



REGULAMENTO DA GAMIFICAÇÃO – EXPO CIEE 2025

1. OBJETIVO

1.1. A “EXPO CIEE 2025” é um evento nacional, de caráter educacional realizado pelo CIEE, com o objetivo de levar ao público atendido capacitação, conteúdo, oportunidade de trabalho e entretenimento de forma gratuita e acessível.

2. REQUISITOS QUANTO À PARTICIPAÇÃO

2.1. Poderá participar desse evento qualquer pessoa física com 14 (quatorze) anos ou mais, estudante ou não, regularmente inscrita conforme as disposições a seguir.

3. INSCRIÇÕES

3.1. A inscrição na “EXPO CIEE 2025” deverá ser realizada entre o período de 11/08/2025 até 11/10/2025 exclusivamente pelo site do evento (<https://www.expociee.com.br>) por meio do preenchimento do formulário de cadastro eletrônico, seleção, marcação do “Aceito” na tela de inscrição, em que o participante declara conhecer e aceitar integralmente todas as cláusulas e condições estabelecidas no Regulamento.

3.2. A Organização da EXPO CIEE 2025 reserva-se no direito, garantindo aos participantes o envio de todas as informações com antecedência, de reformular ou adiar a data ou prazo final de inscrições a qualquer momento.

3.3. A inscrição será individual. O participante é responsável pelo correto preenchimento e veracidade dos dados de inscrição, sob pena de desclassificação e não premiação.

4. OBJETO, FINALIDADE E REGULAMENTO DA GAMIFICAÇÃO PRESENCIAL

4.1. Este Regulamento constitui o documento oficial da edição de 2025 da EXPO CIEE 2025 para todos os fins e efeitos de direito e é válido exclusivamente para



o público que estiver presencialmente no evento. Caso verificadas divergências entre informações divulgadas e publicadas em outros meios e materiais, prevalecerá o estipulado neste Regulamento.

A gamificação da Expo CIEE 2025 tem como objetivo incentivar a circulação dos visitantes pelos diversos espaços e ativações da feira, proporcionando experiências práticas, educativas e transformadoras. Trata-se de uma ação exclusiva e válida apenas para participantes presentes fisicamente no evento, não se aplicando ao aplicativo do evento (que possui regulamento próprio).

5. PERÍODO DE VALIDADE

5.1. A gamificação será válida durante os dias da Expo CIEE 2025: 09, 10 e 11 de outubro, no Pavilhão Amarelo do Expo Center Norte, em São Paulo.

5.2. Os selos poderão ser coletados durante o horário de funcionamento da feira (9h às 18h).

5.3. A Central de Brindes funcionará diariamente até as 17h00. Após esse horário, não serão aceitos passaportes para troca de brindes no dia em questão, em virtude da realização do sorteio Master diário. O mesmo passaporte poderá ser trocado nos dias seguintes de evento.

6. PARTICIPAÇÃO

6.1. A participação é gratuita e exclusiva para os visitantes que realizarem sua inscrição oficial no evento.

6.2. Cada visitante receberá sua credencial de identificação no momento da entrada.

6.3. No verso da credencial haverá um passaporte de gamificação com 10 campos destinados à coleta de selos.

6.4. É válido apenas 1 (um) passaporte por CPF.

6.5. O passaporte é pessoal, intransferível e único para toda a feira.

7. MECÂNICA DE PARTICIPAÇÃO

7.1. O participante deverá visitar os espaços credenciados da feira e realizar as atividades propostas para conquistar selos.

7.2. Cada atividade completada garante 1 selo, salvo exceções descritas neste regulamento.



7.3. Para validar a participação na gamificação, o passaporte deve estar completamente preenchido com 10 selos.

7.4. Com o passaporte completo, o participante terá direito a:

a) Dirigir-se à Central de Brindes, girar a roleta e receber imediatamente um brinde;

b) Participar do sorteio Master diário, realizado sempre às 17h30 no Palco Banco do Brasil.

8. ÁREAS QUE CONCEDEM SELOS

8.1. As seguintes áreas e parceiros concedem selos:

- Vagas CIEE
- Palco CIEE
- Espaço IBM SkillsBuild - 2 selos
- Palestra IBM SkillsBuild no Palco CIEE - 2 selos
- Oficinas Arena Robótica
- Talks Espaço Carreiras
- Teste aptidões - Espaço carreiras
- Simulação de Entrevista
- Construção de Currículo
- Estande CIEE
- Estande Banco do Brasil
- Estande Anhanguera
- Estande Estácio
- Estande São Judas

9. REGRAS DE OBTENÇÃO DE SELOS

9.1. Cada atividade só poderá conceder 1 selo por participante durante toda a feira.

9.2. No caso da atividade Conhecendo sobre IA por IBM SkillsBuild e a Palestra IBM SkillsBuild no Palco CIEE, o participante poderá conquistar até 2 selos.

9.3. Para conquistar o selo, o participante deve cumprir integralmente a atividade proposta.

9.4. Não será permitido transferir selos entre passaportes.

9.5. Passaportes com rasuras, adulterações ou selos falsificados serão invalidados.



10. CENTRAL DE BRINDES

- 10.1. Funciona diariamente até às 17h00.
- 10.2. O participante deverá apresentar seu passaporte completo (10 selos) para girar a roleta.
- 10.3. Cada passaporte dá direito a um giro e a um brinde imediato.
- 10.4. Os brindes da roleta incluem, entre outros: copos colecionáveis, buckets, adesivos exclusivos e bottons colecionáveis.
- 10.5. Os brindes obtidos são pessoais, intransferíveis e não podem ser convertidos em dinheiro.

11. SORTEIO MASTER

- 11.1. Todos os participantes que completarem seu passaporte concorrem ao Prêmio Master do dia.
- 11.2. O sorteio acontece sempre às 17h30, no Palco Banco do Brasil.
- 11.3. Só poderão ser premiados os participantes presentes no momento do sorteio.
- 11.4. Caso o nome sorteado não esteja presente, um novo sorteio será realizado até que haja um vencedor válido.

12. DA PREMIAÇÃO

- 12.1. Além dos brindes obtidos por meio da roleta da Central de Brindes, serão sorteados diariamente os seguintes Prêmios Master:
 - a) 01 (um) iPhone 16;
 - b) 01 (uma) bolsa de estudos de 01 (um) ano de curso de inglês na Wizard by Pearson;
 - c) 01 (um) ano de assinatura digital gratuita da Revista Placar.
- 12.2. Cada bolsa dá direito ao curso de inglês em qualquer unidade franqueada Wizard by Pearson no Brasil, podendo ser presencial ou on-line, pelo período de 12 (doze) meses.
- 12.3. A bolsa inclui material didático (livro e caneta Wizpen).
- 12.4. Após a matrícula do beneficiário na unidade franqueada, a bolsa será considerada concedida. Caso haja cancelamento ou desistência pelo aluno, não haverá concessão de nova bolsa substitutiva.



12.5. Do benefício Placar

- O cupom #CIEENAPLACAR garante 01 (um) ano de assinatura digital gratuita da Revista Placar.
- Cada assinatura dá direito ao acesso integral à plataforma membros.placar.com.br, incluindo o acervo digital da revista e conteúdos exclusivos para assinantes.

12.6. Da validade Placar

- O cupom será válido para resgate apenas no site membros.placar.com.br.
- A assinatura gratuita terá duração de 12 (doze) meses a partir da data de ativação.

12.7. Das condições de uso Placar

O cupom é pessoal e intransferível, sendo permitido 01 (um) uso por CPF e/ou e-mail cadastrado.

Após o período de 12 meses, a assinatura será automaticamente encerrada, salvo se o usuário optar por renovar em formato pago.

O benefício não é cumulativo com outras promoções e não pode ser convertido em dinheiro, crédito ou outro produto.

12.8. Do cadastro Placar

- Para utilizar o cupom, o usuário deverá:
 1. Acessar membros.placar.com.br;
 2. Criar login com seus dados pessoais (nome, e-mail e CPF);
 3. Inserir o cupom #CIEENAPLACAR no momento do checkout.

12.9. Disposições gerais Placar

- A Editora Score Ltda. (Revista Placar) reserva-se o direito de cancelar cadastros que apresentem indícios de fraude ou uso indevido.
- O regulamento poderá ser atualizado mediante aviso prévio no site oficial.



- Ao utilizar o cupom, o usuário declara ciência e concordância com as condições aqui estabelecidas.

13. RESPONSABILIDADES E CONDUCTA

13.1. A organização não se responsabiliza por perda, dano ou extravio do passaporte.

13.2. A participação implica na aceitação total deste regulamento.

13.3. Tentativas de fraude, uso indevido ou comportamento inadequado poderão levar à desclassificação.

13.4. A organização reserva-se o direito de alterar este regulamento em casos de força maior, garantindo transparência.

14. GAMIFICAÇÃO NO APLICATIVO DO EVENTO

14.1. A gamificação se constitui pela pontuação das ações realizadas dentro da estrutura do app da EXPO CIEE 2025 e interação do participante com o conteúdo oferecido no período de realização do evento, de 09 a 11 de outubro de 2025 através dos expositores, palestras e outras atividades ofertadas no aplicativo oficial do evento.

14.2. Cada uma das ações descritas gera pontos para o participante. O vencedor será aquele com a maior pontuação ao final do evento. Eventualmente mais prêmios podem ser oferecidos aumentando assim o número de ganhadores, sempre seguindo o critério do ranking de pontuação.

14.3. – Os resultados serão divulgados aos ganhadores, por e-mail, a partir dos dados informados no cadastro de inscrição, pelo site oficial do evento. O resultado será divulgado no dia 24 de outubro de 2025.

14.4. – A Organização da EXPO CIEE 2025 poderá remover, inserir ou ajustar qualquer pontuação que tenha sido computada e eventualmente falha no sistema ou quando constatada qualquer infração de participantes.

14.5. – A Organização da EXPO CIEE define que o critério de desempate será: o participante que realizar as últimas ações, de acordo com o registro fornecido pelo aplicativo.



14.6. A organização da EXPO CIEE reserva-se no direito, garantindo aos participantes o envio de todas as informações com antecedência, a fim de anular a participação caso sejam realizadas alguma das ações especificadas no capítulo 8. **PENALIDADES.**

15. A PONTUAÇÃO

15.1. – Através da utilização e interação na plataforma do evento, os participantes acumulam pontos. Tendo como base as seguintes ações e regras:

AÇÃO	PONTOS
PRIMEIRO ACESSO DO DIA	10
PRIMEIRA REAÇÃO EM UMA PUBLICAÇÃO	10
PRIMEIRO COMENTÁRIO NA PUBLICAÇÃO	10
FAVORITAR PATROCINADOR	10
FAVORITAR PROGRAMAÇÃO NA AGENDA	10
FAVORITAR PALESTRANTE	10
SUCESSO NA TROCA DE CONTATOS	10
PRIMEIRA MENSAGEM ENVIADA	10
ACESSAR PERFIL DO EXPOSITOR	10
ACESSAR ALGUM BOTÃO DO ESTANDE	10
ACESSAR ALGUMA REDE SOCIAL	10
PESQUISA DE SATISFAÇÃO	50

15.2. A pontuação de cada participante será calculada com base na sua interação com a plataforma e ranqueada definindo os 10 (dez) primeiros



colocados que realizarem as ações descritas no item 15.1. Em caso de empate serão seguidos os critérios apresentados no Art. 8º.

15.3. É de responsabilidade dos participantes estarem atentos quanto à programação do evento, visando realizar as ações necessárias para pontuação.

16. PREMIAÇÕES GAMIFICAÇÃO APLICATIVO

16.1. Ao término da realização da Expo CIEE 2025 e consequente encerramento da gamificação, será(ão) conhecido(s) e divulgado(s) o(s) vencedor(es), que receberá(ão) o(s) prêmio(s) conforme sua classificação final. Durante o período de vigência deste regulamento outros prêmios poderão ser adicionados, aumentando assim o número de ganhadores. O critério de maior pontuação no ranking permanece o mesmo.

1º, 2º e 3º Lugar: 3 bolsas integrais sobre os valores de todas as mensalidades do Curso de Graduação ou Pós Graduação:

As bolsas não serão aplicáveis:

- a) aos cursos de Medicina, Medicina Veterinária e Odontologia;
- b) aos cursos técnicos;
- c) aos cursos de EJA;
- d) aos candidatos/alunos veteranos;
- e) aos candidatos/alunos evadidos e/ou que tenham realizado trancamento, troca de turno e/ou ID:68074 Público provenientes de transferência externa;
- f) aos candidatos/alunos que já estejam matriculados na Instituição de Ensino;
- g) aos candidatos/alunos que realizarem o Vestibular Geral fora do período da Campanha (até até 27/02/2026);
- h) a aplicação de aproveitamento de histórico escolar;
- i) aos candidatos que não concluíram o ensino médio;
- j) aos candidatos/alunos que não forem inscritos na Expo CIEE 2025. A comprovação de inscrição no evento será documentada através de uma declaração emitida pelo fornecedor do sistema de inscrições.

16.2. A oferta objeto da presente Campanha (até até 27/02/2026) não possui caráter cumulativo com outros descontos, bolsas e ofertas eventualmente concedidas aos candidatos.



17. SUPORTE AO PARTICIPANTE

17.1. A Organização da Expo CIEE 2025 ou qualquer pessoa vinculada ao CIEE se reserva no direito de não responder dúvidas relacionadas aos jogos. Serão respondidas apenas dúvidas relacionadas a possíveis falhas no acesso e funcionamento da plataforma do evento. Todas as dúvidas serão respondidas através do e-mail: inscricao@ciee.org.br.

18. PENALIDADES

18.1. Serão desclassificados os participantes que praticarem atos como: invadir, fraudar, burlar, violar ou de qualquer forma comprometer os Regulamentos e/ou os sistemas da gamificação e/ou induzir outros a fazê-lo, ainda que por falha nos sistemas por qualquer meio, inclusive pela divulgação nas redes sociais ou em qualquer outro canal não oficial do CIEE. Incluir comportamentos de desrespeito com qualquer participante, expositor, patrocinador, funcionário do CIEE ou com a equipe organizadora. Vier a ser favorecido ou a favorecer ou a prejudicar os participantes pelo fornecimento de seu login e senha pessoal.

18.2. A Organização da Expo CIEE 2025 reserva-se no direito de desclassificar qualquer participante em qualquer tempo do evento, inclusive, até 30 dias após a divulgação dos resultados da gamificação, incorrendo em um possível cancelamento de Premiação.

19. REQUISITOS QUANTO AOS EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS

19.1. É necessário que o participante utilize o aplicativo oficial do evento para participar da gamificação. O aplicativo está disponível para download gratuitamente nas principais lojas de aplicativos.

19.2. Não é de responsabilidade da Organização da EXPO CIEE 2025 a solução de quaisquer problemas técnicos que ocorram durante a execução do aplicativo, tais como: desempenho do instrumento de navegação, problemas de comunicação ocasionados por mau funcionamento ou baixa qualidade dos provedores de acesso.

20. DISPOSIÇÕES GERAIS



20.1. As regras de pontuação aqui expostas podem ser alteradas a qualquer momento, até o encerramento da gamificação, devendo os participantes verificarem a versão atual e eventual modificação deste Regulamento no aplicativo oficial do Evento, com as respectivas indicações das alterações realizadas.

20.2. Os dados pessoais serão tratados pelo CIEE com total rigor, incluindo o armazenamento e a coleta, tudo em concordância com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD, Lei nº 13.709/2018).

20.3. Ao se cadastrar para participar da Gamificação, os participantes concordam com todos os termos deste Regulamento.

20.4. Este regulamento é exclusivo da gamificação da feira presencial e aplicativo do evento, considerando suas regras específicas e aplicadas a modalidade de gamificação.

20.5. Casos omissos serão avaliados e decididos pela organização da Expo CIEE 2025.