



ISCTE  Escola de Tecnologias  
e Arquitetura  
INSTITUTO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA



## Regulamento do Jogo “FISTA GO”

## Regulamento

### Artigo 1.

#### Iniciativa, Enquadramento e Objetivos.

1. De forma a tornar o FISTA 19 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 19.
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 19	Fazer convite para inscrição no site do evento ( <i>Referral Code</i> ).	10 (+10) pts.*
	5 pessoas que mais partilharem as publicações das redes sociais ( <i>Facebook</i> e <i>Instagram</i> ) nos seus perfis.	1º - 200pts.; 2º - 150pts.; 3º - 100pts.; 4º - 90pts.; 5º - 80pts.
	Registar o <i>Token</i> que aparece nas publicações do evento.	10pts.
Antes/Durante o FISTA 19	<i>Upload</i> do Currículo pessoal no site do FISTA 19.	100pts.
Durante o FISTA 19	Realizar o <i>check-in</i> diário no evento.	50pts.**
	Estar presente num <i>workshop</i> .	300pts.
	Após assistência a <i>IT Speed Talk</i> e de responder acertadamente ao questionário respetivo.	100pts. (max)
	Após conversa com empresas e de responder acertadamente ao questionário respetivo.	50pts. (max)
	Após assistência à palestra do <i>Keynote Speaker</i> de responder acertadamente ao questionário respetivo.	200pts. (max)
	Deixar dados nas empresas.	50pts.
	Participar nos concursos.	500pts.
	Realizar as avaliações diárias.	300pts.

	Não comparecer a <i>workshop</i> .	-2000pts.
	Não comparecer a Concurso.	-2000pts.

\*Recebe mais 10 pontos extra por cada pessoa inscrita que fizer *check in*. Limitado a um máximo de 50 *referrals*.

\*\* 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 FISTA19.
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 do evento não são considerados concorrentes estando interditos à participação no jogo.

#### **Artigo 5.**

##### **Pedidos de Esclarecimento.**

1. Qualquer pedido de esclarecimento referente ao concurso deverá ser solicitado via e-mail para o endereço eletrónico do concurso: [fista@iscte.pt](mailto:fista@iscte.pt) – assunto FISTA Game.

#### **Artigo 6.**

##### **Prémios.**

1. Os prémios serão definidos pela organização e a sua divulgação será efetuada, em comunicado, junto da data do evento.

#### **Artigo 7.**

##### **Disposições finais**

1. Cabe à organização do FISTA19 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 FISTA19.