



REGULAMENTO INTERNO

CAPÍTULO I

NATUREZA, SEDE, PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS E OBJETIVO

Artigo 1º **Designação e objetivos**

O GAME, Grupo de Alunos de Marketing da ESCS, procura providenciar aos alunos, especificamente aos futuros Marketeers, um conjunto de atividades extracurriculares que complementem a sua aprendizagem na nossa Escola e que aproximem a instituição e os alunos do mercado de trabalho.

Com estes dois propósitos, pretendemos contribuir para que os futuros licenciados e mestres da ESCS sejam profissionais mais competentes, conectados e completos.

O GAME possui autonomia administrativa e financeira, tendo a Assembleia Geral da Associação de Estudantes da Escola Superior de Comunicação Social como fiscalizadora das suas atividades, em colaboração com o GAME.

Artigo 2º **Caráter e Duração**

O GAME funciona num âmbito puramente educacional, procurando assim desenvolver as capacidades dos membros da sua equipa, bem como as dos alunos com que irá interagir.

O GAME é um núcleo sem fins lucrativos, devendo todo o dinheiro recebido de institutos da juventude ou associações de estudantes ser reinvestido na sua atividade, de modo a garantir a sustentabilidade do núcleo e a manutenção da qualidade nas suas atividades.

A atividade deste núcleo durará por tempo indeterminado.

Artigo 3º **Sede**

O GAME tem a sua sede na Escola Superior de Comunicação Social, Campus de Benfica do IPL, Lisboa.

Artigo 4º **Princípios fundamentais**

1. Democraticidade - Todos os estudantes têm o direito de participação na vida do núcleo;
2. Independência de vontade e opinião - Implica a não submissão do GAME a partidos políticos, organizações estatais, religiosas ou a quaisquer outras organizações que, pelo seu caráter, impliquem a perda de independência de vontade e opinião dos estudantes ou dos seus órgãos representativos;
3. Autonomia - O GAME goza de autonomia na elaboração dos respetivos estatutos e demais normas internas, na eleição dos seus órgãos dirigentes, na gestão e administração do respetivo património e na elaboração dos planos de atividades;
4. Respeito - Qualquer membro do GAME possui o direito a não ser discriminado e o dever de respeitar os restantes membros do núcleo;
5. Unicidade e representatividade - O GAME é unicamente representado pelos seus membros.

Artigo 5° Objetivos

1. Diferenciar os alunos da ESCS através do desenvolvimento e aprofundamento do seu pensamento estratégico, tornando-os mais completos a nível pessoal e profissional;
2. Posicionar a ESCS como referência nacional na área de Marketing Integrado;
3. Contribuir para a compreensão do significado, fundamentos e desenvolvimento da área do Marketing na comunidade em que se insere, nomeadamente através da organização de eventos relacionados com temáticas do Marketing;
4. Integrar os alunos da ESCS na sociedade atual, em particular os alunos da Licenciatura de Publicidade e Marketing;
5. Criar um espírito de entreajuda entre alunos da ESCS;
6. Promover e facilitar a cooperação com os demais órgãos da Escola Superior da Comunicação Social;
7. Estabelecer ligações dos estudantes à realidade socioeconómica do país através das iniciativas desenvolvidas;
8. Promover a formação cívica, cultural e científica dos seus membros;
9. Contribuir para a participação dos seus membros na discussão dos problemas educativos;
10. Cooperar com todos os organismos estudantis, nacionais ou estrangeiros, cujos princípios não contrariem os aqui definidos.

Artigo 6° Membros

1. Podem ser membros do GAME todos os alunos que se candidatem e sejam selecionados nas fases de recrutamento indicadas para o efeito;
2. Os membros, depois de inseridos no núcleo, podem integrar um dos três departamentos que o constituem: Desenvolvimento de Projetos, Comunicação e Recursos Humanos;
3. A progressão para cargos de Direção ou de coordenação de departamentos pode acontecer por sugestão ou substituição de membros superiores e deverá ser aprovada pelos membros da Direção.

Artigo 7° Direitos

1. Participar na discussão dos trabalhos e a usar a palavra;
2. Ser informado de todas as decisões que lhe digam diretamente respeito, bem como das iniciativas ou orientações deliberadas pelos órgãos competentes;
3. Participar nas votações e proferir declarações de voto;
4. Participar nas atividades do GAME e usufruir das regalias que este proporciona;
5. Frequentar a sede do GAME, utilizando os elementos de estudo, diversão e serviços que este lhe proporcione;
6. Invocar o regulamento e apresentar requerimentos, pedidos de esclarecimento, projetos, moções, recomendações, recursos, propostas e emitir pareceres, assim como reclamações, protestos e contra protestos;
7. Eleger e ser eleito para os corpos gerentes;
8. Requerer a convocação da Assembleia Geral extraordinária, nos termos previstos no presente regulamento e nos estatutos do GAME;
9. Interpor recurso para a Assembleia Geral dos atos ou omissões dos corpos gerentes, com os

- quais se considerem lesados ou que violem a lei, os estatutos ou os regulamentos internos;
10. Consultar na sede, e durante as horas de expediente, dentro dos oito dias que antecedem qualquer reunião da Assembleia Geral, os livros e documentos necessários para o esclarecimento das matérias que constem da respetiva convocatória;
 11. Utilizar os serviços que o GAME põe à sua disposição;
 12. Apresentar sugestões e reclamações relativamente à realização das atividades estatutárias;
 13. Dinamizar, em consonância com a Direção do GAME, ações que visem a prossecução dos fins desta associação;
 14. Consultar as atas do Plenário e da Direção.

Artigo 8º **Deveres**

1. Com igual empenho e dedicação, o membro compromete-se cumprir os objetivos gerais dentro do caráter do Núcleo;
2. Atingir os objetivos definidos pela atividade do Núcleo e seus respetivos órgãos, cujo o cumprimento será avaliado pelo departamento de Recursos Humanos e Direção através dos métodos de avaliação;
3. Participar nas votações, em que tenham direito de voto;
4. Respeitar a dignidade do GAME e dos seus órgãos;
5. Respeitar os princípios do GAME e contribuir para os seus fins;
6. Acatar as deliberações dos órgãos competentes a nível regulamentar;
7. Colaborar com a Mesa da Assembleia Geral nos desenvolvimentos dos trabalhos;
8. Assinar a folha de presenças relativa a cada reunião;
9. Cumprir os estatutos, os regulamentos internos e acatar as deliberações dos corpos gerentes;
10. Aceitar e exercer os cargos para os quais forem eleitos;
11. Colaborar nas atividades promovidas pelo GAME;
12. Defender e promover o bom nome do GAME, contribuir para o seu prestígio e abster-se de qualquer ato lesivo do património ou imagem do mesmo.

Artigo 9º **Sanções**

Aos membros inscritos no GAME, que não cumprirem os objetivos e deveres definidos neste Regulamento Interno serão aplicadas as sanções designadas:

1. As sanções, que serão registadas em livro próprio e exclusivo para o efeito, e aplicáveis a todos os membros, independentemente da sua categoria, podem ser:

a) Advertência:

- A advertência, que ficará registada para efeitos de reincidência, será aplicável nos seguintes casos:

- Violação do regulamento interno GAME e dos estatutos da GAME por negligência e sem consequências graves;

- Não acatamento, por negligência, das deliberações tomadas;

- Ações negligentes que desprestigiem e prejudiquem o GAME

b) Demissão:

A demissão, que implica a perda definitiva dos direitos associativos, é aplicável no caso de reincidência das advertências acima expostas neste regulamento.

2. Nenhuma sanção será aplicada sem a realização de um inquérito prévio, com possibilidade de defesa do sócio em causa, o qual deve ser avisado da sanção em que está incurso e dos motivos

que a determinam. O membro a quem for levantado o inquérito terá 7 (sete) dias para apresentar a sua defesa.

3. O membro a quem seja aplicada qualquer sanção terá sempre a possibilidade de recurso para o departamento de recursos humanos.

CAPÍTULO II DA ESTRUTURA E COMPETÊNCIAS

Artigo 10º Órgãos

1. São órgãos do GAME a Direção e a Assembleia Geral;
2. O mandato dos órgãos do GAME é de 1 ano, não podendo ser renovável.

SECÇÃO I DA DIREÇÃO

Artigo 11º Composição

A Direção é o órgão executivo do GAME, sendo responsável pela gestão permanente do Núcleo e pela orientação da sua atividade.

1. Na fase inicial e até às primeiras eleições do núcleo, a Direção será constituída por 2 diretores-gerais e por 1 secretário-geral. Após as primeiras eleições, a Direção deverá ser constituída por 1 Presidente, 1 Vice-Presidente e 1 Secretário-Geral. O Presidente será o representante máximo do núcleo, na ausência deste, o Vice-Presidente assumirá as suas funções;
2. Ao Secretário-Geral compete redigir as atas, manter atual o seu registo e executar as tarefas que lhe sejam destinadas pelo Presidente ou pelo Vice-Presidente;
3. À Direção competirá nomear o Diretores de departamento do núcleo.

Artigo 12º Quorum

1. A Direção reúne, ordinariamente, uma vez por semana.
2. As deliberações são tomadas por maioria simples dos membros em efetividade de funções.
3. O Presidente tem o voto de qualidade, competindo-lhe, mediante impossibilidade de aprovação de deliberação pela via da maioria simples, e só neste caso, decidir se aprova ou não a deliberação.
4. O Presidente pode ouvir os membros da Direção que entender para o ajudar na tomada de posição.

Artigo 13º Representações

O Núcleo obriga-se pelas assinaturas conjuntas do Presidente, Vice-Presidente e do Secretário-Geral.

Artigo 14° Competência

Compete à Direção:

1. Representar o GAME, organizando e supervisionando a sua atividade;
2. Prosseguir os objetivos do Núcleo enunciados no artigo 1° deste Regulamento;
3. Elaborar anualmente o Plano de Atividades e submeter à aprovação da Assembleia Geral;
4. Cumprir e fazer cumprir os Estatutos e as deliberações da Assembleia Geral;
5. Fazer a entrega em Inventário à Direção que lhe suceder, dos bens e documentos do Núcleo em perfeito estado de conservação;
6. Convocar reuniões e propor a realização de Assembleias-Gerais;
7. Fazer-se representar nas reuniões da Assembleia Geral;
8. Registrar a presença dos membros nas reuniões da Assembleia Geral;
9. Selecionar e organizar os membros para o desempenho de funções efetivas nos departamentos ou em grupos de trabalho.

SECÇÃO II DA Assembleia Geral

Artigo 15° Definição

Assembleia Geral é o órgão deliberativo do GAME e as suas deliberações, aprovadas nos termos legais e estatutários, são vinculativas para todos os membros do Núcleo.

A Assembleia Geral é a reunião de todos os membros, no pleno gozo dos seus direitos, expressamente convocada nos termos de lei e do Regulamento Geral Interno do GAME.

Artigo 16° Composição

1. A Assembleia Geral é composta por todos os membros do Grupo de Alunos de Marketing da ESCS;
2. Todos os membros têm igual direito à participação, discussão e a serem esclarecidos sobre todas as matérias discutidas em assembleia.

Artigo 17° Reuniões

1. A Assembleia Geral reúne em sessões ordinárias e extraordinárias;
2. A Assembleia Geral ordinária será convocada obrigatoriamente uma vez por ano para efeitos de:
 - a) Eleger os órgãos do Núcleo;
 - b) Apreciar, discutir e votar outros quaisquer assuntos que lhe sejam apresentados, nomeadamente pela Direção.
3. A Assembleia Geral extraordinária reunirá sempre que for convocada pela Direção, a requerimento de pelo menos um quarto dos membros do GAME em pleno gozo dos seus direitos.

Artigo 18° Convocação

As Assembleias Gerais, são convocadas com uma antecedência mínima de cinco dias úteis, mediante aviso que o Núcleo fará circular por todos os membros, o qual conterà, no mínimo, a ordem de trabalhos, o dia, a hora e o local da reunião.

Artigo 19° Quorum

1. Qualquer Assembleia Geral reúne com a presença mínima de metade dos membros do Núcleo. Caso não haja número suficiente de presenças, a Assembleia Geral reúne meia hora mais tarde com qualquer número de membros presente;
2. As Assembleias Gerais só poderão deliberar validamente sobre a ordem de trabalhos para a qual foram convocadas;
3. As deliberações são tomadas por maioria simples e absoluta dos votos expressos pelos membros presentes e dependendo da matéria;
4. A alteração dos Estatutos é deliberada por 3 quartos dos votos expressos dos membros presentes;
5. A Assembleia Geral pode admitir a discussão de assuntos que não constem da ordem de trabalhos, desde que a ordem de trabalhos original esteja já cumprida e nisto concordem a maioria simples dos membros presentes.

Artigo 20° Competência

Compete à Assembleia Geral:

1. Deliberar sobre assuntos respeitantes ao GAME;
2. Sancionar os membros infratores, em conformidade com os preceitos estatutários;
3. Marcar a data das eleições sob proposta da Comissão Executiva.

CAPÍTULO III DAS ELEIÇÕES

Artigo 21° Eleições

1. A Direção será eleita para mandatos de um ano, não renováveis;
2. São elegíveis para a Direção, apenas os membros que tenham estado em atividade no núcleo durante pelo menos 6 meses e que no ano letivo seguinte ao período de eleições, se encontrem inscritos na ESCS;
3. As eleições serão realizadas por voto secreto, tendo todos os membros do GAME direito a um voto;
4. Todo o processo organizativo inerente às eleições, será da exclusiva responsabilidade do Secretário-Geral do GAME;
5. As candidaturas são entregues ao Secretário-Geral;
6. Em caso de empate procede-se à nova votação entre os candidatos em situação de igualdade.

Artigo 22° **Marcação**

1. As eleições são marcadas pela Assembleia Geral com pelo menos quinze dias de antecedência, tendo forçosamente que ter lugar num dia útil;
2. A época de eleições decorrerá no mês de maio.

Artigo 23° **Posse**

Os órgãos dirigentes eleitos tomarão posse dos seus cargos, cinco dias úteis após o ato eleitoral, perante os órgãos dirigentes cessantes.

Artigo 24° **Eleições Antecipadas**

1. Realizar-se-ão eleições antecipadas caso: se demitam o Presidente e o Vice-Presidente ou, pelo menos, mais de metade dos membros da Direção. No caso de apenas um dos cargos se demitir, os outros elementos da Direção deverão nomear um substituto. No caso de ser o Presidente a demitir-se, será necessário realizar-se novas eleições;
2. Em caso de demissão da Direção, os coordenadores dos departamentos assegurarão a gestão corrente do GAME até à realização de novas eleições.

CAPÍTULO IV **DA REVISÃO DOS ESTATUTOS**

Artigo 25° **Da Revisão**

1. A decisão de abertura do processo de alteração dos presentes estatutos pode ser efetuada depois de decorridos 3 meses sobre a sua entrada em vigor:
 - a) Pela Assembleia Geral;
 - b) Pela Direção do GAME;
2. O processo de alteração dos presentes estatutos é público e a sua organização é de responsabilidade do Secretário-Geral;
3. Todo e qualquer membro do núcleo tem o direito de apresentar propostas de alteração e ser esclarecido sobre qualquer questão referente às propostas apresentadas;
4. No processo de alteração existirá debate público, em plenário da Assembleia Geral.

CAPÍTULO V **DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS**

Artigo 26° **Das Disposições Finais**

1. O estatuto de membro do GAME não é incompatível com outros cargos associativos;
2. O mandato dos titulares dos órgãos é de um ano, não renovável;

3. Esta secção autónoma rege-se pelos presentes estatutos, legislação em vigor sobre a matéria e pelos regulamentos setoriais a aprovar e aprovados;
4. Compete à Direção Executiva do GAME resolver situações de omissão dos presentes estatutos de acordo com os interesses da maioria dos membros do núcleo;
5. Os membros dos órgãos pautarão a sua conduta de acordo com os princípios consagrados no presente regulamento interno e nos estatutos.

Artigo 27º **Das Disposições Transitórias**

Os presente Regulamento Interno entra em vigor, após a sua aprovação pela Assembleia Geral.

Nota: É mandatário que haja uma revisão do regulamento após as primeiras eleições e a tomada de posse da respetiva Direção.

