

# **Regulamento Geral SEI'21**

## **CAPÍTULO I DA SEI'21**

### **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 23 a 26 de Fevereiro, realizar-se-ão palestras, workshops e atividades recreativas, bem como o espaço de networking entre os alunos e empresas. Este segmento do evento iniciar-se-á às 10:00h de dia 23 e terminará às 18:30h do dia 26.
- (ii) De 26 a 28 de Fevereiro decorrerá uma Hackathon (maratona de programação), com início às 21:00h do dia 26 e término às 17:00h do dia 28.

### **Artigo 4.º**

#### **Da participação**

Com a intenção de partilhar o gosto pela Informática, 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'21 carece de inscrição. A inscrição é a título gratuito e deve ser realizada através da plataforma Eventbrite (<https://seium21.eventbrite.pt/>) até às 23.59h do dia 23 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'21, 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'21;
- (ii) utilização de imagens e linguagem sexual em qualquer plataforma da conferência, incluindo palestras e workshops;
- (iii) interrupção compulsiva de palestras/workshops/pitches;
- (iv) utilização de nomes de utilizador sugestivos de linguagem de carácter sexual.

## **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.

## **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 PARTICIPAÇÃO NO EVENTO**

##### **Artigo 10.º**

###### **Das atividades**

No decorrer da SEI'21, 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 11.º**

###### **Das palestras**

As palestras serão realizadas online, através da plataforma Zoom. O link de acesso às mesmas será previamente publicado na agenda disponibilizada no website do evento (<https://seium.org/agenda>).

##### **Artigo 12.º**

###### **Dos workshops**

Os workshops serão realizados online, através da plataforma Zoom. O link de acesso ao workshop será enviado por e-mail a todos aqueles que conseguirem realizar a inscrição no mesmo.

**1§** A inscrição no evento não salvaguarda a participação no workshop, estando esta dependente de inscrição posterior. O link de inscrição em cada workshop será disponibilizado na agenda presente no website do evento (<https://seium.org/agenda>).

**2§** Cada workshop tem um limite de 40 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 13.º**

#### **Dos pitches de empresas**

Os pitches de empresa serão realizados online, através da plataforma Zoom. O link de acesso aos mesmos será previamente publicado na agenda disponibilizada no website do evento (<https://seium.org/agenda>).

### **Artigo 14.º**

#### **Do networking com empresas**

Nesta atividade os participantes poderão interagir com representantes das empresas patrocinadoras do evento, através da plataforma Discord. Para tal, será criado um servidor da SEI'21, cujo convite de entrada será enviado por e-mail a todos os inscritos.

### **Artigo 15.º**

#### **Dos concursos, desafios e sorteios**

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

- (i) Concursos: Concursos de Badges nos dias 1 a 4;
- (ii) Desafios: Redeemables, CTF, Google Hash Code, Torneio de Xadrez, Torneio de CS:GO, Discord Master Race;
- (iii) Sorteios: Sorteio Final, Sorteio dos CVs, Spin the Wheel, Sorteio de Fotografia.

### **Artigo 16.º**

#### **Da Hackathon**

Esta atividade consiste numa maratona de programação de 42h. Entre as 21 horas do dia 26 de fevereiro e as 15 horas do dia 28 de fevereiro, os participantes devem pensar e desenvolver um produto/aplicação que procure solucionar problemas relacionados com o ensino online. No final deste período, os resultados obtidos devem ser apresentados a um júri, num formato de pitch.

### **Artigo 17.º**

#### **Da plataforma de gamificação do evento**

A cada participante será atribuído acesso a uma conta pessoal na plataforma de gamificação do evento: o Moonstone. O registo na plataforma Moonstone 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 também terão acesso à plataforma Moonstone, apresentando, esta, contas com características

específicas. A utilização dessas funcionalidades para benefício próprio ou de outros, por parte de participante, resultará na exclusão do evento desse participante.

## **Artigo 18.º**

### **Da utilização da plataforma de gamificação 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 pitches, contacto com empresas e realização de desafios na SEI'21.

**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'21 e podem ser trocados por prémios ou apostados numa roleta onde o participante poderá ganhar prémios ou perder o valor apostado.

**3§** A atribuição de badges aos participantes será feita de forma automática, sempre que tal for possível. Nos restantes cenários, será enviado ao participante (através do e-mail ou mensagem direta no Discord) 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 através do servidor de Discord da SEI'21. 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 19.º**

### **Da utilização do servidor de Discord da SEI'21**

O convite de acesso ao servidor de Discord da SEI'21, 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 exclusão imediata dos participantes envolvidos.

## **CAPÍTULO IV DOS CONCURSOS, DESAFIOS E SORTEIOS**

### **Artigo 20.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 de gamificação do evento (Moonstone):

- (i) Concurso de Badges - dia 1 a 4;
- (ii) Sorteio final;
- (iii) Spin the Wheel;
- (iv) Redeemables.

### **Título I - Dos Concursos Diários**

### **Artigo 21.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.

§ Cada participante, apenas poderá ser premiado uma vez no total dos 4 concursos diários. Caso o participante se encontre, por mais de 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.

### **Artigo 22.º**

#### **Do 1.º dia**

O primeiro dia de concurso decorrerá durante o dia 23 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 (por exemplo, inscrição na Hackathon), serão contabilizados também neste dia.

§ Os prémios relativos a este dia são:

- (i) 1º lugar: Trotinete Elétrica XIAOMI MI ESSENTIAL
- (ii) 2º lugar: Corsair K63 Cherry MX Red
- (iii) 3º lugar: JBL Go 3

### **Artigo 23.º**

#### **Do 2.º dia**

O segundo dia de concurso decorrerá durante o dia 24 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia.

§ Os prémios relativos a este dia são:

- (i) 1º lugar: Apple Watch SE
- (ii) 2º lugar: Nintendo Switch Lite
- (iii) 3º lugar: Google Nest Mini

### **Artigo 24.º**

#### **Do 3.º dia**

Este concurso decorrerá durante o dia 25 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia.

§ Os prémios relativos a este dia são:

- (i) 1º lugar: Xbox Series S
- (ii) 2º lugar: Hyperx Cloud II
- (iii) 3º lugar: Xiaomi Mi Band 5

### **Artigo 25.º**

#### **Do 4.º dia**

O último dia de concurso diário será o dia 26 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia.

§ Os prémios relativos a este dia são:

- (i) 1º lugar: Nintendo Switch
- (ii) 2º lugar: Monitor Ultrawide LG 29WL500
- (iii) 3º lugar: Glorious PC Gaming Race Model O

## **Título II - Do Sorteio Final**

### **Artigo 26.º**

#### **Das especificações gerais**

Cada participante receberá uma entrada para o Sorteio Final por cada badge ganho. Ao serem atingidos os checkpoints de badges de Empresa (5, 10, 15 e 20 empresas) o participante receberá, adicionalmente, 30, 60, 100 e 150 entradas, respetivamente, para o Sorteio Final.

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.

§ Os prémios referentes a este sorteio são:

- (i) 1º lugar: PS5 - Digital Edition
- (ii) 2º lugar: Sony WH-1000XM4 Wireless Noise-Canceling Headphones

(iii) 3º lugar: Ender 3 V2

### Título III - Do Sorteio de CVs

#### **Artigo 27.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](mailto:cv@seium.org) até às 17:00 horas do dia 26 de fevereiro.

**1§** Os CV 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 uma PlayStation 5 - Digital Edition, estando a entrega da mesma sujeita às condições de entrega de stock existentes.

**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 Sorteio de Fotografia

#### **Artigo 28.º**

##### **Das especificações gerais**

A participação neste desafio é efetuada através da publicação de uma foto nos *instastories* com um dos filtros disponibilizados pela SEI'21 (disponíveis na conta de Instagram da mesma), prosseguindo-se com a identificação da conta de Instagram da SEI'21 ([@sei.uminho](https://www.instagram.com/sei.uminho)) nessa mesma *instastory* e envio de uma mensagem privada (DM) como comprovativo da publicação para a referida página de Instagram ([@sei.uminho](https://www.instagram.com/sei.uminho)).

Apenas serão consideradas válidas as entradas registadas no hiato temporal correspondente à Cerimónia de Abertura e Cerimónia de Encerramento da SEI'21.

**§** Os prémios referentes a este sorteio são:

(i) 1º lugar: Polaroid One Step 2;

### Título V - Do CTF

#### **Artigo 29.º**

##### **Das especificações gerais**

O CTF será realizado na plataforma CTFd e poderá ser acedido através do seguinte endereço: <https://sei21.ctfd.io/>.



A participação no desafio carece da inscrição dos, que devem proceder à mesma na plataforma utilizando o mesmo e-mail com que se registaram no evento. Caso tal não aconteça, os participantes no 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 26 de fevereiro às 16 horas.

**2§** Os prémios referentes a este sorteio são:

- (i) 1º lugar: Raspberry Pi 4 8gb + caixa + carregador;
- (ii) 2º lugar: Raspberry Pi 4 4gb + carregador;
- (iii) 3º lugar: Raspberry Pi 4 2gb + carregador.

## Título VI - Do Google Hash Code

### **Artigo 30.º**

#### **Das especificações gerais**

A participação no Google Hash Code é levada a cabo por uma equipa constituída por 2 a 4 participantes e está dependente de um registo prévio no site do evento (<https://codingcompetitions.withgoogle.com/hashcode/>).

A equipa deve ser gerada por um dos elementos no endereço eletrónico aqui apresentado: <https://hashcodejudge.withgoogle.com/>. Posteriormente, deve ser inscrita no hub do CeSIUM (CeSIUM Hub - SEI'21). Para serem elegíveis para o prémio, todos os elementos da equipa devem estar inscritos na SEI'21

**§** O prémio referente a este sorteio será o valor de 200€, disponível em Cartões Presente a distribuir pela equipa.

## Título VII - Do Torneio de CS:GO

### **Artigo 31.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 23 de fevereiro e terminará após o último jogo ser disputado.

**§** O prémio referente a este sorteio será um Vale Steam no valor de 30€ para cada elemento da equipa vencedora.

## Título VIII - Do Torneio de Xadrez

### **Artigo 32.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 23 de fevereiro e terminará após o último jogo ser disputado.

§ O prémio referente a este sorteio será um Conjunto Xadrez.

## Título IX - Da Discord Master Race

### **Artigo 33.º**

#### **Das especificações gerais**

A participação nesta atividade exige a inscrição dos participantes em equipas de 3 a 5 elementos. A atividade será realizada no dia 24 de fevereiro às 21h.

§ O prémio referente a este sorteio será uma Garrafa Bebida + Merch SEI para cada elemento da equipa.

## Título X - Do Spin the Wheel

### **Artigo 34.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, encontram-se regulados na tabela 1, constante no ANEXO I.

## Título XI - Dos Redeemables

### **Artigo 35.º**

#### **Das especificações gerais**

Este desafio consiste numa loja virtual, presente na plataforma Moonstone, na qual os participantes podem trocar os seus tokens por prémios. Cada prémio tem um stock associado e um limite máximo de vezes que pode ser comprado por um determinado utilizador. Uma vez esgotado o stock, o prémio deixará de estar disponível.

§ Os prémios referentes a este desafio, assim como os respectivos stocks e custos em tokens, encontram-se regulados na tabela 2, constante no ANEXO I.

## **CAPÍTULO V DOS PRÉMIOS**

### **Artigo 36.º**

#### **Das categorias de prémios**

No decorrer da SEI'21, por força da qualidade de vencedor nos concursos, desafios e sorteios, apresentados no Capítulo IV, serão entregues prémios aos participantes vencedores.

Os prémios dividem-se nas seguintes categorias:

- (i) Prémios Gerais: todos os prémios excluindo os identificados em (ii) e (iii);
- (ii) Cartões Presente;
- (iii) Merchandising SEI: Caneca, T-shirt, Bloco e Caneta da SEI, assim como todos os Stickers.

§ A tipologia dos Cartões Presente será à escolha dos respectivos vencedores. Apenas serão válidos Cartões Presente que a Organização consiga adquirir, dentro do valor estipulado para o prémio. Reserva-se à Organização o direito de rejeitar uma determinada tipologia de Cartão Presente.

### **Artigo 37.º**

#### **Da capacidade de elegibilidade**

Os prémios da SEI'21 poderão ser atribuídos a qualquer participante que tenha integrado um concurso, desafio ou sorteio.

A Organização da SEI'21 e os membros eleitos para o mandato do CeSIUM de 2020/2021 dos Órgãos Sociais do CeSIUM não são, regra geral, elegíveis para serem premiados.

**1§** Nas atividades Google Hash Code, Torneio de Xadrez e Torneio de CS:GO, os membros da Organização da SEI'21 e os membros eleitos para o mandato do CeSIUM 2020/2021, serão elegíveis. Tal exceção encontra justificação no facto de a vitória nestas atividades não depender de mecanismos e regras delineadas e ao alcance da Organização.

### **Artigo 38.º**

#### **Da entrega dos prémios**

A maioria dos prémios serão entregues na Cerimónia de Encerramento. 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, CTF e Google Hash Code, caso em que o participante vencedor não está obrigado a apresentar-se na Cerimónia de Encerramento.

**1§** O envio dos prémios será da responsabilidade da Organização, abrangendo este o território de Portugal Continental e Ilhas. O envio para outra localização ficará ao encargo do participante vencedor.

**2§** A entrega dos prémios será realizada até um mês depois da divulgação dos vencedores. No caso de o prémio em questão não conseguir ser entregue por qualquer razão externa à Organização, será disponibilizado um Cartão Presente com o valor equivalente do mesmo ao participante vencedor. A Organização não se responsabiliza, assim, por eventuais rupturas de stock, garantido a sua obrigação daquele modo.

**3§** Após a atribuição dos prémios, a Organização entrará em contacto com cada um dos vencedores através do e-mail utilizado na inscrição no evento, de forma a acertar os detalhes da entrega. Em caso de falta de resposta por parte do vencedor durante um período de 10 dias úteis após esse contacto este será desconsiderado, sendo o prémio atribuído ao próximo classificado. Não existindo um próximo classificado, os prémios serão retidos pela Organização e utilizados em eventos futuros do CeSIUM.

**4§** A Organização apenas assegura o envio dos prémios que constem nas categorias (i) e (ii) do artigo 36.º do presente Regulamento. Os prémios abrangidos pela categoria (iii) deverão ser levantados na sede do CeSIUM (Departamento de Informática, Sala 1.04, Universidade do Minho, 4710-057 Gualtar, Braga, Portugal), aquando do retorno do ensino presencial na Universidade do Minho. O envio destes prémios ficará ao encargo de quem o requisitar: no caso do participante também ter recebido prémios abrangidos pelas categorias (i) e (ii), deverá ser compensada a diferenças nos portes de envios; no caso de o participante apenas ter recebido prémios abrangidos pela categoria (iii), a totalidade dos portes de envio ficará ao seu encargo.

## **CAPÍTULO VI DA HACKATHON**

### **Artigo 39.º Do funcionamento**

No que concerne ao funcionamento e especificidades da Hackathon, remete-se aqui para o Regulamento Interno da Hackathon da SEI'21.

## **CAPÍTULO VII**

### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

#### **Artigo 40.º**

##### **Do âmbito material**

O presente Regulamento estabelece as regras de participação na edição de 2021 da Semana da Engenharia Informática da Universidade do Minho.

#### **Artigo 41.º**

##### **Do âmbito temporal**

O presente diploma aplica-se ao período temporal no qual a SEI'21 decorre, devendo as suas regras ser seguidas ao longo de todo o evento.

#### **Artigo 42.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 43.º**

##### **Da Proteção de Dados Pessoais**

O CeSIUM e a Organização da SEI'21 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.

§ 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'21, 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.

## ANEXO I

**Tabela 1 - Prêmios, stocks e custos dos Redeemables**

Nome	Quantidade Máxima/Participante	Quantidade Total	Custo (tokens)
Drone DJI Ryze Tello	1	1	1000
Raspberry Pi 4 2GB + carregador	1	3	500
Cartão Presente 50€	1	2	500
Amazon Echo Dot	1	3	400
JBL Go 3	1	3	400
Mi Band 5	1	5	400
Cartão Presente 20€	1	5	400
Cartão Presente 10€	1	30	300
Caneca SEI	1	50	200
T-shirt SEI	1	100	200
Bloco SEI	1	300	150
Caneta SEI	2	300	50
Sticker SEI 1	2	200	25
Sticker SEI 2	2	250	25
Sticker CeSIUM	2	100	30

**Tabela 2 - Prémios, stocks e probabilidades do Spin the Wheel**

Nome	Quantidade Máxima/Participante	Quantidade Total	Probabilidade
Xbox Series X	1	1	0,02%
ATH-M50X Profissional Audio-technica	1	1	0,03%
JBL Flip	1	3	0,10%
Raspberry Pi 4 2gb + carregador	1	3	0,10%
Cartão Presente 50€	1	6	0,20%
Google Nest Mini	1	3	0,50%
Xbox Game Pass Ultimate - 3 meses	1	1	0,50%
Cartão Presente 20€	1	15	0,75%
Cartão Presente 10€	1	10	0,80%
Badge “Lucky Bastard”	10	∞	10,00%
Token	∞	∞	7,00%
Entradas para o sorteio final	∞	∞	20,00%
Nada	∞	∞	60,00%