

Regulamento Geral SEI'22

CAPÍTULO I DA SEI'22

Artigo 1.º

Do evento

A Semana da Engenharia Informática da Universidade do Minho (SEI ou SEIUM) é um evento anual e gratuito organizado pelo CeSIUM - Centro de Estudantes de Engenharia Informática da Universidade do Minho. Durante o evento, os participantes terão a oportunidade de contactar de perto com várias empresas da área da Informática, participar em palestras e *workshops*, bem como nos mais variados desafios e concursos.

Artigo 2.º

Dos objetivos

A SEI tem como principais objetivos:

- i) Providenciar aos alunos de Engenharia Informática da Universidade do Minho oportunidades de aprendizagem e de expansão de horizontes na área da Informática;
- ii) Servir de elo de ligação entre os alunos e o tecido empresarial, proporcionando oportunidades de contacto entre estes.

Artigo 3.º

Da duração do evento

O evento encontra-se dividido em dois períodos distintos:

- i) De 15 a 18 de Fevereiro, realizar-se-ão palestras, *workshops* e atividades recreativas, bem como o espaço de *networking* entre os alunos e as empresas. Este segmento do evento iniciar-se-á às 09:15h do dia 15 e terminará às 18:30h do dia 18;
- ii) De 18 a 20 de Fevereiro decorrerá uma Hackathon (maratona de programação), com início às 21:00h do dia 18 e término às 17:00h do dia 20.

Artigo 4.º

Da participação

Com a intenção de partilhar o gosto pela Informática, tal como a cultura do Curso e da Universidade do Minho, o evento destina-se:

- i) Aos alunos de Engenharia Informática da Universidade do Minho;
- ii) A todos os alunos do ensino superior nacional;
- iii) À comunidade em geral do ensino secundário.

Artigo 5.º

Da inscrição

A participação na SEI'22 carece de inscrição. A inscrição é a título gratuito e deve ser realizada através da plataforma Eventbrite (<https://sei22.eventbrite.pt/>) até às 23:59h do dia 15 de fevereiro.

CAPÍTULO II DAS REGRAS GERAIS

Artigo 6.º

Do comportamento dos participantes

As regras de conduta básicas devem ser seguidas por cada participante. Durante a realização da SEI'22, cada participante está obrigado a abster-se de comportamentos como:

- i) Qualquer tipo de assédio a participante, patrocinador, membro da Organização ou qualquer outro envolvido na SEI'22;
- ii) Utilização de imagens e linguagem sexual nas plataformas que servem de suporte à SEI'22, bem como em todas as atividades;
- iii) Utilização de nomes de utilizador sugestivos de linguagem de carácter sexual nas plataformas do evento;
- iv) Interrupção compulsiva de palestras, *workshops*, pitches ou qualquer outra atividade.

Artigo 7.º

Da definição dos comportamentos

No âmbito do presente Regulamento entende-se como “*assédio*” comentários verbais ou escritos ofensivos relacionados com género, orientação sexual, deficiências, aparência física, raça e religião.

Entende-se como “*utilização de imagens e linguagem sexual*” a divulgação de imagens sexuais em canais públicos, avanços sexuais não desejados, intimidação deliberada, perseguição.

São expressamente proibidas capturas de fotografias e gravações não autorizadas.

Artigo 8.º

Da violação das regras gerais

A violação de qualquer regra geral ou atitude do participante que se mostre contra as regras de conduta básicas e boa fé, levará à expulsão do evento.

§ Um participante expulso perde o direito a qualquer prémio que tenha ganho e que não tenha sido entregue.

Artigo 9.º

Da comunicação da violação das regras

Qualquer violação das presentes regras deve ser comunicada à Organização, de modo a salvaguardar a índole do evento e prosseguir-se com a aplicação das medidas apropriadas.

CAPÍTULO III

DAS REGRAS DE SEGURANÇA DO EVENTO

Artigo 10.º

Das disposições gerais

A situação pandémica obriga ao cumprimento de regras específicas de segurança por parte de todos os intervenientes no evento, incluindo mas não limitado a participantes, representantes de empresas, Organização, *staff*, oradores e convidados.

Devem ser cumpridos os seguintes termos durante toda a participação no evento:

1. cumprir a distância de segurança de 1,5 metros;
2. utilização constante de máscara;
3. desinfetar frequentemente as mãos;
4. movimentar-se pelos percursos definidos.

§ A lotação das salas reservadas será limitada a 80% da ocupação total. A lotação do auditório B1 estará limitada a 120 pessoas (lotação total: 202 lugares).

Artigo 11.º

Da Organização

A Organização disponibilizará soluções desinfetantes cutâneas nas entradas e saídas dos espaços, nas zonas dos *coffee breaks* e nos restantes espaços mais utilizados.

A Organização garantirá a limpeza e desinfeção dos espaços com mais afluência.

CAPÍTULO IV

DAS REGRAS DE PARTICIPAÇÃO NO EVENTO

Artigo 12.º

Da acreditação

Para ser considerado participante no evento, gozar de todas as regalias e ser considerado para todos os prémios e benefícios dispostos neste regulamento, o participante deve fazer o *check-in* no balcão da Acreditação, localizado no *hall* do Edifício 2 do Campus de Gualtar da Universidade do Minho.

Ao fazer o *check-in*, o participante recebe uma credencial única, pessoal e intransmissível, que deve apresentar para lhe serem atribuídos *badges* e alguns prémios.

Para realizar o *check-in*, é obrigatória a apresentação de um dos seguintes elementos:

- Certificado Digital COVID da União Europeia, admitido nos termos do Decreto-Lei n.º 54-A/2021, de 25 de junho;
- Comprovativo de vacinação que ateste o esquema vacinal completo há, pelo menos, 14 dias, com uma vacina contra a COVID-19, de acordo com o previsto no n.º 2 do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 54-A/2021, de 25 de junho;
- Comprovativo de realização laboratorial de teste molecular de amplificação de ácidos nucleicos (TAA), nas últimas 72 horas, com resultado negativo OU um teste rápido de antígeno nas últimas 48 horas, com resultado

negativo OU um autoteste, com resultado negativo, realizado no momento, sob supervisão e verificação dos trabalhadores responsáveis pelo acesso ao espaço.

1§ Os participantes não têm direito à atribuição de badges e prémios referentes a atividades com fim anterior à sua acreditação.

2§ Credenciais que sejam utilizadas por terceiros serão anuladas e o participante dono da credencial será expulso.

Artigo 13.º **Das atividades**

No decorrer da SEI'22, os participantes poderão participar nas seguintes atividades:

- i) Palestras;
- ii) *Workshops*;
- iii) Pitches de empresas;
- iv) *Networking* com empresas;
- v) Concursos, desafios e sorteios;
- vi) Hackathon.

§ A participação nas mesmas não é cumulativa, podendo optar por aquelas que melhor lhes aprouverem.

Artigo 14.º **Das palestras**

As palestras serão realizadas no auditório B1 do Edifício 2 do Campus de Gualtar da Universidade do Minho. Devido à presente situação pandémica, a lotação do auditório será restringida a 120 lugares, sendo negada a entrada de participantes no auditório após a ocupação total dos mesmos.

Artigo 15.º **Dos workshops**

Os *workshops* serão realizados no Campus de Gualtar da Universidade do Minho, nas salas de aula do Edifício 2 ou do Departamento de Informática.

1§ A inscrição no evento não salvaguarda a participação no *workshop*, estando esta dependente de inscrição posterior.

2§ Cada *workshop* tem um limite de 32 participantes, sendo o critério de participação a ordem de inscrição.

3§ No caso de *workshops* que decorram em simultâneo, cada participante apenas se poderá inscrever em um deles. A não verificação desta condição levará ao cancelamento de todas as inscrições nos *workshops* desse dia.

Artigo 16.º

Dos *pitches* de empresas

Os *pitches* de empresa serão realizados no auditório B1 do Edifício 2 do Campus de Gualtar da Universidade do Minho. Devido à presente situação pandémica, a lotação do auditório será restringida a 120 lugares, sendo negada a entrada de participantes no auditório após a ocupação total dos mesmos.

Artigo 17.º

Dos *coffee breaks*

Os *coffee breaks* serão servidos pelo *staff* da SEI'22 em *packs* individuais no *hall* do Edifício 2 do Campus de Gualtar da Universidade do Minho. Cada participante tem direito a um *pack* por *coffee break*, devendo apresentar a sua credencial ao *staff* para o receber.

1§ Os participantes devem desinfetar as mãos antes de receberem o *coffee break*.

2§ Os participantes não podem manusear os *packs* individuais antes destes serem entregues pelo *staff*.

3§ Os *coffee breaks* têm de ser consumidos em espaços abertos, no exterior do edifício, evitando ajuntamentos. O consumo dos *coffee breaks* no interior do edifício está proibido.

4§ Os participantes devem desinfetar as mãos antes de receber o *pack* individual.

5§ O *staff* da SEI'22 usará luvas durante a atribuição dos *packs* individuais.

Artigo 18.º

Do *networking* com empresas

Os participantes poderão interagir com representantes das empresas patrocinadoras do evento no *hall* do Edifício 2 do Campus de Gualtar da Universidade do Minho, obedecendo às regras de segurança COVID dispostas neste regulamento.

Artigo 19.º

Dos concursos, desafios e sorteios

Durante o evento, os participantes poderão participar em atividades lúdicas, das quais:

- i) Concursos: Concurso diário de Badges, nos dias 1 a 4;
- ii) Desafios: Capture The Flag (CTF), Torneio de Xadrez, Torneio de CS:GO;
- iii) Sorteios: Sorteio Final, Sorteio dos CVs, Spin the Wheel, Sorteio de Fotografia;
- iv) Atividades: Geek Night, Jantar Empresarial.

Artigo 20.º

Da Hackathon

Esta atividade consiste numa maratona de programação de 42h. Entre as 21 horas do dia 18 de fevereiro e as 15 horas do dia 20 de fevereiro, os participantes devem idealizar

e desenvolver um produto/aplicação que procure solucionar problemas relacionados com gestão de tempo. No final deste período, os resultados obtidos devem ser apresentados a um júri, num formato de *pitch*.

Artigo 21.º

Da plataforma do evento

A cada participante será atribuído acesso a uma conta pessoal na plataforma do evento: o Moonstone. O registo na plataforma Moonstone (www.seium.org) é feito através de um e-mail enviado pela Organização a todos os participantes que tenham efetuado um registo válido no evento.

Cada participante apenas poderá utilizar uma conta na plataforma Moonstone. A não verificação desta condição resultará na exclusão de todas as contas que incorram nesta infração.

1§ A utilização da plataforma é facultativa, não vedando o acesso às atividades que dela não necessitem.

2§ Assim como os participantes, os representantes das empresas patrocinadoras e *staff* também terão acesso à plataforma Moonstone, apresentando esta contas com características específicas. A utilização dessas funcionalidades para benefício próprio ou de outros, por parte do participante, resultará na exclusão do evento desse participante.

Artigo 22.º

Da utilização da plataforma do evento

Ao longo do evento, os participantes inscritos na plataforma Moonstone serão recompensados com badges pela sua participação ativa no evento.

Os badges são adquiríveis através de participação em *workshops*, assistência a palestras e *itches*, contacto com empresas e realização de desafios na SEI'22.

1§ Para efeitos do presente Regulamento, entende-se como “*badge*” a representação digital colecionável que atesta a participação numa determinada atividade.

2§ A cada badge está associada uma determinada quantidade de tokens. Estes são a *moeda digital* da SEI'22 e podem ser apostados numa roleta onde o participante poderá ganhar prémios ou perder o valor apostado.

3§ A atribuição de badges aos participantes será feita pelo *staff* do evento e pelos representantes das empresas patrocinadoras, sempre que possível. A atribuição de badges pelo *staff* e pelos representantes de empresas será realizada presencialmente, no próprio momento em que os requisitos para o badge sejam completados. Nos restantes cenários, será enviado ao participante (através do e-mail ou rede social) um código de utilização única (*referral code*), associado a um determinado badge que, ao ser inserido na plataforma Moonstone, atribui o mesmo ao participante. Estes códigos são pessoais e intransmissíveis, sendo que a verificação da violação desta condição resultará na exclusão da conta do participante.

4§ Para atribuição dos badges de empresa será necessário que o contacto com as mesmas seja realizado presencialmente nos seus *stands*. A atribuição deste tipo de badge é da responsabilidade dos representantes da empresa, sendo feito através da plataforma Moonstone.

5§ Qualquer tentativa de exploração da plataforma Moonstone para benefício próprio ou de outros (por exemplo, geração e submissão automática de *referral codes*) resultará na exclusão das contas associadas.

Artigo 23.º

Da utilização do servidor de Discord da SEI'22

O convite de acesso ao servidor de Discord da SEI'22, de apoio à Hackathon e a outros desafios, será enviado por e-mail a todos participantes. Para efeitos de autenticação, nesse e-mail constará um código único que deve ser introduzido no Discord, no *channel* adequado, aquando da entrada no servidor.

§ O código é pessoal e intransmissível, sendo que a violação desta condição resulta na expulsão imediata dos participantes envolvidos.

CAPÍTULO V

DOS CONCURSOS, DESAFIOS E SORTEIOS

Artigo 24.º

Das condições de participação

Todos os concursos, desafios e sorteios mencionados no artigo 15.º do presente Regulamento, apresentam como condição de participação a inscrição no evento.

§ Adicionalmente, os seguintes concursos/desafios carecem de registo na plataforma do evento (Moonstone):

- i) Concurso diário de Badges - dias 15, 16, 17 e 18;
- ii) Sorteio final;
- iii) Spin the Wheel.

Título I - Dos Concursos Diários de Badges

Artigo 25.º

Das especificações gerais

Em cada dia do evento, um participante poderá colecionar uma determinada quantidade de badges. Os concursos diários visam premiar os 3 participantes que adquiriram mais badges, ao longo de um determinado dia.

1§ Cada participante apenas poderá ser premiado uma vez no total dos 4 concursos diários. Caso o participante se encontre, por mais do que um dia, no top 3 dos participantes que mais badges colecionaram, este deve escolher qual o dia em que prefere ser premiado.

Após efetuar a escolha, a sua classificação nos restantes dias é desconsiderada, subindo de posição os participantes que se encontrem numa posição abaixo da sua.

Em caso de empate por número de badges, o desempate será feito por número de tokens, sendo os participantes ordenados pela quantidade de tokens que possuírem no momento do apuramento dos resultados desse dia. A ordenação por tokens é idêntica à ordenação por badges: um participante com mais tokens do que outro é colocado numa posição superior.

Artigo 26.º

Do 1.º dia

O primeiro dia de concurso decorrerá durante o dia 15 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia.

Todos os badges adquiridos através de ações realizadas antes do início do evento, serão contabilizados também neste dia.

§ Os prémios relativos a este dia são:

- i) 1º lugar: Consola Nintendo Switch Lite (32 GB - Cinzenta);
- ii) 2º lugar: Mochila Samsonite Securipak Antirroubo 15.6" c/ Porta USB Preta;
- iii) 3º lugar: Smartwatch Xiaomi Mi Watch Lite Preto 41 mm.

Artigo 27.º

Do 2.º dia

O segundo dia de concurso decorrerá durante o dia 16 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia.

§ Os prémios relativos a este dia são:

- i) 1º lugar: Monitor LG 27QN600-B IPS 27" 75Hz 2560x1440p;
- ii) 2º lugar: Rato Laser Logitech MX Master 3 Wireless/Bluetooth 4000DPI Graphite;
- iii) 3º lugar: Auriculares Bluetooth True Wireless JBL Live 300TWS - Preto.

Artigo 28.º

Do 3.º dia

O terceiro dia de concurso decorrerá durante o dia 17 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia.

§ Os prémios relativos a este dia são:

- i) 1º lugar: Cadeira Gaming Alpha Gamer Cygnus RGB Preta;
- ii) 2º lugar: Headset Razer Kraken Kitty Edition Quartz;
- iii) 3º lugar: SSD WD My Passport 500GB.

Artigo 29.º

Do 4.º dia

O último dia de concurso diário será o dia 18 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia.

§ Os prémios relativos a este dia são:

- i) 1º lugar: Apple AirPods Pro (In Ear - Microfone - Noise Cancelling - Branco);
- ii) 2º lugar: Mechanical Keyboard Corsair K60 RGB Pro Gaming Cherry Viola PT;
- iii) 3º lugar: Máquina Nespresso + caixa de cápsulas + caneca.

Título II - Do Sorteio Final

Artigo 30.º

Das especificações gerais

Cada participante receberá uma entrada para o Sorteio Final por cada badge ganho.

Cada participante apenas poderá ganhar um dos 3 prémios existentes neste sorteio. A ordem do sorteio será do 3.º lugar para o 1.º lugar, sendo que o vencedor de um sorteio é, automaticamente, excluído do sorteio seguinte.

1§ Os prémios referentes a este sorteio são:

- i) 1º lugar: PS5 - Standard Edition;
- ii) 2º lugar: Apple Watch SE;
- iii) 3º lugar: Trotinete Elétrica Xiaomi Mi Essential.

2§ Ao serem atingidos os *checkpoints* de badges de Empresa (5, 10, 15 e 19 empresas) o participante receberá, adicionalmente, 10, 30, 60 e 100 entradas para o sorteio, respetivamente.

Título III - Do Sorteio de CVs

Artigo 31.º

Das especificações gerais

Todos os participantes podem participar no Sorteio de CVs que terá lugar na Cerimónia de Encerramento, através da escolha aleatória de um CV previamente submetido. O sorteio será realizado através da plataforma random.org.

De modo a participar neste sorteio, o participante deve enviar o seu CV para o endereço eletrónico cv@seium.org até às 16:00 horas do dia 18 de fevereiro.

1§ Os CVs submetidos pelos participantes serão partilhados com as empresas Silver, Gold e Exclusive. A participação no sorteio implica a aceitação de divulgação e tratamento dos dados pessoais do participante.

2§ O prémio referente a este sorteio é um Galaxy Tab S6 Lite.

3§ Cada participante apenas poderá fazer uma submissão. No caso de tal não se verificar, apenas uma entrada será considerada válida, sendo as restantes desconsideradas.

Título IV - Do Concurso de Fotografia

Artigo 32.º

Das especificações gerais

A participação neste desafio é efetuada através da publicação de uma fotografia criativa da SEI'22 no Instagram. Apenas serão consideradas como submissões válidas as publicações nas quais se encontra identificada a conta de Instagram da SEI'22 (@sei.uminho) e que incluam na descrição os hashtags #sei22 e #sei22challenge.

Apenas serão consideradas válidas as entradas registadas no hiato temporal correspondente à Cerimónia de Abertura e Cerimónia de Encerramento da SEI'22.

As submissões no concurso serão avaliadas por um júri, composto por membros da equipa da SEI'22, que irá selecionar a fotografia mais original como vencedora.

§ O prémio referente a este desafio é uma Polaroid One Step 2.

Título V - Do CTF

Artigo 33.º

Das especificações gerais

O CTF será realizado na plataforma CTFd e poderá ser acedido através do seguinte endereço: <https://sei22.ctfd.io/>.

A participação no desafio carece de inscrição na plataforma, que deve ser realizada utilizando o mesmo e-mail com que se registaram no evento. Caso tal não aconteça, os participantes do CTF não poderão ser premiados.

A escolha dos vencedores será feita através da *leaderboard* disponibilizada pela plataforma CTFd. Em caso de empate, será utilizado como critério de decisão a hora de submissão da última *flag*.

1§ Este desafio estará disponível após a Sessão de Abertura e terminará no dia 18 de fevereiro às 16 horas.

2§ O prémio referente a este desafio é um USB Rubber Ducky, da Hak5.

Título VI - Do Torneio de CS:GO

Artigo 34.º

Das especificações gerais

A participação neste torneio necessita de inscrição por parte dos participantes, bem como da constituição de uma equipa de 5 elementos.

O torneio será disputado por um máximo de oito equipas, sendo que a seleção dos jogos será aleatória e com eliminação direta.

O torneio terá início às 21h do dia 17 de fevereiro e terminará após o último jogo ser disputado.

1§ O prémio referente a este torneio será um cartão presente *Cartão Dá* no valor de 30€ para cada elemento da equipa vencedora.

2§ O torneio só se realizará caso seja atingido o mínimo de 4 equipas inscritas.

Título VII - Do Torneio de Xadrez

Artigo 35.º

Das especificações gerais

O torneio de Xadrez será realizado através da plataforma lichess.org. A seleção dos jogos será aleatória com eliminação direta.

O torneio terá início às 21h do dia 17 de fevereiro e terminará após o último jogo ser disputado.

1§ O prémio referente a este torneio será um Conjunto Xadrez.

2§ O torneio só se realizará caso seja atingido o mínimo de 10 participantes inscritos.

Título VII - Do Spin the Wheel

Artigo 36.º

Das especificações gerais

Este desafio consiste numa roleta virtual, presente na plataforma Moonstone, através da qual os participantes podem apostar os seus tokens, habilitando-se a ganhar prémios.

Cada prémio tem um *stock* associado e um limite máximo de vezes que pode ser ganho por um determinado utilizador. Uma vez esgotado o *stock*, o prémio deixará de estar disponível, sendo as restantes probabilidades reajustadas.

O resultado de uma jogada na roleta é determinado de forma probabilística. As probabilidades podem ser alteradas pela Organização, ao longo do evento.

§ Os prémios referentes a este desafio, assim como os respectivos *stocks* e probabilidades iniciais, encontram-se regulados na tabela 1, constante no ANEXO I.

Título IX - Do Jantar Empresarial

Artigo 37.º

Das especificações gerais

Os participantes poderão participar no Jantar Empresarial por sorteio, por convite da Organização e por convite do patrocinador Exclusive.

Os participantes candidatam-se ao Jantar Empresarial através da submissão do seu CV para cv@seium.org até às 23h59 do dia 14 de fevereiro.

O sorteio será realizado pela Organização para as vagas disponíveis.

§ Os participantes no Jantar Empresarial devem apresentar a um elemento da Organização, à entrada do restaurante, um comprovativo de realização laboratorial de teste molecular de amplificação de ácidos nucleicos (TAAN), nas últimas 72 horas, com resultado negativo OU um teste rápido de antigénio nas últimas 48 horas, com resultado negativo OU um autoteste, com resultado negativo, realizado no momento, sob supervisão e verificação da Organização.

CAPÍTULO VI DOS PRÉMIOS

Artigo 38.º

Da capacidade de elegibilidade

Os prémios da SEI'22 poderão ser atribuídos a qualquer participante que tenha integrado um concurso, desafio ou sorteio.

A Organização da SEI'22 e os membros eleitos para o mandato de 2021/2022 dos Órgãos Sociais do CeSIUM não são, regra geral, elegíveis para serem premiados.

1§ Nas atividades Torneio de Xadrez, Torneio de CS:GO e Hackathon, os membros da Organização da SEI'22 e os membros eleitos para os mandatos do CeSIUM 2021/2022, serão elegíveis para serem premiados. Tal exceção encontra justificação no facto de a vitória nestas atividades não depender de mecanismos e regras delineadas e ao alcance da Organização.

2§ Os elementos do staff da SEI'22 não são elegíveis para serem premiados nos dias em que exercerem funções, exceto nas atividades Torneio de Xadrez, Torneio de CS:GO e Hackathon.

3§ Apenas são elegíveis como vencedores alunos de cursos pertencentes ao Departamento de Informática da Universidade do Minho, Escola de Engenharia da Universidade do Minho e Escola de Ciências da Universidade do Minho. Os alunos de outros estabelecimentos de ensino superior apenas são elegíveis se estiverem matriculados em cursos equivalentes aos mencionados anteriormente.

4§ Apenas são elegíveis como vencedores ex-alunos de cursos pertencentes ao Departamento de Informática da Universidade do Minho, Escola de Engenharia da Universidade do Minho e Escola de Ciências da Universidade do Minho.

Artigo 39.º

Da entrega dos prémios

Os prémios serão entregues na Cerimónia de Encerramento, à exceção dos da Hackathon, que serão entregues na cerimónia de encerramento desta. Para receberem os prémios, todos os participantes contemplados devem marcar presença na Cerimónia de Encerramento, levando a sua ausência à desconsideração daqueles e atribuição do prémio ao próximo classificado.

No que concerne aos prémios relativos ao Torneio de CS:GO, Torneio de Xadrez e CTF, o participante vencedor não está obrigado a apresentar-se na Cerimónia de Encerramento.

CAPÍTULO VII DA HACKATHON

Artigo 40.º

Do funcionamento

No que concerne ao funcionamento e especificidades da Hackathon, remete-se aqui para o Regulamento da Hackathon da SEI'22.

CAPÍTULO VIII DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 41.º

Do âmbito material

O presente Regulamento estabelece as regras de participação na edição de 2022 da Semana da Engenharia Informática da Universidade do Minho.

Artigo 42.º

Do âmbito temporal

O presente regulamento aplica-se ao período temporal no qual a SEI'22 decorre, devendo as suas regras ser seguidas ao longo de todo o evento.

Artigo 43.º

Das omissões e alterações

Todos os aspetos em que o presente regulamento seja omissos, serão deliberados pela Organização.

Reserva-se à Organização o direito de alterar o presente regulamento.

Artigo 44.º

Da Proteção de Dados Pessoais

O CeSIUM e a Organização da SEI'22 comprometem-se a fazer cumprir todas as especificidades previstas no Regulamento (UE) 2016/679 (RGPD), no que concerne ao processamento e tratamento dos dados pessoais dos participantes.

1§ No que concerne à participação no Sorteio de CVs, entende-se que a entrega do CV por parte do participante corresponde a uma aceitação tácita dos seus dados. O tratamento e armazenamento dos mesmos, por parte da Organização da SEI'22, apenas será necessário para a conclusão do sorteio, transferindo-se, posteriormente, a responsabilidade sobre o tratamento dos dados pessoais para as empresas que recebem os CVs.

2§ No âmbito da promoção do evento, os participantes aceitam a captura e publicação de imagens e vídeo por parte da Organização, dos média e de parceiros contratados para o efeitos.

ANEXO I

Tabela 1 - Prêmios, *stocks* e probabilidades do Spin the Wheel

| Nome | Quantidade Máxima/Participante | Quantidade Total | Probabilidade |
|--|--------------------------------|------------------|---------------|
| Raspberry Pi 2GB | 1 | 3 | 0,02% |
| Google Nest Mini | 1 | 3 | 0,03% |
| Earbuds QCY T5 True Wireless Brancos | 1 | 4 | 0,20% |
| Auriculares Xiaomi Mi AirDots True Wireless Earbuds Basic 2 Pretos | 1 | 3 | 0,50% |
| JBL Go 3 | 1 | 2 | 0,10% |
| Powerbank Xiaomi 10000mAh | 1 | 3 | 0,50% |
| Cartão Dá 10€ | 1 | 10 | 0,75% |
| Cartão Dá 20€ | 1 | 5 | 0,10% |
| Chocolates | 1 | 10 | 0,80% |
| Entrada Jantar Empresarial | 1 | 1 | 3,00% |
| Entrada Sorteio Final | ∞ | ∞ | 17,00% |
| Badge “Lucky Bastard” | 10 | ∞ | 10,00% |
| Tokens | ∞ | ∞ | 7,00% |
| Nada | ∞ | ∞ | 60,00% |