

REGULAMENTO "JOGO DA BOLSA 2016"

1. INTRODUÇÃO

1.1 O "Jogo da Bolsa 2016" é um passatempo organizado pelo Jornal de Negócios Online em parceria com a GoBulling - Banco Carregosa Online, com o Alto Patrocínio da GoBulling - Banco Carregosa Online, com o Patrocínio Universitário do ISCTE Business School e com o apoio do Caldeirão de Bolsa. Este passatempo permite a simulação da negociação, em tempo real e de uma forma virtual, no *software* GoBulling Pro.

1.2 A disponibilização das cotações em tempo real dos ativos cotados na Bolsa EURONEXT será concretizada no início oficial do Jogo de Bolsa 2016. Durante o período de inscrições estes ativos poderão apresentar um atraso na cotação de até 15 minutos.

2. DURAÇÃO

2.1 O passatempo decorrerá entre as 00:00 horas de 14 de novembro e as 23:00 horas do dia 09 de dezembro de 2016.

3. INSCRIÇÃO

3.1 Podem participar no passatempo todos os cidadãos com a exceção dos funcionários do Grupo Cofina, do Banco L. J. Carregosa, S.A. e da Mercados Globais - Publicação de Conteúdos, Lda..

3.2 Com exceção dos alunos inscritos no ensino superior, os restantes participantes têm que ter completado 18 anos até à data de inscrição.

4. INSCRIÇÃO PARTICIPANTE INDIVIDUAL

4.1 A inscrição poderá ser feita online, através da página <https://www.bancocarregosa.com/gobulling/pt/Jogo-Bolsa-2016>, mediante o preenchimento de um formulário fornecido para o efeito. Não serão admitidas ao passatempo as inscrições com elementos falsos ou incompletos.

4.2 A inscrição é gratuita e a cada nome, número de cidadão e inscrição, corresponderá apenas uma carteira/participação no "Jogo de Bolsa 2016". Não são permitidas alterações dos dados de inscrição após o primeiro registo.

4.3 As inscrições decorrerão até às 23h59 do dia 12 de novembro de 2016.

5. PROCESSAMENTO

5.1 Após concluído o ato de inscrição, os participantes receberão no email introduzido, a indicação de como aceder à GoBulling Pro que servirá de base ao passatempo, bem como o respetivo código de utilizador e palavra-chave. Os participantes poderão testar a plataforma e efetuar transações, sendo que no início do Jogo as suas contas serão reiniciadas e voltarão ao montante inicial de €100.000.

5.2 A GoBulling Pro dispõe de uma ajuda e de um glossário online, selecionando a opção “ajuda” no menu da GoBulling Pro.

5.3 Simultaneamente ao *software* GoBulling Pro, os participantes poderão também utilizar o acesso via *tablet* ou *smartphone* utilizando o mesmo código de utilizador e palavra-chave descritos no ponto 5.1..

5.4 O passatempo consiste na gestão de uma carteira virtual no valor de 100 mil euros. A gestão dessa carteira será feita através dos *softwares* GoBulling Pro disponibilizados para o efeito pelo Banco Carregosa.

5.5 A GoBulling Pro é uma plataforma que serve de base a este passatempo, é uma simulação de mercado, podendo não reproduzir fielmente e a todo o momento as reais condições de mercado.

6. NÚMERO DE OPERAÇÕES E MERCADOS

6.1 Cada participante pode fazer um número ilimitado de operações nos diversos ativos financeiros colocados à disposição dos participantes.

6.2 Está à disposição dos participantes a negociação em:

- a) Mercado à vista (Ações e ETFs – Euronext); e
- b) Produtos Derivados (CFDs sobre Ações e ETFs da Euronext, CFDs sobre Índices, CFDs sobre Commodities, CFDs sobre Obrigações e Forex) nos quais é possível assumir posições curtas.

6.3 Nas operações em que estejam envolvidos Produtos Derivados haverá lugar à constituição de margens pelas posições abertas. As margens encontram-se diferenciadas por classes de produtos da seguinte forma:

- a) CFDs sobre Índices – A margem será de 5% do total da exposição.
- b) CFDs sobre Ações – A margem de cada CFD sobre Ações encontra-se disponível na opção “condições de negociação”, disponível na aplicação GoBulling Pro.
- c) CFDs sobre Commodities – A margem de cada CFD sobre Commodities encontra-se disponível na opção “condições de negociação”, disponível na aplicação GoBulling Pro.
- d) CFDs sobre Obrigações – A margem será de 10% do total da exposição.

7. MARGENS

7.1 As margens serão constituídas na divisa em que se encontra denominado o ativo, sendo a conversão para euros feita de forma automática.

7.2 A reavaliação de posições é feita em tempo real.

7.3 O controlo de margens é feito em tempo real e de forma automática, sendo que se um participante, em qualquer altura, atingir um valor de carteira inferior a metade das margens mínimas exigidas ou uma margem de utilização de 200% verá a sua posição em produtos derivados totalmente encerrados.

7.4 – Forex: A margem será de 10% do total de exposição durante todo o período do "Jogo de Bolsa 2016". Apesar de ser uma margem diferente da que na realidade é definida pela GoBulling (Banco Carregosa), pretende-se com esta margem de 10% no Forex incentivar o uso de outros instrumentos.

8. CLASSIFICAÇÃO GLOBAL

8.1 Para efeitos da classificação global, os participantes serão ordenados por valor decrescente das respetivas carteiras na data de encerramento do passatempo. O valor de uma carteira será determinado em função das cotações de cada um dos instrumentos financeiros que a constituam e da quantia em dinheiro que a cada momento a acompanha.

9. CLASSIFICAÇÃO SEMANAL

9.1 Será apurada uma classificação relativa aos melhores resultados da semana, sendo os concorrentes ordenados por ordem decrescente da valorização percentual semanal das suas carteiras. Para efeitos da classificação semanal será contabilizada a evolução da carteira entre as 17 horas de sábado e as 17 horas do sábado seguinte, com a exceção da primeira semana do jogo, em que se contabilizará a partir das 00 horas do dia 14 de novembro (segunda-feira).

10. CLASSIFICAÇÃO UNIVERSITÁRIA E UNIVERSO ISCTE

10.1 A classificação universo ISCTE Business School é válida somente para alunos inscritos no universo ISCTE Business School, e é diferente da classificação universitária (ver ponto 10.2). Os alunos do ISCTE Business School participarão igualmente na classificação geral e universitária.

10.2 Para os participantes que indiquem, no ato da inscrição, serem estudantes universitários a cumprir uma Licenciatura/Mestrado/Pós-Graduação/Doutoramento, que tenham até ao final do passatempo idade igual ou inferior a 26 anos e que aceitem a divulgação pública do seu *Username* como associado à Classificação Universitária, existirá uma classificação ordenada por valor decrescente das respetivas carteiras na data de encerramento da iniciativa, após efetiva validação no final do período de inscrições

através do cartão de estudante ou outro comprovativo de matrícula. O valor da carteira será determinado em função das cotações de cada um dos instrumentos financeiros que a constituam e da quantia em dinheiro que a cada momento a componha.

11. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

11.1 Em caso de empate, em qualquer uma das classificações, o critério de desempate será o grau de antiguidade da inscrição, ou seja, ficará melhor classificado o concorrente que há mais tempo tenha efetuado a sua inscrição no passatempo.

12. PRÉMIOS

12.1 A classificação global e a lista dos premiados serão divulgadas até um mês depois do término do "Jogo da Bolsa 2016".

12.2 Aos primeiros **classificados a nível global** serão atribuídos os seguintes prémios:

- a) Primeiro Classificado – Cheque Cartão da Radio Popular no valor de 2.500 €;
- b) Segundo Classificado – Cheque Cartão da Radio Popular no valor de 1.000 €;
- c) Terceiro Classificado – Cheque Cartão da Radio Popular no valor de 500 €;

12.3 Pela **classificação semanal** geral será atribuído o seguinte prémio:

- a) Ao concorrente com melhores resultados na classificação semanal geral (primeira, segunda, terceira e quarta) será oferecido um Cheque Cartão da Radio Popular no valor de 250 €;

12.4 Pela **classificação universitária** referida no ponto 10.2 serão atribuídos os seguintes prémios:

- a) Primeiro Classificado – Cheque Cartão da Radio Popular no valor de 1.000 €;
- b) Segundo Classificado – Cheque Cartão da Radio Popular no valor de 500 €;
- c) Terceiro Classificado – Cheque Cartão da Radio Popular no valor de 250 €;

12.5 Pela **classificação universo ISCTE Business School** referida no ponto 10.1 serão atribuídos os seguintes prémios:

- a) Primeiro Classificado – Cheque Cartão da Radio Popular no valor de 350 €;
- b) Segundo Classificado – Cheque Cartão da Radio Popular no valor de 250 €;
- c) Terceiro Classificado - Cheque Cartão da Radio Popular no valor de 150 €;

12.6 Os prémios mencionados referem-se aos produtos já adquiridos pela organização do passatempo, embora possam, a todo tempo e por decisão da organização, ser alterados por outro(s) equivalente(s) ou semelhante(s).

12.7 A entrega dos prémios será realizada em data e local a comunicar posteriormente, sendo da total responsabilidade do Jornal de Negócios. O contacto para questões relativas aos prémios deverá ser feito para marketing@cofina.pt.

12.8 Os vencedores deverão levantar os seus prémios até ao dia 13 de janeiro de 2017, sendo que no final deste prazo o prémio deixará de poder ser requisitado.

13. FÓRUM

13.1 A Organização tem um fórum ativo criado especificamente para responder às dúvidas dos participantes sobre as regras ou outras situações relacionadas com o passatempo, que poderá ser acedido através do endereço <http://caldeiraodebolsa.jornaldenegocios.pt>. Todas as mensagens colocadas nos fóruns poderão ser publicadas na versão impressa do Jornal de Negócios parcialmente ou na sua íntegra, consoante o espaço disponível.

14. PUBLICAÇÃO DE RESULTADOS E ENTREGA DE PRÉMIOS

14.1 As diversas classificações serão divulgadas nos dias úteis no site <http://jogodabolsa.negocios.pt/> e na versão impressa do Jornal de Negócios. Até ao final da iniciativa estas classificações serão sempre provisórias e poderão ser alvo de correções.

15. JÚRI

15.1 Será constituído um Júri composto por três elementos que decidirá todas as reclamações apresentadas pelos concorrentes. As decisões produzidas pelo Júri são soberanas.

16. DISPOSIÇÕES FINAIS

16.1 A Organização reserva-se o direito de rejeitar participantes e corrigir resultados, sempre que se verifique erro, anomalia, viciação do sistema ou decisão do Júri nesse sentido, bem como cancelar a iniciativa sem aviso prévio, sem que por isso lhe possa ser exigida qualquer recompensa, indemnização, compensação, prémio ou qualquer outra quantia.

16.2 A Organização não se responsabiliza pelo impacto que a instalação do *software* que serve de base a este passatempo possa ter noutros programas previamente instalados bem como por eventuais danos que possa causar no *hardware* dos computadores pessoais onde aquele for instalado.

16.3 Constitui motivo de exclusão automática do Jogo sempre que se verifiquem situações que não repliquem a realidade do mercado de capitais e que sejam possibilitadas pelo ambiente de simulação. Estas poderão também estar publicadas no Caldeirão de Bolsa com aviso de possibilidade de exclusão.