

# PEDDY JOVEM

## NORMAS DE PARTICIPAÇÃO

### 1. OBJETIVO

O Peady Jovem é um jogo onde se procura, de forma lúdica, reconhecer e valorizar o património natural e cultural de Anadia, e desenvolver a capacidade de resolução de enigmas, bem como a destreza e rapidez de raciocínio. Pretende ainda fomentar o convívio entre jovens e desenvolver o espírito de equipa.

### 2. PROMOTORES

Esta atividade é organizada pela Câmara Municipal de Anadia e pelo Clube Saca Trilhos Anadia.

### 3. EQUIPAS

- a) Jovens, com idades compreendidas entre os 12 e os 30 anos, podem fazer parte das equipas.
- b) Cada equipa terá um mínimo de 3 e um máximo de 5 elementos, sendo obrigatório pelo menos um dos elementos ser adulto.
- c) O trajeto, na sua totalidade, terá de ser feito obrigatoriamente a pé. A equipa deve manter-se sempre junta durante o percurso. Ver ponto 11.f, destas normas de participação.
- d) É recomendável, para efeitos de identificação, que cada elemento da equipa tenham um acessório igual (ex.: chapéu, t-shirt...).

### 4. INSCRIÇÕES

- a) As inscrições são gratuitas e realizam-se presencialmente na Biblioteca Municipal de Anadia e nas Piscinas Municipais de Anadia.
- b) As equipas devem fazer a sua inscrição até 19 de setembro 2022, apresentando um nome e um porta voz.
- c) As inscrições estão limitadas a um número máximo de 15 equipas.
- d) Cada equipa terá de fornecer um endereço de email de um dos elementos para ficar associado ao formulário do Google Forms.

## 5. CONCENTRAÇÃO, PARTIDA E CHEGADA

Esta iniciativa realiza-se a 21 de setembro de 2022, cumprindo os seguintes horários:

- a) 17h15 - Concentração das equipas no secretariado do Parque Urbano de Anadia
- b) 17h45 - Apresentação do evento e apresentação das regras do jogo. Ver NOTA.
- c) 18h00 - Entrega de cartas/mapas às equipas
- d) 18h05 - Partida de todas as equipas, em simultâneo (cada equipa terá, no máximo, uma hora e 25 minutos para realizar o percurso)
- e) 19h30 - Fim do tempo limite (na chegada, haverá controlo horário)

NOTA: Antes da partida, todas as equipas têm de descarregar o formulário de resposta do Google Forms para o telemóvel.

## 6. PROVA

a) O percurso pode ser feito aleatoriamente, não sendo obrigatório seguir uma ordem específica (cada equipa define a sua estratégia):

- i. cada equipa recebe um guia com o tipo de desafio de cada ponto de controlo e a pontuação a atribuir no caso de desafio superado, havendo ainda indicações sobre a necessidade de captação de selfie evidenciando a passagem de todos os elementos em cada ponto de controlo. Será ainda entregue um mapa geral de Anadia com a distribuição de todos os pontos de controlo;
- ii. os pontos de controlo estão materializados no terreno com 1 prisma, 1 número e um QRcode (ver anexo). O acesso às perguntas é feito pela aplicação telemóvel QRcode, interligada com o formulário de resposta do google forms;
- iii. os concorrentes têm que preencher um formulário de respostas composto por um total de 20 questões (20 pontos de controlo) que, conforme o guia, podem ser perguntas de cultura geral, de observação, destreza, charadas, raciocínio lógico e pedidos de registos fotográficos, entre outros.

b) Cada equipa deve definir a sua estratégia, para amearhar o maior número de pontos e para não estar à espera que outra equipa termine o seu desafio ou tarefa, ou seja, o tempo de espera é da responsabilidade da equipa (não existe neutralização de tempo);

c) O tempo previsto para a realização da prova (alínea d) do ponto 5) pode não ser suficiente para superar os 20 desafios, pelo que será da responsabilidade da equipa a definição da estratégia a utilizar.

## 7. APURAMENTO DE RESULTADOS

a) As equipas (com a presença de todos os seus elementos) devem entregar, no ponto de chegada, o telemóvel oficial que contém as respostas ao questionário e as selfies. Será registada a hora e os minutos da chegada.

b) Serão contabilizados todos os resultados e o tempo total de realização da prova por equipa.

c) As equipas serão ordenadas pelo número total de pontos obtidos sendo a equipa vencedora aquela que obtiver a pontuação mais alta. Em caso de empate, serão considerados os seguintes fatores:

- i. menor tempo na realização do percurso,
- ii. menor número de penalizações,
- iii. vencerá a equipa mais nova na média das idades.

## 8. PONTUAÇÕES E PENALIZAÇÕES

No âmbito da prova serão consideradas as seguintes pontuações:

- a) cada resposta correta ou desafio superado - 5, 6 ou 7 pontos (de acordo com o estabelecido no Guia do Peddy Jovem);
- b) resposta incorreta ou desafio não superado - 2 pontos;
- c) ausência de resposta ou ausência do desafio - 0 pontos.

Nota: o número de pontos máximo possível é 116.

No âmbito da prova serão ainda consideradas as seguintes penalizações:

- a) atraso na chegada, após 1 hora e 25 minutos de prova - 5 pontos (por cada minuto de atraso);
- b) nos pontos de controlo onde deve ser tirada uma *selfie* com todos os membros da equipa - 15 pontos (por cada *selfie* inexistente);
- c) falta de elemento da equipa na *selfie* - 7 pontos (por cada membro em falta).

## 9. DESCLASSIFICAÇÃO

Será desclassificada toda a equipa que:

- a) exceder 15 minutos em relação à hora da chegada prevista;
- b) cometer qualquer fraude tendente a desvirtuar o espírito do presente regulamento;
- c) se apresentar na chegada com um ou mais elementos em falta.

## 10. CLASSIFICAÇÃO FINAL

A classificação final será o somatório dos pontos obtidos por cada equipa. A equipa vencedora será a que obtiver o maior número de pontos.

## 11. OUTROS

- a) Estas normas de participação estão disponíveis no site da Câmara Municipal de Anadia ([www.cm-anadia.pt](http://www.cm-anadia.pt)).
- b) Os casos não previstos neste regulamento serão decididos pela organização.
- c) Ao efetuar a inscrição no Peddy Jovem, todos os participantes aceitam ser fotografados, sem qualquer reserva, para divulgação da atividade, seja na Internet, seja noutro meio de comunicação, por parte da organização.
- d) Cada equipa deve trazer um telemóvel com câmara fotográfica para tirar selfies, ter instalada a aplicação QRCode, ter internet e ter acesso ao Google Forms. Só um telemóvel é aceite para validar as respostas e as selfies.
- e) O Peddy Jovem visa promover um estilo de vida saudável.
- f) Todos os participantes têm que cumprir o Código da Estrada.

## ANEXO

