



Corpo Nacional de Escutas
Escutismo Católico Português

De: Equipa Nacional de Pioneiros e Marinheiros
Para: Agrupamentos, Juntas de Núcleo e Juntas Regionais (A/c Responsáveis Pedagógicos Regionais)
Assunto: **TECOREE 2018**
Data: 26 de outubro de 2017
Circular: 17-1-062

Caros Dirigentes

Vimos por este meio dar a conhecer os regulamentos e as áreas a realizar na fase eliminatória para o Tecoree, fase essa que este ano acontece nas várias regiões em Janeiro.

Aproveitamos esta circular para vos dar conhecimento que a realização da eliminatória, que se encontrava agendada para dia 6 de Janeiro (Sábado), a pedido dos embaixadores Tecoree, passa para dia 7 de Janeiro (Domingo) para que haja condições e disponibilidade para a organização e instalação da mesma.

Para qualquer eventualidade não hesitem em entrar em contacto

Saudações escutistas

Eunice Gonçalves

Coordenadora da Equipa Nacional de Pioneiros e Marinheiros

Corpo Nacional de Escutas
Rua D Luis I, nº34
1200-152 Lisboa
Portugal

Tel. +351 218 427 020
Fax: +351 218 427 039
geral@cne-escutismo.pt
www.cne-escutismo.pt



Regulamento geral Tecoree

PARTE I

Princípios e Disposições gerais

Artigo 1º

Definição

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

Artigo 2º

Missão e Valores

1. É missão do Tecoree, promover a autonomia, versatilidade e pensamento estratégico dos pioneiros/marinheiros 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/equipagem 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. Procurando trazer sempre um pouco do escutismo primitivo 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 3º

Organização

1. O torneio é coordenado por um dirigente
2. designado pela Equipa Nacional de Pioneiros e Marinheiros (ENPM).

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.

3. O coordenador do torneio fica também responsabilizado, juntamente com a sua equipa, de supervisionar as eliminatórias regionais e prestar apoio às mesmas.

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

Artigo 4º

Participantes

1. Poderão participar no torneio todos os elementos inscritos, no SIIE, como pioneiros/marinheiros à data da inscrição e à data do torneio (inclui novíços e aspirantes).

Artigo 5º

Equipas/Equipagens

1. As equipas/equipagens terão de ter entre 4 a 8 elementos.

2. Apenas no caso de lesão ou doença, de um elemento, no decorrer do torneio, uma equipa de 3 elementos poderá permanecer em prova.

3. É obrigatória a inscrição de um dirigente ou candidato a dirigente a acompanhar a equipa.

4. Não poderão ser 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 CNE.

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

6. 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.

7. As equipas cozinham as suas próprias refeições.

8. É dever da equipa, ter conhecimento de todas as técnicas utilizadas em torneio, previamente divulgadas pela equipa de coordenação do Tecoree.

9. Qualquer equipa que se recusar a participar numa prova sem justificação pertinente será desclassificada do torneio e convidada a abandonar terreno de jogo.

10. 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 6º

Guias/Mestres

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

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

3. O Guia/Mestre terá de se fazer sempre acompanhar da bandeirola de equipa, salvo o caso, em que a representação deste esteja

a cargo do Sub-Guia/Contramestre. Neste caso será o Sub-Guia que a deverá envergar.

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

Artigo 7º

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 8º

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 juizes de prova são colocados nas provas de acordo com as suas capacidades técnicas.

3. Os Juizes 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 alterara a forma como explica a prova ao longo do torneio, sob pena de penalizar algumas equipas.

5. O Juiz de Prova não poderá dar opinião nem pistas às equipas de como encarar a prova.

6. O Juiz de Prova só poderá falar com o guia ou com o especialista de prova caso exista.

9. 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.

10. 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.

11. O juiz de prova terá de garantir que as equipas deixam o material arrumado nas condições que o encontraram.

12. O juiz de prova só poderá permitir a saída das equipas após o toque de troca/fim.

13. O juiz de prova não poderá abandonar o local do jogo sem que o material esteja devidamente arrumado ou recolhido, conforme a situação.

Artigo 9º

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 explica ao guia, e apenas ao guia a prova.

3. Após a explicação, 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, 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 especialista 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 especialista 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 especialista de prova este assume também o contacto com o juiz de prova.

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.

Artigo 10º

Comunicação

1. O Tecoree comunica primariamente pela página de Facebook: facebook.com/pedagogicaCNE

2. Todas as questões relativas ao torneio poderão ser endereçadas pelo endereço eletrónico info.tecoree@escutismo.pt.



Artigo 11º

Seleção das equipas

1. Para o Tecoree serão selecionadas 50 equipas.
2. As equipas serão selecionadas a partir das eliminatórias regionais.
3. Para uma equipa poder ser selecionada para o torneio terá primeiramente de ter uma pontuação mínima, previamente definida pela equipa de coordenação do torneio.
4. A melhor equipa de cada eliminatória regional estará selecionada para o torneio, independentemente do seu lugar na classificação geral; ressalvando sempre o ponto 3 deste mesmo artigo.
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, no caso da desistência de uma das 50 equipas selecionadas, por ordem de classificação.
7. No caso duma equipa vencedora de uma eliminatória regional desistir da participação no torneio, esta dará lugar a uma equipa da lista de suplentes e não à equipa que ficou em segundo lugar na mesma eliminatória.
8. Só poderão haver duas alterações de elementos na inscrição final, relativas à equipa que participou na eliminatória regional.

Artigo 12º

Vida em 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. Assim, uma pioneira só pode optar ir de saia se todas as pioneiras da equipa optarem pelo mesmo. O mesmo se aplica à 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 vigia-la.

3. Acaso se verifique que a mangueira do gás de uma equipa se encontre fora de prazo, 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.

PARTE II

Eliminatória Regional

Artigo 13º

Definição

1. A eliminatória regional do Tecoree é um torneio ao nível regional ou inter-regional para pioneiros/marinheiros, constituído por dez provas práticas ou teórico-práticas, que decorrerá ao mesmo tempo em todo o país.

Artigo 14º

Finalidade

1. As eliminatórias regionais têm como finalidade selecionar as 50 equipas que poderão participar no Tecoree – Torneio Nacional de Técnica escutista, em Idanha-a-Nova.

2. As eliminatórias regionais vêm substituir a prova teórica, método de seleção anterior.

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

Artigo 15º

Organização

1. Cada região terá de nomear um responsável (Embaixador do Tecoree) que responderá diretamente à equipa coordenadora do torneio nacional.

2. É recomendado que o Embaixador regional do torneio tenha:

- experiência ao nível da IIIª Secção;
- experiência na organização de atividades com grandeza semelhante, com a IIIª Secção;
- deve ser conhecedor da atividade e da sua dinâmica

3. É da responsabilidade do Embaixador regional, selecionar uma equipa de modo a suprir as necessidades logísticas e operacionais da prova.

4. Dentro da equipa terá de selecionar 10 pessoas que se especializarão em cada uma das provas da eliminatória e consequentemente supervisionarão as mesmas.

5. É da responsabilidade do Embaixador divulgar na região e nos núcleos o Tecoree.

6. É da responsabilidade do Embaixador reservar o(s) local/locais de acordo com as especificações da equipa de coordenação nacional, para decorrer a eliminatória regional.

7. O Embaixador regional tem de estar obrigatoriamente no local da prova.

8. A exceção ao número anterior aplica-se na eventualidade de se ter de desdobrar a eliminatória dentro da mesma região; nesse caso, o Embaixador terá de nomear um adjunto (Cônsul) que supervisionará a outra eliminatória.

9. Os Embaixadores e Cônsules terão de estar sempre contactáveis, quer por rede móvel, quer com recurso à Internet.



Artigo 16º

Eliminatória

1. A eliminatória decorrerá à mesma hora em todo o país, independentemente do fuso horário.
2. Haverá uma pré-inscrição para a eliminatória regional, sendo o único fator limitativo a data e hora de encerramento das mesmas.
2. A eliminatória será composta por 10 provas práticas e teórico-práticas.
3. O número mínimo de equipas por eliminatória é 5 e o máximo é 30, no caso de haver condições físicas e logísticas para tal.
4. No caso de não haver 5 equipas pré-inscritas, estas terão de se integrar na eliminatória regional mais próxima.
5. No caso de haver mais do que 30 equipas inscritas, terá de se desdobrar a eliminatória regional noutra local com o mínimo de 5 equipas.
6. No caso de regiões próximas não terem o número mínimo de participantes poderão juntar-se e fazer uma eliminatória inter-regional, com o número mínimo de 5 equipas.

Artigo 17º

Critério de Participação

1. As equipas/equipagens terão de estar pré-inscritas.
2. As equipas/equipagens terão de ter entre 4 a 8 elementos.
2. As equipas/equipagens terão de ter nomes correspondentes a grandes pioneiros ou modelos de vida.
3. Poderão participar aspirantes e noviços desde que estejam devidamente inscritos no SIIE.
4. Cada equipa terá de ser acompanhada por um adulto do CNE, preferencialmente

pertencente à equipa de animação da IIIª Secção.

5. A ausência de um responsável de equipa impede a participação da mesma.

6. As equipas que chegarem após a hora de check-in, não poderão participar na eliminatória do torneio.

7. As equipas que não se encontrem equipadas e uniformizadas de acordo com o regulamento do torneio, não poderão participar na eliminatória.

Artigo 18º

Uniformização

1. Durante a eliminatória as equipas terão de andar sempre uniformizadas com botas, meias e jarreteiras, calções/saia, t-shirt de campo (modelo oficial), cobertura de cabeça (modelos oficiais).
2. As equipas terão também de uniformizar as escolhas das peças de uniforme. Assim, uma pioneira só pode optar ir de saia se todas as pioneiras da equipa optarem pelo mesmo.
3. O desrespeito pelo regulamento de uniforme poderá invalidar a participação da equipa na eliminatória.

Artigo 19º

Merchandising

1. O Merchandising do Tecoree só poderá ser vendido a elementos inscritos no torneio.
2. Poderão haver algumas peças de merchandising disponíveis para venda nas eliminatórias regionais.

Artigo 20º

Casos omissos

1. A ocorrência de situações cujo regulamento esteja omissos, serão tratadas



pela Equipa Nacional de Pioneiros e Marinheiros.

Artigo 21º

Entrada em Vigor

1. Este regulamento entrará em vigor a partir de 1 de setembro de 2017.

Pioneirismo

- Saber executar e aplicar as seguintes amarrações:
 - Botão em cruz;
 - Botão em esquadria;
 - Peito de morte.
- Saber executar e aplicar os seguintes nós:
 - Nó de evasão ou saltador;
 - Lais de guia (todos);
 - Encapeladura de 3;
 - Nó de escota;
 - Nó direito;
 - Nó de barqueiro;
 - Nó de pedreiro;
 - Nó de brandais;
 - Nó de encurtar;
 - Nó de barril;
 - Falça simples;
 - Nó cabeça de cotovia.
- Saber fazer um PH (paraboloide hiperbólico) com cabo.



Socorrismo

- Construir uma maca com recurso a vários materiais: cabo, roupa; lenços, etc.
- Saber fazer o transporte em cadeira de braços;
- Saber executar a manobra de Heimlich.

Sinalética

- Receber e transmitir mensagens em homógrafo (código semafórico);
- Receber e transmitir mensagens em morse (com apito).

