

DEFINIÇÃO

1. A área comercial é um espaço destinado ao contacto do público com lojas e marcas, seus representantes e material promocional, e visa a exposição e venda dos seus produtos ou serviços desenvolvidos no âmbito e temática do Evento.
2. A área artística é um espaço destinado ao contacto do público com artistas e artesãos, amadores e/ou em formação, e visa a exposição e venda dos seus produtos ou serviços desenvolvidos numa perspectiva recreativa e que pode ou não consistir na sua actividade profissional.
3. A Área Institucional possibilita a Associações locais, Instituições Particulares de Solidariedade Social, organismos públicos, grupos e projectos informais e outras Associações ou Empresas a divulgação dos seus projectos e actividades no âmbito do Evento.

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO

As Áreas Comercial, Artística e Institucional funcionarão das 10h às 19h, no dia 09 de Dezembro de 2017.



ESCOLA SECUNDÁRIA DE LOULÉ

FAROWEST



ESCOLA SECUNDÁRIA DE LOULÉ

PARTICIPANTES

1. São participantes na Área Profissional todas as lojas e marcas, seus representantes e material promocional, cuja temática e/ou actividade se enquadre no âmbito do Evento, e que tenham sido regularmente inscritos e aceites pela Organização.
2. São participantes na Área Artística todos os artesãos e artistas, cuja temática e/ou actividade se enquadre no âmbito do Evento, e que tenham sido regularmente inscritos e aceites pela Organização.
3. São participantes na Área Institucional as Associações, Instituições Particulares de Solidariedade Social, Organismos Públicos, Grupos e Projectos informais e outras Associações ou Entidades que pelo seu trabalho e interesse possam enriquecer o evento, e que se enquadrem no objectivo e âmbito do mesmo.

INSCRIÇÃO

1. A inscrição nas Áreas Comercial e Artística é efectuada através de pedido de inscrição dirigido à organização do evento, nos termos e através de meio a definir no site oficial da Associação Núcleo de Geeks do Algarve e nos termos e com as informações previstas no ANEXO I.
2. A inscrição na Área Institucional poderá fazer-se nos mesmos moldes do número anterior e também através de convite dirigido pela Organização à entidade em questão.



3. O pedido de Inscrição deve processar-se até dia 31 de Outubro e pressupõe a aceitação integral do presente Regulamento e não confere ao inscrito a qualidade de participante.
4. Os participantes são responsáveis pela obtenção de todas as licenças e documentos legais necessários à comercialização dos seus trabalhos.
5. A Organização reserva-se o direito de aceitar a inscrição e de decidir quanto à localização do espaço.
6. A Organização considera aceite a inscrição, informando o participante do espaço que lhe foi atribuído.
7. A cada participante só será atribuída uma ocupação de espaço, sendo que a Organização pode ajustar esse espaço a pedido do participante e consoante a disponibilidade e interesse do Evento.

REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO

1. Dada a natureza regional do evento será dada preferência a empresas, artistas e projectos da Região Algarvia.
2. Dada a natureza gratuita da inscrição e participação no evento, cada empresa, artista ou projecto deverá oferecer, como contrapartida dessa participação, um prémio, dentro da temática do Evento, para entregar nas actividades do Evento.



3. Com o contacto de inscrição, deverá a empresa, artista ou projecto indicar qual o prémio que poderá atribuir, especificando valor e/ou peça em questão.
4. As participações Institucionais poderão ser dispensadas da entrega de prémio.
5. Os pedidos de participação de empresas, artistas e projectos exteriores à Região Algarvia serão avaliados caso a caso, podendo ser excepcionalmente autorizados a participar no Evento, caso se verifique a sua especial relevância para o mesmo.

INSTALAÇÃO NOS ESPAÇOS

1. A colocação dos materiais no respectivo espaço é da responsabilidade do participante, devendo cumprir o horário destinado para o efeito: das 08h às 09h no dia de abertura do Evento.
2. A Organização apenas providenciará para cada espaço equipamento extra, a pedido dos participantes, mediante pedido fundamentado e consoante a disponibilidade e interesse do Evento.
3. A identificação e colocação de informação específica feita pela Organização não pode ser retirada ou ocultada sob qualquer pretexto.
4. A colocação de identificação ou logótipos profissionais, ou outros materiais de tipo promocional ou publicitário, é da responsabilidade do participante e tem que respeitar o disposto no número anterior.



**LIMPEZA,
DECORAÇÃO
E ARRUMO
DOS ESPAÇOS
INDIVIDUAIS**

5. A recolha dos seus produtos deverá ser efectuada pelos participantes no próprio dia de encerramento do evento, após o encerramento e até às 20h.
6. É da responsabilidade dos participantes a despesa com a colocação, recolha, transporte e/ou armazenamento de produtos, sendo igualmente da sua inteira responsabilidade os danos ou prejuízos causados nos materiais postos à sua disposição pela Comissão.

1. A limpeza de cada espaço é da responsabilidade de cada participante.
2. A decoração dos espaços está a cargo do participante e tem que respeitar o previsto no ponto 3., do artigo anterior.
3. Deverá cada participante munir-se dos respectivos materiais específicos necessários à sua mostra.
4. A Organização pode em qualquer altura mandar retirar dos espaços objectos mal acomodados, perigosos, incómodos ou incompatíveis com os objectivos gerais do evento.
5. Aos participantes não será permitida a instalação de qualquer tipo de equipamento sonoro ou de iluminação, podendo no entanto ser autorizado mediante pedido expresso e fundamentado e apenas consoante a disponibilidade e interesse do Evento.

PERMANÊNCIA NO ESPAÇO E ABANDONO DO ESPAÇO

1. Os participantes têm o dever de permanecer no seu espaço e zelar pela segurança dos seus materiais e produtos.
2. Os participantes não podem encerrar o seu espaço e abandonar o Evento durante os períodos de abertura ao público.
3. Os participantes que por motivos pessoais ou profissionais necessitem de encerrar o seu espaço devem informar a Organização e/ou pessoa responsável pelo seu sector e conjuntamente com estas promover uma saída organizada e que não perturbe o Evento.
4. Os procedimentos para um encerramento antecipado do espaço serão definidos no local e momento desse encerramento.
5. Os participantes que não respeitem o disposto neste artigo poderão ser responsabilizados pelos danos causados ao Evento e poderão ver limitada a sua participação em posteriores eventos organizados pela Associação Núcleo de Geeks do Algarve.



A participação no Loulé Game Fest 2017, nas vertentes de Área Comercial, Área Artística e Área institucional está sujeita a inscrição e aprovação prévia, nos termos previstos no Regulamento.

1. O pedido de inscrição deverá ser realizado por escrito, através dos meios e no prazo a indicar pela Direcção da ANGA, no seu site.

2. O pedido de inscrição deve conter as seguintes informações:

a) Nome – empresa, projecto ou artista

b) Área de implantação geográfica da empresa, projecto ou artista

c) Telefone

d) E-mail

e) Espaço/mesas requeridos

f) Indicação de número de cadeiras solicitado

g) Indicação de ponto de electricidade, se necessário

h) Tipo de participação – Comercial, Artística ou Institucional

i) Prémio fornecido pela empresa, projecto ou artista

ANEXO I

3. Caso o participante pretenda ser considerado participação institucional deverá enviar, juntamente com o pedido de inscrição, um descritivo da sua actividade e/ou associação.
4. O pedido de inscrição deverá especificar o tipo de material a vender/expor – comercial/merchandise, artesanato, produção/criação artística ou informação/institucional.
5. A confirmação da inscrição será remetida por email para o endereço electrónico fornecido pelo participante, após validação pela Organização.
6. Com a confirmação da participação será enviada toda a informação que já esteja disponível quanto à utilização do espaço e outro material posto à disposição dos participantes, nomeadamente cadeiras e acesso a electricidade, mediante possibilidade de fornecimento.