

S.R. DA EDUCAÇÃO E CULTURA

Portaria n.º 18/2004 de 18 de Março de 2004

Entre os objectivos da política de juventude conta-se a implementação de iniciativas que reforcem a participação dos jovens na sociedade e fomentem a cidadania plena. Para tal, a promoção da participação cívica junto dos jovens constitui, quer para a sua integração na comunidade, quer para a prestação de actividades úteis e empenhadas, um importante instrumento.

Assim, considerando que a participação cívica dos jovens tem um papel complementar nas actividades educativas e permite aprendizagens indispensáveis para a integração na sociedade global, criam-se pelo presente regulamento um conjunto de jogos propiciadores dessas aprendizagens.

Manda o Governo Regional pelo Secretário Regional da Educação e Cultura, nos termos da alínea b) do artigo 3º do Decreto Regulamentar Regional nº 27/2003/A, de 28 de Agosto, o seguinte:

1. É criado o jogo “Aprendendo a Cidadania”.
2. É aprovado o Regulamento do “Aprendendo a Cidadania”, constante do anexo ao presente diploma.
3. Todas as despesas inerentes ao jogo “Aprendendo a Cidadania” ficam condicionadas à dotação orçamental do Fundo Regional de Emprego destinadas ao financiamento da Rede Regional de Informação Juvenil, bem como ao prévio cabimento do respectivo projecto.
4. O presente diploma entra em vigor no dia imediato à sua publicação.

Secretaria Regional da Educação E Cultura.

Angra do Heroísmo, 4 de Março de 2004

O Secretário Regional da Educação e Cultura, José Gabriel do Álamo de Meneses.

Regulamento do Jogo
Aprendendo a Cidadania

Capítulo I

Objectivos e Organização

Artigo 1.º

Objectivos

O presente Regulamento estabelece as normas de participação e desenvolvimento do jogo “Aprendendo a Cidadania”, promovido pela Secretaria Regional da Educação e Cultura, através da Direcção Regional da Juventude, Emprego e Formação Profissional, adiante designada DRJEFP, cujos objectivos são:

- a) Divulgar a Rede Regional de Informação Juvenil;
- b) Promover a participação cívica dos jovens;
- c) Contactar com informação tratada e disponível pela administração pública e demais entidades da sociedade civil;
- d) Dar a conhecer aos jovens oportunidades de intervenção cívica.

Artigo 2.º

Organização

1. O jogo “Aprendendo a Cidadania” é organizado pela DRJEFP, à qual compete:
 - a) Gerir e acompanhar o jogo;
 - b) Definir os prémios destinados aos participantes;
 - c) Proceder à divulgação do jogo junto dos jovens;
 - d) Elaborar e fornecer os formulários de suporte ao funcionamento do jogo;
 - e) Dar as informações e esclarecimentos necessários;
 - f) Apreciar e seleccionar as equipas candidatas;
 - g) Elaborar o jogo e definir a sua pontuação;
 - h) Marcar a data de realização do jogo;
 - i) Efectuar a avaliação do jogo;
 - j) Divulgar as listas classificativas.

Capítulo II

Divulgação do Jogo e Apresentação de Candidaturas

Artigo 3.º

Divulgação do Jogo

A divulgação do jogo é da responsabilidade da Direcção Regional da Juventude, Emprego e Formação Profissional.

Artigo 4.º

Candidaturas

1. O período de candidaturas é fixado por despacho do Director regional da Juventude, Emprego e Formação Profissional.

2. As candidaturas são apresentadas por equipas.
3. As candidaturas das equipas são efectuadas em formulário próprio, no endereço electrónico da DRJEFP (www.dsj.raa.pt).
4. A conclusão da candidatura só se concretiza com o envio dos seguintes documentos, referentes a cada membro da equipa:
 - a) Fotocópia do Bilhete de Identidade e do Cartão de Contribuinte;
 - b) Autorização dos pais, em caso do jovem ser menor.
5. Os documentos solicitados nas alíneas do número anterior devem ser enviados para a DRJEFP – Direcção de Serviços da Juventude, directamente ou através dos Centros e Postos de Informação Juvenil.

Capítulo III

Participantes

Artigo 5.º

Destinatários

1. O jogo destina-se a jovens com idades compreendidas entre os 16 e os 20 anos, à data do início do jogo.

Artigo 6.º

Constituição das Equipas

1. A constituição das equipas é da responsabilidade dos jovens que apresentam a sua candidatura directamente através da Internet.
2. Cada equipa é constituída por 3 elementos, sendo um deles eleito pelos restantes participantes líder da equipa.

Artigo 7.º

Desistências

Nos períodos de candidatura, selecção das equipas e ocorrência do jogo, a composição da equipa está sujeita às seguintes situações:

- a) A equipa mantém a sua participação com a desistência de apenas um jovem;
- b) A equipa é eliminada se desistem dois elementos;
- c) Não é possível substituir elementos da equipa.

Artigo 8.º

Seleção e Divulgação das Equipas que Participam no Jogo

1. A aceitação das candidaturas fica condicionada ao cumprimento do disposto no artigo 6º do presente regulamento.
2. O número de equipas a considerar fica condicionado à capacidade de resposta de cada um dos Postos e Centros de Informação Juvenil.
3. Sempre que o número de equipas candidatas for superior à capacidade de resposta dos Postos e Centros de Informação Juvenil, a selecção das equipas para a participação no jogo, será feita através de sorteio.

4. A selecção das equipas, para a participação no jogo, é feita através de sorteio, na presença de um júri nomeado pelo Director Regional da Juventude, Emprego e Formação Profissional.
5. 2. Todos os candidatos ao jogo têm acesso às listas das equipas admitidas e excluídas, através do endereço www.dsj.raa.pt.
6. A selecção e divulgação das equipas que vão participar no jogo decorre nos 15 dias que o antecedem.

Capítulo IV

Direitos e Deveres dos Participantes

Artigo 9.º

Condições Gerais de Participação

1. Cada jovem só se pode inscrever numa única equipa.
2. Os Bolseiros da Rede Regional de Informação Juvenil não podem participar no jogo.
3. As deslocações, o alojamento e a alimentação dos participantes no jogo são da inteira responsabilidade dos participantes.

Artigo 10.º

Deveres dos Participantes

Os jovens que integram as equipas em jogo têm os seguintes deveres:

- a) Manter a assiduidade e a pontualidade na participação do jogo;
- b) Cumprir as regras do jogo;
- c) Assumir todas as demais obrigações constantes no presente regulamento.

Artigo 11.º

Assiduidade

1. A assiduidade é resultante da presença efectiva dos jovens que constituem as equipas no local onde decorre o jogo.
2. A não comparência do participante corresponde a uma falta, que independentemente da sua justificação, pode implicar, nos termos do artigo 7.º do presente regulamento, a perda do direito à participação da equipa.

Artigo 12.º

Sanções

1. O não cumprimento das regras do presente Regulamento é objecto de exclusão automática de participação no jogo.
2. A verificação de irregularidades no desenvolvimento do jogo implica a imediata suspensão da participação da equipa, não podendo os membros de equipas excluídas participar no jogo nos dois anos subsequentes.
3. São consideradas irregularidades a prática de actos fraudulentos, com ou sem dolo, com vista à participação no concurso e recebimento de prémios, nomeadamente:
 - a) Falsificação das inscrições;
 - b) Falsificação dos recibos e demais documentos que constituam prova de participação no jogo;
 - c) Violações das regras de utilizador e de palavra passe do sistema informático.

4. A verificação, ainda que posterior, de qualquer das situações previstas nos pontos anteriores conduz à perda do direito aos prémios.
5. Compete ao Director Regional da Juventude, Emprego e Formação Profissional aplicar as sanções previstas nos números anteriores.

Capítulo V

O Jogo Aprendendo a Cidadania

Artigo 13.º

Regras do Jogo

1. O jogo decorre em data a fixar pela DRJEFP.
2. O jogo, visando a participação e cidadania e o acesso à informação, desenvolve-se através do endereço da Internet www.dsj.raa.pt, em sessão única.
3. Este consiste num conjunto de questões e jogos (“Jogo Labirinto” e “Jogo Conheces os Açores?”), cujas áreas a contemplar abrangem a educação, a cultura, o desporto, o voluntariado, a saúde, o ambiente e outras que estejam relacionadas com a participação cívica dos jovens.
4. No jogo é obrigatório a indicação de um conjunto de recursos e endereços electrónicos onde se encontram as respectivas respostas.
5. As equipas só têm acesso ao jogo após preencherem a sua identificação de utilizador e obterem a palavra passe, atribuídas pela DRJEFP, no período que imediatamente antecede o jogo.

Artigo 14.º

Conteúdo do Jogo

1. As questões são elaboradas por especialistas em cada uma das áreas abrangidas no jogo.
2. Todas as questões assumem o formato de resposta múltipla, com 4 escolhas, das quais apenas uma é correcta.
3. As respostas fazem-se pela selecção do círculo que antecede cada uma das opções.
4. O número de questões fica condicionado ao número de áreas contempladas.

Artigo 15º

Jogo do Labirinto

1. O “Jogo do Labirinto” é um jogo interactivo, em que as equipas participantes têm de percorrer um labirinto que se encontra oculto num painel.
2. O objectivo do jogo consiste em chegar ao ponto de saída do labirinto com o máximo de pontos possível e de acordo com as seguintes regras:
 - a) Os participantes encontram perguntas com diferentes níveis de pontuação em cada painel, que dão acesso a novos caminhos para alcançar a saída;
 - b) A selecção de um percurso faz-se pela escolha da questão correspondente e indicativa de um determinado percurso.
 - c) Os participantes não podem voltar ao painel anterior, mas podem tentar responder a qualquer das perguntas alternativas desse painel caso não consigam responder correctamente às perguntas anteriormente seleccionadas;
 - d) A cada pergunta, corresponde uma pontuação variável conforme o nível, ordenadas de acordo com o grau de dificuldade correspondente;

- e) As pontuações são de 3, 5 e 10 pontos, respectivamente para os níveis I, II ou III;
- f) As questões de nível III indicam o percurso mais curto e, conseqüentemente, de maior pontuação;
- g) As equipas que não consigam sair de um determinado painel, apenas registam e acumulam a pontuação até aí obtida no jogo;
- h) As respostas às várias questões fazem-se conforme o disposto no ponto 2 do artigo 14º do presente regulamento.

Artigo 16.º

Jogo “Conheces os Açores?”

1. No jogo “Conheces os Açores?” as equipas participantes têm de descobrir um conjunto de imagens, alusivas às temáticas mencionadas no ponto 2 do artigo 13º, que se encontram ocultas por debaixo de um conjunto de peças de um puzzle.
2. Tendo por objectivo identificar imagens alusivas aos Açores, o jogo visa obter a máxima pontuação possível, levantando o mínimo de peças do puzzle, de acordo com as seguintes regras:
 - a) A cada equipa é atribuída a pontuação final de 25 pontos;
 - b) Por cada peça levantada é descontado 1 ponto aos 25 pontos iniciais, excepto a primeira peça para a qual não é descontado qualquer pontuação;
 - c) Obtêm maior pontuação as equipas que no final escrevem no campo disponibilizado para esse efeito, a lista com as 10 imagens ocultas por baixo do puzzle, com o mínimo de peças levantadas;
 - d) Para levantar uma peça basta “clicar” na peça pretendida;
 - e) Só serão consideradas válidas as respostas enviadas, pela selecção do comando enviar disponível no jogo.

Artigo 17.º

Desenvolvimento do Jogo

1. Cada equipa dispõe de um computador para aceder ao jogo.
2. O jogo é disponibilizado através da entrega em envelope fechado da informação de utilizador e palavra passe a cada equipa participante.
3. O jogo tem a duração máxima de 3 horas, sendo o jogo bloqueado decorrido aquele tempo.
4. Após a conclusão do jogo, as equipas devem seleccionar a opção de envio e imprimir o recibo, que serve de comprovativo de participação no jogo, o qual deve ser rubricado e datado pelo responsável presente na sessão.
5. O recibo é o título válido para solicitar a entrega dos prémios e constitui prova de participação no jogo.
6. Em cada local onde decorre o jogo está presente um responsável indicado pela DRJFEP, o qual assegura o cumprimento do regulamento e presta os esclarecimentos adequados.

Capítulo VI

Classificação e Divulgação das Equipas Premiadas

Artigo 18.º

Classificação das Equipas

1. A classificação e seriação das equipas é feita informaticamente e supervisionada por um júri nomeado pelo Director Regional da Juventude, Emprego e Formação Profissional, tendo por base o número de respostas correctas e a pontuação obtida nos jogos “Labirinto” e “Conheces os Açores?”.

2. Em caso de empate é tido em conta o tempo em que cada equipa resolveu o jogo e o enviou, de acordo com o regulamento.

Artigo 19.º

Divulgação das Equipas Premiadas

1. Todos os participantes no jogo tem acesso às classificações, através do endereço electrónico www.dsj.raa.pt.
2. A divulgação das classificações das equipas participantes decorre até 30 dias após a conclusão do jogo.

Capítulo VII

Prémios

Artigo 20.º

Prémios

1. Os galardões e prémios a atribuir terão os seguintes âmbitos:
 - a) Ser Cidadão;
 - b) Cidadania Ouro;
 - c) Cidadania Prata;
 - d) Cidadania Bronze.
2. Sem prejuízo do disposto no artigo seguinte, os prémios são definidos pelo Director Regional da Juventude, Emprego e Formação Profissional.
3. Todos os prémios devem ser especificados no acto de divulgação do jogo.

Artigo 21.º

Tipologia dos galardões e prémios

1. A todos os participantes no jogo “Aprendendo a Cidadania” é entregue o certificado correspondente ao galardão “Ser Cidadão”.
2. O galardão “Cidadania Bronze” e respectivo prémio são atribuídos aos membros da equipa classificada em terceiro lugar.
3. O galardão “Cidadania Prata” e respectivo prémio são atribuídos aos membros da equipa classificada em segundo lugar.
4. O galardão “Cidadania Ouro” e respectivo prémio são atribuídos aos membros da equipa classificada em primeiro lugar.

Capítulo VIII

Reclamações e Casos Omissos

Artigo 22.º

Reclamações

1. Todos os inscritos e participantes no jogo podem reclamar a anulação de inscrição, de participação, a pontuação obtida, o direito a prémios ou outro motivo que impeça ou altere a sua participação.
2. As reclamações são apresentadas em modelo próprio, disponível através do endereço electrónico www.dsj.raa.pt, dirigido ao Director Regional da Juventude, Emprego e Formação Profissional.

3. De modo a ajuizar correctamente a reclamação podem ser exigidas provas documentais aos reclamantes, nomeadamente comprovativos de inscrição e recibos de participação.

4. O prazo de reclamações é de 5 dias, a contar da divulgação das equipas seleccionadas e/ou premiadas, conforme o disposto nos artigos 8.º e 18.º do presente regulamento.

5. Findo o prazo mencionado no ponto anterior não são consideradas quaisquer reclamações.

6. Constitui prova do prazo referido no ponto 4. do presente artigo a data do sistema informático receptor da reclamação.

Capítulo IX

Júri do Jogo

Artigo 23.º

Júri do Jogo

1. O júri do jogo é constituído por 3 elementos nomeado pelo Director Regional da Juventude, Emprego e Formação Profissional.
2. Ao júri do jogo cabe supervisionar os processos de:
 - a) Candidatura das equipas;
 - b) Selecção e divulgação das equipas participantes;
 - c) Desenvolvimento do jogo;
 - d) Classificação das equipas participantes;
 - e) Atribuição dos prémios.

Artigo 24.º

Casos Omissos

Os casos omissos no presente regulamento são resolvidos pelo Director Regional da Juventude, Emprego e Formação Profissional