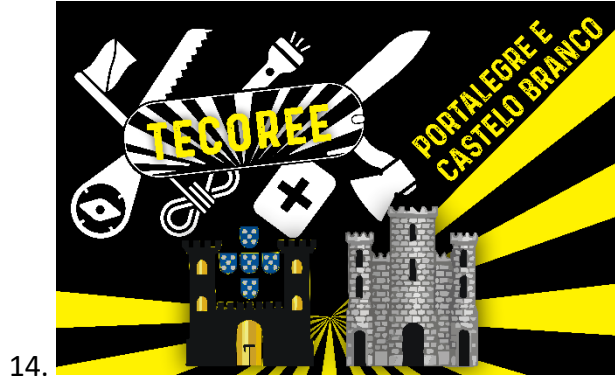
Anexo 1

Bandeiras das Embaixadas do Tecoree











Anexo 2

Símbolo/Insígnia 2023

1. Símbolo Tecoree



- a) Base: Castanho (R: 198 | G: 95 | B: 26 | #C65F1A)
- b) Raios: Castanho Claro (R: 253 | G: 231 | B: 215 | #FDE7D7)
- c) Tecoree: Verde azulado (R: 27 | G: 60 | B: 69 | #1B3C45)
- d) Ano: Verde azulado (R: 27 | G: 60 | B: 69 | #1B3C45)

2. Fase de Apuramento



- a) Base: Castanho (R: 198 | G: 95 | B: 26 | #C65F1A)
- b) Raios: Castanho Claro (R: 253 | G: 231 | B: 215 | #FDE7D7)
- c) Tecoree: Verde azulado (R: 27 | G: 60 | B: 69 | #1B3C45)
- e) Ano e "Apuramento Regional": Verde azulado (R: 27 | G: 60 | B: 69 | #1B3C45)

Anexo 3

Hino Tecoree

GCGC

G C Bm C
De lenço azul ao peito e já com as marcas nas mãos
G C Bm C GCGC
O orgulho vence a fadiga ao olhar para construção
G C Bm C
Com o guia na frente seguimos jogo a jogo
G C Bm C
Em cada grito de equipa ganhamos um ânimo novo
G C
E o cansaço desvanece ao redor de uma fogueira
D C
Com o som de uma guitarra que ilumina a noite inteira

Refrão

G C
E é aqui no Tecoree
D C
Que em cada pioneiro faço um novo amigo
D C
Que a minha equipa cresce e eu me encontro Contigo
G C
Sou feliz no Tecoree
D C
Posso não ser o Bear Grylls mas consigo-me safar
D C
Podemos não vencer mas eu sei que vou ganhar
G C
E Fica assim o Tecoree
D C D C _____G CGC
Uma história para contar quando este azul deixar

Já de mochila às costas e com a ldanha lá atrás
São mais de mil memórias o que cada um de nós trás
E o pó e as cicatrizes e as noites mal dormidas
E os risos que geraram que irão marcar as nossas vidas