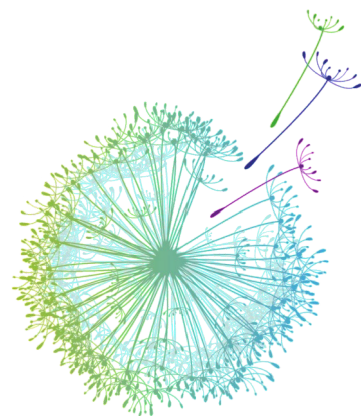


REGULAMENTO do PEDDY-PAPER

21 de maio de 2017



1 – Condições gerais

As equipas deverão ser constituídas por 3 a 5 elementos entre os 0 e os 99 anos, não necessariamente da mesma família; no entanto, deverá existir pelo menos um aluno do Colégio em cada equipa.

O percurso tem início e fim no Externato das Escravas e decorrerá a pé por locais próximos numa distância aproximada de 5 km, pelo que se aconselha o uso de sapatilhas ou sapatos confortáveis para caminhadas e ainda que levem garrafas de água, chapéu e protetor solar.

Se alguém pretender participar de forma individual ou em par, deverá fazer na mesma a sua inscrição - no dia será integrado ou formar-se-ão equipas.

Seria desejável que todos os membros de equipa utilizassem um elemento identificativo comum: a mesma cor de t-shirt, o mesmo boné, etc., etc. (a imaginação será criativa certamente).

No fim do percurso, que se prevê por volta das 17h00, haverá uma pequena tarefa a cumprir.

Às 17h30 teremos um lanche partilhado com o que cada um trouxer (sem caráter de permanência obrigatória). O que trouxer para partilhar será dado à organização no início da tarde, por forma a que a mesa se encontre preparada para o efeito.

2 – Regras do jogo

A concentração no Colégio far-se-á pelas 14h45 prevendo-se a partida pelas 15h00.

As indicações para a prova serão entregues às equipas segundos antes da partida, e deverão responder ou cumprir as tarefas até 120 minutos depois – o final da prova é no ponto de partida. Por cada minuto de atraso será retirado 1 ponto à equipa, sendo que chegar antes do tempo não trará qualquer benefício.

As indicações preveem a orientação para o ponto seguinte e o cumprir de tarefas no local ou no percurso que se seguirá. Todas as tarefas serão preenchidas nas folhas disponibilizadas para o efeito que serão entregues no final da prova e serão pontuadas de acordo com as indicações.

Nas indicações encontram-se perguntas de observação (PO), cultura geral (PC), resolução de enigmas (PE) e de provas pontuais (PP).

Cada resposta do tipo PO, PC ou PE respondida corretamente vale 1 ponto e respondida erradamente 0 pontos. Cada resposta do tipo PP vale 10 pontos, e em caso de falha parcial será retirado 1 ponto por cada falha.

Será entregue um envelope fechado com o percurso mapeado (para o caso da equipa se perder) a sua abertura do mesmo terá uma penalização de 12 pontos.

O vencedor será a equipa que obtiver mais pontuação.

3 – Casos Omissos e Seguro

A equipa que cometer qualquer fraude, tendente a falsear o espírito de divertimento, será condenada a cantar durante o almoço partilhado para os restantes participantes...

Qualquer situação que ocorra antes, durante, e após a prova, não prevista neste Regulamento, será oportunamente decidida, única e exclusivamente pelos elementos da organização, e dela não há apelo.

A Associação de Pais não se responsabiliza por quaisquer acidentes ocorridos durante a prova. Apenas os alunos estão cobertos pelo Seguro Escolar.

Porto, 15 de maio de 2017