

“Jogo do Dia Nacional de Prevenção e Segurança no Trabalho 2016”

REGRAS E AJUDA

Quais são as regras da competição e como jogar?

Período de jogo

O "Jogo do Dia Nacional de Prevenção e Segurança no Trabalho 2016" (doravante denominado "Concurso") terá lugar durante entre as 10h00 e as 23h59 de dia 1 de maio de 2016) e consistirá em concorrência directa entre participantes seguidores da página da SIPRP no LinkedIn e/ou de colaboradores de empresas Clientes da SIPRP à data da inscrição.

Participantes

Cada participante deve inscrever-se através de e-mail remetido para o endereço formacao@siprp.pt com os seguintes dados: nome e apelido, data de nascimento, nome da empresa e endereço de correio eletrónico a utilizar no Concurso. O participante receberá o regulamento e caso não esteja de acordo com o seu conteúdo poderá cancelar a inscrição. Só poderão inscrever-se no Concurso os utilizadores registados como seguidores da SIPRP na sua página da rede social LinkedIn, ou que trabalhem para empresas que tenham contrato de prestação de serviços válido com a SIPRP à data da inscrição.

Neste concurso não é permitida a participação de funcionários da SIPRP, independentemente do seu vínculo contratual, dos seus familiares ou qualquer outra pessoa em representação dos funcionários ou dos seus familiares.

Os participantes devem ter completado 18 anos de idade na data de registo na competição. Todos os participantes devem aceitar os termos e condições do concurso.

Apenas serão aceites as primeiras 200 inscrições, número limite de jogadores para este Concurso em particular.

Mecânica de jogo

A aplicação Fight2Learn, em resumo, é um jogo de perguntas e respostas ao qual foram adicionados diferentes conceitos como as batalhas e desafios, transformando o jogo num desafio entre participantes, que vão recebendo pontos e troféus.

O jogo será composto por questões relacionadas com Segurança e Saúde do Trabalho e terá cerca de 100 perguntas com várias respostas possíveis, das quais apenas uma é correta.

As demonstrações de perguntas podem conter texto, uma imagem, áudio ou vídeo associado.

Todas as respostas às perguntas do concurso foram fornecidas pela SIPRP e foram elaboradas com o maior rigor possível, entendendo-se que as respostas corretas são válidas de acordo com a

legislação, normas, boas práticas e conhecimentos dos técnicos superiores de segurança do trabalho e formadores da SIPRP.

Os utilizadores recebem uma primeira mensagem de boas vindas, no endereço de correio eletrónico indicado na inscrição, para onde são enviadas as chaves de acesso para entrada na aplicação e início da batalha, devendo os jogadores desafiar os outros utilizadores a competir. Para competir o jogador pode escolher uma busca aleatória de oponente ou um determinado utilizador registado.

Cada desafio é jogado *off line*, medindo-se o resultado da prova (as mesmas perguntas a ambos os oponentes) em pontos para se estabelecer um vencedor. Portanto, não é necessário que ambos os utilizadores estejam ligados à internet simultaneamente.

O jogo funciona em qualquer dispositivo com a acesso à internet, sendo o custo dessa ligação da exclusiva responsabilidade do utilizador, não podendo ser imputada à SIPRP qualquer responsabilidade por qualquer falha ou dificuldade na ligação à internet.

Uma vez iniciado o desafio contra um jogador existirão respostas possíveis a cinco perguntas e em que apenas uma dessas respostas é a correta em relação a cada uma das cinco questões colocadas. O jogador recebe uma pontuação com base no número de respostas corretas e no tempo necessário para responder a cada uma delas. As respostas erradas não dão direito a qualquer ponto.

O jogador desafiado aceita o repto e deve responder às mesmas cinco perguntas na mesma ordem que o adversário, mas as resposta poderão estar ordenadas de forma distinta. Recebe uma pontuação que, em comparação com o outro jogador, lhe dará a vitória ou derrota nesse desafio.

Depois de concluído este desafio o utilizador pode iniciar um novo desafio contra o mesmo adversário ou contra um adversário distinto à sua escolha, bastando que esse adversário aceite o desafio.

Um jogador pode competir contra tantos adversários quantos pretenda, tendo acesso à sua pontuação com cada um deles.

Os jogadores podem consultar a qualquer momento o histórico dos seus desafios, estatísticas de jogo, troféus, entre outros.

Como são calculados os pontos do desafio?

Cada desafio ganho dá direito a 1 ponto para a classificação geral. Cada jogador pode jogar os desafios que pretenda durante o período da competição.

Como funcionam as classificações?

O vencedor é o jogador que no fim da competição ganhar mais pontos.

Em caso de empate em pontos o vencedor é o jogador em que a percentagem de respostas certas é maior (arredondado à segunda casa decimal) e em caso de um novo empate na percentagem de respostas certas o vencedor é o jogador cujo tempo médio total de resposta é menor durante a competição.

O que são os Troféus?

Troféus são os reconhecimentos obtidos por alcançar determinados objetivos dentro do jogo, como, por exemplo, responder corretamente a uma série de perguntas de forma consecutiva, a resposta mais rápida, entre outros.

Qual é o prémio?

O prémio é um iPad mini 2 Wi-Fi 16 GB, cinzento sidereal, novo, personalizado com a gravação “SIPRP | 28 abril 2016 - Dia Nacional Prevenção e Segurança” no verso do equipamento.

Como sei se ganhei?

O jogador que liderar a tabela de classificação no final da competição será declarado vencedor, sendo notificado por correio eletrónico.

Caso se verifique que o vencedor (i) não cumpriu as regras oficiais da competição ou os termos e condições (como mencionado acima), ou (ii) tenha prestado declarações ou informações falsas será desclassificado, sendo o jogador com a segunda maior pontuação (dependendo da classificação) que recebe o prémio.

O prémio será entregue nas instalações da SIPRP, no Edifício Palmela - Rua Duque de Palmela, 35-37 - 6.º A - 1250-097 Lisboa, junto ao Marquês de Pombal, em data e hora a acordar durante o mês de maio de 2016.

TERMOS E CONDIÇÕES

1. Quando o utilizador se inscreve para participar no "Jogo do Dia Nacional de Prevenção e Segurança no Trabalho 2016" (doravante denominado "Concurso"), concorda que tem conhecimento do que é necessário para participar na competição de acordo com estes termos e condições (os "Termos e Condições"), com as regras da competição (as "Regras") e outros materiais relacionados com o concurso publicados no site da SIPRP (o "site"), incluindo, mas não limitado, o prémio e as instruções indicadas. A SIPRP - Sociedade Ibérica de Prevenção de Riscos Profissionais, Unipessoal, Lda. ("SIPRP") é a organizadora da competição.
2. Os utilizadores devem ter completado 18 anos na data da inscrição no concurso. Todos os participantes devem aceitar os termos e condições do concurso, podendo cancelar a inscrição caso não estejam de acordo com o mesmo. Apenas serão aceites as primeiras 200 inscrições, número limite de participantes neste Concurso em particular.
3. Os dados pessoais serão tratados com respeito pela legislação de proteção dos dados pessoais, nomeadamente a Lei n.º 67/98, de 26 de outubro, e a Lei n.º 41/2004, de 18 de agosto, garantido a SIPRP a segurança e confidencialidade do tratamento, bem como a possibilidade de acesso, retificação e cancelamento dos dados fornecidos através do endereço eletrónico geral@siprp.pt. Além disso, lembre-se que ao participar na competição está também sujeito aos termos e condições de uso do site da SIPRP e afirma que concorda e entende os termos de serviço (<https://www.siprp.pt/pt/termos-e-condicoes.html>). Em caso de dúvida a esse respeito entre em contacto com a SIPRP através do telefone (+351) 213 504 540. O participante neste concurso está automaticamente a consentir a utilização do seu nome e contacto de correio eletrónico para efeitos de informação sobre o prémio.
4. Com a simples apresentação do pedido de inscrição, o utilizador certifica que toda a informação nele contida é verdadeira, atual e completa e reconhece e concorda com estes Termos e Condições. A SIPRP reserva-se ao direito de desclassificar participantes que forneçam dados falsos.
5. Os colaboradores da SIPRP bem como os seus familiares ou qualquer representante em seu nome não podem participar no Concurso.
6. Será enviado uma mensagem de correio eletrónico de notificação ao vencedor. Para mais informações sobre os critérios de designação dos vencedores, por favor consulte as regras da competição. Todos os dados sobre os prémios e, em particular, as condições da sua atribuição e utilização serão comunicados aos vencedores nessa notificação. Os participantes não poderão solicitar uma alternativa em dinheiro ou a substituição do prémio. A SIPRP, a seu exclusivo critério,

reserva-se ao direito de poder substituir o prémio por um de igual valor ou superior, especialmente se não estiver disponível ou não ter sido possível entregá-lo como tinha descrito.

7. Ao participar no Concurso reconhece que nem a SIPRP ou os seus funcionários ou qualquer outra entidade ou qualquer pessoa agindo em seu nome (a maior extensão permitida por lei) pode aceitar a responsabilidade por qualquer prejuízo, dano, perda, ou decepção sofrida por um participante com a sua intervenção na competição ou por não ter conseguido alcançar o prémio. Os participantes reconhecem e admitem que a SIPRP, salvo acordo expresso em contrário, não é de alguma forma sujeita reclamações, garantias, expressas ou implícitas, de facto ou de direito, relativos à qualidade, condição, estado ou comercialização de qualquer aspeto do prémio. Ao participar na competição, os participantes, na medida permitida por lei, dispensam todos e cada um dos seus direitos e reivindicações para abrir um processo ou processos contra a SIPRP e exoneram completamente e incondicionalmente a SIPRP de qualquer responsabilidade decorrente ou relacionada com danos pessoais ou morte, e a perda ou dano de qualquer espécie sofridos pelos participantes ou o vencedor do prémio ou qualquer outra pessoa ou propriedade (direta ou indiretamente) decorrentes ou relacionados de alguma forma com (i) o envolvimento dos participantes no concurso; (ii) a participação dos vencedores num evento relacionado com a concorrência e resultado do prémio; (iii) quaisquer incidentes ocorridos durante o evento relacionado a esse prémio, ou tenha qualquer relação com ele; e (iv) qualquer ato ou omissão de quaisquer participantes, representantes ou assistentes ou vencedores (incluindo mas não limitado aos organizadores), independentemente de como tenha ocorrido a lesão ou morte ou perda ou dano, seja por negligência ou qualquer outra causa. No que respeita à renúncia e responsabilidade e compensação expressa acima, o termo "SIPRP" inclui a SIPRP, seus gerentes, diretores, representantes, funcionários, patrocinadores e qualquer outra pessoa ou entidade que atue em seu nome.

8. O pedido de inscrição em si constitui uma autorização tanto para a SIPRP como para terceiros representantes da SIPRP em utilizar os nomes e imagem do participante, incluindo publicidade, desde que estejam relacionados com a sua participação na competição.

9. Todos os direitos associados à competição são propriedade da SIPRP. Estão proibidas a divulgação, cópia ou disponibilização de informações e dados de qualquer tipo em qualquer formato ou usado de qualquer maneira sem a prévia autorização por escrito da SIPRP. A SIPRP reserva-se ao direito de recusar o seu consentimento por seu exclusivo critério.

10. A SIPRP não é responsável por quaisquer problemas ou falhas técnicas de qualquer rede ou linhas telefónicas, sistemas informáticos online, servidores ou fornecedores, equipamentos de informática, falha de qualquer caixa de correio eletrónico ou de entrada no software devido a problemas técnicos ou congestionamento do tráfego na internet, linhas telefónicas ou qualquer

site, ou qualquer combinação dos mesmos, incluindo, mas não limitado, a danos causados pelo computador ou dispositivo móvel de um participante ou qualquer outra pessoa relacionada com a participação no Concurso ou com a descarga de materiais relevantes.

11. Ao participar no Concurso concorda em não apresentar qualquer reclamação contra a SIPRP, gerentes, diretores, representantes, funcionários, voluntários, patrocinadores ou qualquer outra pessoa ou entidade que atue em seu nome, relacionadas com perdas e danos (incluindo, mas não limitado, a perdas indiretas ou resultantes), direitos, reivindicações ou ações de qualquer espécie, como resultado da sua participação no Concurso, a sua aceitação ou uso do prémio, ou qualquer outro aspeto relacionado com a competição ou com os Termos e Condições. Cada participante declara e garante que não vai tomar qualquer ação legal ou iniciar qualquer outro procedimento que esteja relacionado com a competição ou os seus Termos e Condições. A decisão da SIPRP sobre qualquer assunto do Concurso será final e vinculativa.

12. O vencedor será escolhido pelo método estipulado nas regras, entre os participantes que cumpram estes Termos e Condições.

13. A participação no Concurso não implica qualquer relação contratual com a SIPRP.

PRÉMIO

O vencedor receberá um iPad mini 2 Wi-Fi 16 GB, cinzento sideral, novo, personalizado com a gravação “SIPRP | 28 abril 2016 - Dia Nacional Prevenção e Segurança” no verso do equipamento e com o número de série F9FRG8VAFCM5.

O prémio será concedido somente em conformidade com os Termos e Condições da competição. No caso improvável de que um vencedor não esteja em conformidade com as disposições dos Termos e Condições, o participante seguinte no ranking receberá o prémio em seu lugar. Portanto, a lista dos vencedores está sujeita a verificação. Note-se que em caso de empate o vencedor será escolhido conforme descrito no Regulamento de Competição.