



GINCANA ROCK IN RIO

ANEXO VI

Regulamento específico para a tarefa: **Gincana Online**

1. Âmbito

Esta tarefa online será a sexta da Gincana Rock in Rio, direcionada para os alunos no sentido de premiar e destacar os alunos com melhor desempenho das escolas/agrupamentos inscritos. Pretende-se sensibilizar os jovens para variados temas abordados dentro das tarefas “físicas” da Gincana, designadamente para o cálculo mental e a leitura.

2. Objetivos

- Promover várias temáticas em torno da sustentabilidade e da educação;
- Desenvolver o gosto pelo cálculo mental e pela leitura;
- Destacar os 10 (dez) melhores alunos a nível nacional pelo seu desempenho.

3. Inscrição

3.1 Após a inscrição das escolas ou agrupamentos, os respetivos alunos deverão registar-se no *site* da Gincana, de acordo com o formulário *online* disponível em www.rockinriolisboagincana.com, para poderem participar na Gincana *online*. No formulário de registo, os alunos de cada escola/agrupamento inscrito deverão indicar os seguintes dados pessoais:

- Nome completo;
- Número de aluno;
- Escola/agrupamento inscrito;
- E-mail.

3.2 Ao efetuarem a inscrição, os candidatos concedem autorização aos promotores da gincana para a utilização exclusiva dos produtos finais, nomeadamente, para divulgar, publicar e editar, no todo ou em parte, por número ilimitado e sem qualquer limite temporal, em quaisquer meios e





GINCANA ROCK IN RIO

suportes atualmente conhecidos ou que venham a ser criados, desde que seja referenciada de forma visível a respetiva autoria.

- 3.3** Ao efetuarem a inscrição, os candidatos declaram que leram e aceitam, integralmente e sem reservas, os termos e condições do Regulamento. Caso o participante seja menor de 18 anos, será necessária expressa autorização do(s) titular(es) da responsabilidade parental para que o mesmo possa participar no jogo “Gincana Online” e no respetivo fórum e os seus dados pessoais possam ser recolhidos e tratados. Para tal, o(s) titular(es) da responsabilidade parental deverá(ão) fazer o download do formulário de autorização correspondente, imprimi-lo e enviar uma cópia assinada do mesmo para a Better World – Comunicação, Publicidade e Entretenimento, S.A., Av. da Liberdade, 230, 5º, 1250-148 Lisboa.
- 3.4** Os dados pessoais facultados serão exclusivamente utilizados para os fins de inscrição e participação no jogo “Gincana Online” e na respetiva comunidade.
- 3.5 Participação de Menores de 18 anos:** Ao efetuarem a inscrição os candidatos Menores de 18 anos declaram que obtiveram prévia e expressa autorização do(s) titular(es) da responsabilidade parental para participar no jogo “Gincana Online” e no respetivo fórum. Mais declaram que o(s) titular(es) da responsabilidade parental expressamente aceita(m) os termos e condições do Regulamento e, bem assim, autoriza(m) a recolha e tratamento dos dados pessoais fornecidos para as finalidades previstas. Caso sejam solicitadas, as provas dessas autorizações terão de ser imediatamente disponibilizada à Better World – Comunicação, Publicidade e Entretenimento, S.A., sob pena de desclassificação da participação e destruição dos respetivos dados.

4. Dinâmica da tarefa

- 4.1** Os alunos das escolas/agrupamentos inscritos deverão efetuar um registo no *site* da Gincana, em www.rockinriolisboagincana.com por forma a receberem um nome de utilizador e uma senha de acesso, que lhes permitirão ter acesso às perguntas lançadas semanalmente.
- 4.2** Antes do lançamento de um novo desafio, os alunos inscritos e o professor coordenador do projeto Gincana receberão um e-mail a informar a data e hora em que o desafio estará ativo e as indicações preparatórias caso se aplique.





GINCANA ROCK IN RIO

- 4.3 Cada aluno só poderá responder uma vez a cada desafio.
- 4.4 A primeira resposta do aluno será aceite e o resultado será disponibilizado no dia a seguir ao encerramento do desafio.
- 4.5 As respostas aos desafios estarão limitadas no tempo, podendo cada desafio ter um tempo específico que estará explícito no texto do desafio.
- 4.6 As respostas são individuais.

5. Cronograma da tarefa

5.1 **Início da tarefa:** 1 de novembro de 2011.

5.2 **Fim da tarefa:** 23 de março de 2012.

6. Avaliação

6.1 **Ponderação.** Esta tarefa terá uma ponderação de 1 (um) ponto.

6.2 **Premiados.**

6.2.1 **Alunos.** Por cada resposta certa o aluno recebe 1 (um) ponto e no final da Gincana serão apurados os 10 (dez) alunos que, ao nível nacional, responderam acertadamente a um maior número de questões.

6.2.1.1 Em caso de empate vencerá o aluno que utilizou menos tempo na resposta às questões.

6.2.2 **Escolas.** As escolas/agrupamentos receberão pontos sempre que metade, ou mais de metade dos seus alunos inscritos na Gincana online, responderem acertadamente a uma questão. Em caso de número de alunos ímpar será aceite o número inferior como,





GINCANA ROCK IN RIO

por exemplo, numa escola/agrupamento com 15 alunos inscritos a escola/agrupamento receberá pontos a partir de 7 respostas certas (7 alunos).

7. Dinâmica de atribuição de prémios. Nesta tarefa serão apurados:

7.1. Alunos. Os 10 (dez) melhores alunos.

7.2. Escolas. A escola/agrupamento receberá os pontos acumulados pelos alunos, de acordo com o *supra* exposto, que contribuirá para os resultados finais totais da Gincana Rock in Rio.

7.3. Lista de prémios

Cada um dos 10 (dez) alunos receberá:

(i) 2 (dois) bilhetes para o evento Rock in Rio-Lisboa 2012, para um dia a definir pela organização;

