

Regulamento do jogo “FISTA GO”



iscte TECNOLOGIAS
E ARQUITETURA



Regulamento

Artigo 1.

Iniciativa, Enquadramento e Objetivos.

1. De forma a tornar o FISTA um evento mais interativo e dinâmico, todo o evento tem como base um jogo.
2. O jogo consiste na realização de determinadas atividades antes e durante o evento e na respetiva atribuição de pontos.
3. O jogo incentiva à comunicação com empresas, assim como na participação nos diversos painéis e concursos do evento.
4. No final do evento, os concorrentes poderão trocar os pontos acumulados por prémios.

Artigo 2.

Funcionamento.

1. Cada participante terá a possibilidade de ganhar pontos das diversas formas apresentadas no Artigo 3. O jogo será faseado da seguinte forma:
 - a. Antes do evento, a que corresponde o momento desde a abertura dos registos até ao dia anterior ao começo do evento.
 - b. Durante o Evento, a que corresponde os dois dias do FISTA
2. A organização pode a qualquer momento alterar as diversas atividades e pontuações apresentadas no Artigo 3.

Artigo 3.

Tabela de Pontuação

	Atividade	Pontuação
Antes do FISTA	Convidar outra pessoa a registar-se no <i>website</i> através do seu <i>link</i> único.	50pts.*
	Registar o <i>código</i> que aparece nas publicações do evento.	50pts.
Antes/Durante o FISTA	<i>Upload</i> do Currículo pessoal no site do FISTA.	1000pts.
	Estar presente num <i>workshop</i> .	300pts.
Durante o FISTA	Realizar o <i>check-in</i> diário no evento.	50pts.**
	Ler QR Codes colocados nas bancas das empresas.	50pts.
	Participar nos concursos.	500pts.
	Não comparecer num <i>workshop</i> .	-2000pts.
	Não comparecer num concurso.	-2000pts.

* Recebe mais 10 pontos extra por cada pessoa inscrita que fizer *check-in*.

** Caso o concorrente marque presença no evento pelo segundo dia consecutivo recebe um bónus de 10 pontos sobre o *check-in* do dia anterior.

Artigo 4.

Concorrentes, Condições de Participação.

1. É considerado concorrente deste jogo qualquer um que se registre para participar no FISTA 20.
2. O concorrente deverá concretizar sempre todos os desafios que lhe permitam receber pontos de forma legal.
3. Caso seja detetada alguma irregularidade na forma de como os pontos foram atribuídos, serão retirados pontos ao participante, podendo levar também à desclassificação do mesmo, consoante a gravidade do caso.
4. A organização e staff responsável pela atribuição de pontos do evento não é considerada concorrente estando interdita à participação no jogo.

Artigo 5.

Pedidos de Esclarecimento.

1. Qualquer pedido de esclarecimento referente ao concurso deverá ser solicitado via email para o endereço eletrónico do concurso: fista@iscte.pt, assunto FISTA GO.

Artigo 6.

Prémios.

1. Os prémios serão distribuídos consoante a classificação e número de pontos dos participantes;
2. Ao primeiro lugar, ou seja, quem acumular mais pontos durante o evento, está reservado um voucher no valor de 100€ e um pólo do FISTA;
3. Em segundo lugar, receberá um voucher no valor de 80€ e um pólo do FISTA;
4. Em terceiro lugar, receberá um voucher no valor de 60€ e um pólo do FISTA;
5. Em quarto lugar, receberá um voucher no valor de 40€ e um pólo do FISTA;
6. Em quinto lugar, receberá um voucher no valor de 20€ e um pólo do FISTA;
7. No segundo dia do evento (5 de março de 2020) o participante poderá trocar os pontos recolhidos entre as 16h00 e as 17h00 no palco das IT Speed-Talks e entre as 19h00 e as 20h00 na zona de check-in, limitado a um copo e uma entrada por participante:
 - a. 4000 pontos correspondem a uma pulseira de entrada na festa de pátio do dia 6 de março de 2020;
 - b. 4500 pontos correspondem a uma pulseira de entrada na festa de pátio do dia 6 de março de 2020 e um copo reutilizável;
8. Todos os prémios não monetários estão limitados ao stock existente.

Artigo 7. Disposições finais

1. Cabe à organização do FISTA'20 o parecer sobre todos os casos omissos neste regulamento.

Artigo 8. Vigência

1. O presente regulamento entrará em vigor após a sua publicação no site do FISTA.