



Regulamento Geral Tecoree 2020

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.

2. Para comemorar a 10ª edição do torneio, será feito o convite à participação de equipas de outras associações pertencentes à WOSM (World Organization of Scout Movement) e WAGGGS (World Association of Girl Guides and Girl Scouts), tomando assim a vertente internacional.

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 da III Secção.

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 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 novíços e aspirantes).

Artigo 5.º

Equipas

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

*ver artigo 24º relativo às especificidades das designações



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

5. No caso de o 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 adulto, 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 eliminatórias 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 ao torneio poderão ser endereçadas pelo endereço de correio eletrónico tecoree@escutismo.pt.

3. Todas as questões relativas à fase de apuramento regional, deverão ser endereçadas pelos seguintes endereços de correio eletrónico, consoante a região:

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

*ver artigo 24º relativo às especificidades das designações



tecoree.santarem@escutismo.pt

tecoree.setubal@escutismo.pt

tecoree.vianadocastelo@escutismo.pt

tecoree.vilareal@escutismo.pt

tecoree.viseu@escutismo.pt

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 do torneio ou eliminatória regional, ou a passagem de informação indevida durante a atividade, o caso deverá ser imediatamente levado à coordenação nacional do 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 Nacional Tecoree em conjunto com a Equipa Nacional da III Secção, de qual não haverá recurso.

PARTE II

Apuramento Regional

Artigo 9.º

Definição

1. O Apuramento Regional do Tecoree é um torneio ao nível regional para Pioneiros, constituído por dez provas práticas ou teórico-práticas, que decorrerá ao mesmo tempo em todo o país.

Artigo 10.º

Finalidade

1. As eliminatórias regionais têm como finalidade selecionar as cinquenta Equipas que poderão participar no Tecoree – Torneio Nacional de Técnica Escutista, 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 11.º

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 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 Embaixador regional:

- Selecionar uma Equipa de modo a suprir as necessidades logísticas e operacionais da prova.
- 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 o Tecoree;
- Reservar o(s) local/locais de acordo com as especificações

da Equipa de coordenação nacional, para a realização do apuramento regional;

- Estar obrigatoriamente no local da prova;
- Nomear um adjunto (Cônsul) que supervisionará o outro 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.

4. A inexistência da nomeação de um embaixador da região até à data indicada pela Equipa Nacional da III Secção, impede a participação de Equipas dessa mesma região.

Artigo 12.º

Apuramento

1. O apuramento decorrerá à mesma hora em todo o país, segundo o fuso horário GMT+0.

2. Haverá uma inscrição para o apuramento regional, sendo o único fator limitativo a data e hora de encerramento das mesmas.

3. O apuramento será composto por dez provas práticas e teórico-práticas.

4. O número mínimo de Equipas por apuramento é cinco e o máximo aconselhado é trinta, no caso de haver condições físicas e logísticas para tal.

5. Caso sejam asseguradas as condições de segurança, físicas e logísticas, poderão existir mais do que trinta Equipas no mesmo local da prova.

6. No caso de haver mais do que trinta Equipas inscritas, terá de se desdobrar o apuramento regional noutra local com o mínimo de cinco Equipas, salvaguardando o número anterior.

7. No caso de regiões próximas não terem o número mínimo de participantes, as mesmas, poderão juntar-se e fazer um apuramento inter-regional, com o número mínimo de cinco Equipas.

Artigo 13.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 o agrupamento inscrever apenas uma Equipa, esta terá de ser

acompanhada por um Dirigente investido.

8. No caso de o 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 regional e nacional 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 2020 decorrem de 19 de novembro a 10 de dezembro de 2019.

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

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

15. Adultos acompanhantes, que também façam parte das Equipas do embaixador regional, 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. Só poderão ser feitas correções às inscrições até ao período de encerramento das mesmas.

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 do Tecoree, o responsável de contingente deverá estar atento à sua caixa de correio digital, para eventuais correções na inscrição. A Equipa Nacional e Regional do Tecoree não se responsabiliza pela não leitura dos avisos de correção de inscrição.

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

19. As Equipas que não se encontrem uniformizadas de acordo com o regulamento do torneio, ou não trouxerem o material que lhes for solicitado, não poderão participar no apuramento.

Artigo 14.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, 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. O mesmo sucede com as calças, no caso dos Pioneiros.

3. O desrespeito pelo regulamento de uniforme impedirá a participação no apuramento.

Artigo 15.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 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 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 especialista 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 abandonar o local do jogo sem que o material esteja devidamente arrumado ou recolhido, conforme a situação.

Artigo 16.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 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 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 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.

PARTE III

Fase Final do Torneio

Artigo 17.º

Seleção das Equipas

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

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.

4. A melhor Equipa de cada apuramento regional estará selecionada para o torneio, independentemente do seu lugar na classificação geral; **ressalvando sempre o ponto 3 do presente 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, ou incumprimentos do regulamento ou prazos de inscrição/pagamento, de uma das cinquenta Equipas selecionadas, por ordem de classificação.

7. No caso de uma Equipa vencedora de um apuramento 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 mesmo apuramento.

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 noviços ou 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 de término das inscrições, caso contrário a Equipa será desclassificada e o lugar da mesma será ocupado por uma Equipa suplente.

18. Após o encerramento das inscrições das Equipas apuradas, caso existam vagas para Equipas suplentes, os dirigentes responsáveis destas receberão no próprio dia a informação, por correio eletrónico, de quantos lugares disponíveis ainda existem.

19. Após receber a informação o Dirigente 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.

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

21. Todas as Equipas suplentes serão informadas quando se fecharem as 50 para torneio.

22. A inscrição para a fase final do torneio terá o valor de 30€ por pessoa (participantes e adultos).

Artigo 18.º

Participação de outras associações escutistas

1. Na fase final do torneio haverá lugar à participação de mais vinte e cinco equipas provenientes de outras associações escutistas pertencentes à WOSM/WAGGGS, divididas do seguinte modo:

a) Cinco Patrulhas (Exploradores) provenientes da AEP (Associação de Escoteiros de Portugal);

b) Três Patrulhas (Caravelas) provenientes da AGP (Associação de Guias de Portugal)

c) Dezassete Equipas da Secção correspondente aos pioneiros (idades dos 14 aos 18) de outras associações escutistas estrangeiras pertencentes à WOSM/WAGGGS.

2. Caso não sejam preenchidas estas vagas, elas serão ocupadas por equipas suplentes do CNE.

3. A inscrição para a fase final do torneio, nestes casos, terá o valor de

70€ por pessoa (participantes e adultos).

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 de coordenação do 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 juízes 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

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 alterar 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.

7. 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.

8. 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.

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

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

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

Artigo 23.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 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 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 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 24.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. Assim, uma pioneira/marinheira 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 vigiá-la.

3. Caso se verifique que a mangueira do gás de uma Equipa se encontre 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 25.º

Data e valor de inscrição

1. A fase final do torneio decorrerá de 1 a 5 de abril.

2. A inscrição para os associados do CNE terá o valor de 30 euros por participante (incluindo adultos).

3. A inscrição para participantes de outras associações terá o valor de 70 euros por participante (incluindo adultos).

Artigo 26.º

Casos omissos

1. A ocorrência de situações omissas ao presente regulamento, serão tratadas pelo Equipa Nacional da III Secção.

Artigo 27.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, respetivamente.

3. Onde se lê Guia, leia-se Mestre ou Asa no caso dos escuteiros marítimos ou escuteiros do ar, respetivamente.

4. Onde se lê Sub-Guia, leia-se Contramestre ou 2º Asa no caso dos escuteiros marítimos ou escuteiros do ar, respetivamente.

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

Artigo 28º

Entrada em Vigor

1. Este regulamento entrará em vigor a partir de 14 de novembro de 2019.