



REGULAMENTO/PLANO DE OPERAÇÃO DA PROMOÇÃO SOCIAL HACKACOM

CERTIFICADO DE AUTORIZAÇÃO SECAP/ME Nº 03.012431/2021

1 - EMPRESAS PROMOTORAS:

1.1 - Empresa Mandatária:

Razão Social: INSTITUTO GRPCOM

Endereço: JULIO PERNETA Número: 526 Complemento: CASA 01 Bairro: MERCES Município: CURITIBA UF: PR
CEP:80810-110

CNPJ/MF nº: 04.955.882/0001-08

1.2 - Aderentes:

Razão Social:FUNDACAO PARQUE TECNOLOGICO ITAIPU - BRASILEndereço: TANCREDO NEVES 6731
Número: 6731 Bairro: JARDIM ITAIPU Município: FOZ DO IGUACU UF: PR CEP:85867-900

CNPJ/MF nº:07.769.688/0001-18

2 - MODALIDADE DA PROMOÇÃO:

Concurso

3 - ÁREA DE ABRANGÊNCIA:

Todo o território nacional.

4 - PERÍODO DA PROMOÇÃO:

22/04/2021 a 01/06/2021

5 - PERÍODO DE PARTICIPAÇÃO:

22/04/2021 a 23/05/2021

6 - CRITÉRIO DE PARTICIPAÇÃO:

O SOCIAL HACKACOM é uma maratona de inovação e comunicação que pretende reunir digitalmente acadêmicos e profissionais com talento potencial transformador que buscam trabalhar com propósito e gerar impacto social positivo.

O SOCIAL HACKACOM acontecerá de maneira inteiramente on-line, conforme programação a seguir:

LIVES PREPARATÓRIAS

De 17 a 20 de maio no período noturno pelo Youtube do IGRPCOM.

Temas centrais das lives: "Social", "Comunicação e Marketing" e "Tecnologia".

Os temas tratados durante a semana darão embasamento para que os maratonistas desenvolvam seus projetos nos dias do Social Hackacom.

ABERTURA

21/05 (sexta-feira) às 19h pelo Youtube do IGRPCOM.

DESENVOLVIMENTO DA MARATONA

De 21 a 23 pela Plataforma DISCORD: <https://discord.com/channels/> e TAIKAI: <https://taikai.network/br>.

INSCRIÇÃO

Poderão se inscrever pessoas físicas, brasileiras e residentes em território nacional, maiores de 18 anos que tenham conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, uma das seguintes áreas relacionadas: Devops, Designer, Marketing, Comunicação, Negócios/Gestão e Entusiastas de causas sociais.

Haverão 2 (dois) tipos de inscrição:

PARA HACKATONISTAS: a inscrição para participação no evento, ocorrerá por meio do site <www.socialhackacom.com.br>, com o preenchimento do formulário e mediante aceite online do Regulamento. Serão realizadas no período de 22 de abril a 20 de maio de 2021, até as 23h59, horário de Brasília, DF, Brasil.

1. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não necessariamente garante a participação no SOCIAL HACKACOM. A confirmação e instruções de participação serão enviadas por e-

mail pela comissão organizadora da maratona e /ou disponibilizadas no site do evento.

2. O número de inscritos esperado para o evento é de 500 (quinhentas), sendo aceito até 1.000 (um mil) pessoas. O critério para seu preenchimento e distribuição, será por ordem de inscrição e cumprimento do regulamento. Após essa quantidade, as Organizadoras analisarão a capacidade técnica e operacional de atendimento, caso não seja possível, as inscrições serão encerradas e comunicado o fato no site.

3. Poderão se inscrever e participar do Evento, qualquer interessado, desde que não tenha qualquer relação de trabalho com os veículos do Grupo GRPCOM, do Instituto GRPCOM e da Fundação Parque Tecnológico Itaipu.

4. Não poderão participar da seleção os funcionários das empresas do Grupo GRPCOM e da Fundação Parque Tecnológico Itaipu, seus prestadores de serviços, bem como seus parentes até segundo grau.

Parágrafo Primeiro: No ato de inscrição, o Participante cede e autoriza ao IGRPCOM, a título gratuito, de forma global, integral, permanente, irrevogável e exclusiva, todos os direitos autorais, patrimoniais e conexos do Projeto desenvolvido no/para o Evento, bem como os direitos de utilização de imagem, nome e voz para divulgação do Evento, por meio de todos os meios de comunicação atualmente existentes.

PARA MENTORES: a inscrição para se candidatar a mentor do evento, ocorrerá por meio do site <www.socialhackacom.com.br> com o preenchimento do formulário e mediante aceite online do Regulamento. E serão realizadas no período de 23 de abril a 10 de maio.

1. Os inscritos passarão por uma seleção da comissão organizadora e serão escolhidos de acordo com as expertises que o evento exige e a quantidade necessária. A confirmação da seleção será enviada por e-mail e poderá acontecer até o dia 17 de maio. Os selecionados assinarão um Termo de responsabilidade que será enviado por email, após a seleção.

2. Os mentores serão aqueles especialistas que realizarem a inscrição e forem selecionados, bem como convidados, estarão disponíveis aos Participantes durante o Evento nos horários e plataforma combinados entre as partes para consultas, retirada de dúvidas ou orientações para a confecção dos Projetos, contribuindo com expertises técnicas, relacionadas ao desafio.

PARTICIPAÇÃO

1. A participação no SOCIAL HACKACOM, é voluntária, gratuita e não-onerosa, nominativa e intransferível e que sua inscrição e eventual participação no Evento, não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação presente ou futura com as instituições organizadoras.

2. A participação do inscrito na data da maratona se dará de modo exclusivamente on-line, por meio das ferramentas DISCORD e TAIKAI.

3. O participante deverá fazer parte de algum grupo até às 20h do dia 22 de maio de 2021, para que possa estar presente em pelo menos 50% da elaboração e construção da proposta criada pelo grupo, para entrega dos trabalhos finais, senão terá sua inscrição automaticamente cancelada.

4. Os participantes não poderão apresentar projetos elaborados em Hackathons anteriores, bem como a solução precisa ser desenvolvida durante do SOCIAL HACKACOM. Caso aconteça a equipe será desclassificada conforme previsto no item. 12.2

5. Os Facilitadores, serão colaboradores do GRPCOM e do PTI e atuarão no suporte técnico, acompanhamento, interações e incentivo aos hackatonistas e ficarão disponíveis 24h para suporte aos participantes. E os mentores de acordo com a agenda divulgada posteriormente pela Organizadora do evento, no site do evento e nas plataformas DISCORD e TAIKAI.

FORMAÇÃO DE EQUIPES

1. Os participantes competirão exclusivamente em equipes formadas por no máximo 6 (seis) pessoas e no mínimo 3 (três) e deverá ser composta, preferencialmente, por:

- a) 01 (uma) pessoas de skill de Devops;
- b) 01 (uma) pessoa de skill de designer;
- c) 01 (uma) pessoa de skill de Marketing;
- d) 01 (uma) pessoa de skill de Comunicação (PP, Jor e áreas afins);
- e) 01 (uma) pessoa de skill de Negócios/Gestão;
- f) 01 (uma) pessoa de skill de entusiasta de causas sociais.

Parágrafo único: É obrigatório ter no mínimo uma pessoa de skill Devops e uma com skill de Marketing no grupo.

2. Os grupos serão formados pelos próprios participantes dentro do DISCORD e/ou TAIKAI e cada grupo deverá escolher a Organização/causa que quer atuar.

3. A comissão organizadora poderá auxiliar na organização das equipes caso seja necessário e serão disponibilizadas informações e orientações na plataforma DISCORD e/ou TAIKAI para montagem das equipes.

4. Cada equipe deverá eleger um líder/representante para facilitar a comunicação com a organizadora para dúvidas gerais e questões relacionadas à premiação.

5. Se as regras não forem seguidas o grupo será excluído do processo.

6. Não será permitido em nenhuma hipótese conduta desrespeitosa a qualquer integrante da comissão organizadora, colaboradores das entidades, participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar do evento e sua participação e acesso será revogado e cancelado.

7 - PERGUNTA DA PROMOÇÃO:

O DESAFIO E A SUBMISSÃO DAS SOLUÇÕES:

Encontrar soluções de comunicação, tecnologia, inovação para as organizações do terceiro setor participantes do evento.

8 - APURAÇÃO E DESCRIÇÃO DE PRÊMIOS:

PERÍODO DA APURAÇÃO: 24/05/2021 00:00 a 01/06/2021 00:00

PERÍODO DE PARTICIPAÇÃO DA APURAÇÃO: 22/04/2021 00:00 a 23/05/2021 23:59

ENDEREÇO DA APURAÇÃO: JULIO PERNETA NÚMERO: 526 BAIRRO: MERCES

MUNICÍPIO: Curitiba UF: PR CEP: 80810-110

LOCAL DA APURAÇÃO: SITE www.socialhackacom.com.br

PRÊMIOS

Quantidade	Descrição	Valor R\$	Valor Total R\$	Ordem
6	Cadeira gamer + Assinatura Anual do Jornal Gazeta do Povo + Mentorias do Parque Tecnológico Itaipu e GRPCOM	710,00	4.260,00	1
6	Fone de Ouvido dobrável - Sony MDR-ZX110 - Preto	100,00	600,00	2
6	Smart Speaker Amazon Echo Dot 4ª Geração com Alexa + Assinatura Anual do Jornal Gazeta do Povo + Mentorias do Parque Tecnológico Itaipu e GRPCOM	400,00	2.400,00	3
6	Kit Completo Ring Light 26m Profissional Com Tripé 1,5m	80,00	480,00	4
6	Caixa de Som JBL Go 2 JBLGO2BLK 3W Bluetooth USB + Assinatura Anual do Jornal Gazeta do Povo + Mentorias do Parque Tecnológico Itaipu e GRPCOM	230,00	1.380,00	5
6	Power Bank Bateria Portátil para Celular de 10.000mAh	70,00	420,00	6

9 - PREMIAÇÃO TOTAL:

Quantidade Total de Prêmios	Valor total da Promoção R\$
36	9.540,00

10 - FORMA DE APURAÇÃO:

BANCA AVALIADORA

Será formada por profissionais das empresas organizadoras, parceiros e especialistas com notório conhecimento da área temática. Os vencedores serão divulgados na live de premiação e depois ficará no site.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO

10.1. Avaliação dos projetos ocorrerá em duas etapas onde a primeira etapa será realizada pela Equipe da Organização e será chamada de Etapa de Pré-Banca e a segunda etapa será chamada de Etapa de Banca de Avaliação e será realizada por uma equipe de Jurados Qualificados da área de Inovação, empreendedorismo e Terceiros Setor.

10.2. Em cada etapa de avaliação as equipes receberão "Pontos" e servirão para fins de ranqueamento das equipes e seleção dos grupos vencedores.

10.3. Ao final dos dois processos de avaliação cada projeto poderá conquistar 400 Pontos.

10.4. Cada etapa de avaliação terá critérios específicos com uma quantidade de pontos que refletirá em um determinado peso na avaliação final.

10.5. Na Etapa de pré-banca cada equipe poderá chegar a 100 pontos e serão avaliados pela Equipe da Organização do evento, que julgarão os seguintes critérios:

a) Entrega do check point 1 (15 pontos)

b) Entrega do check point 2 (15 pontos)

c) Entrega do check point 3 (15 pontos)

d) Adequação ao desafio (15 pontos)

e) Equipe multidisciplinar (05 pontos)

f) Impacto gerado (15 pontos)

g) Postagem sobre a participação do evento com a #socialhackacom e envio da mesma por pelo menos uma pessoa

do Grupo (a postagem será comprovada por meio do envio do link da publicação e imagem da mesma, precisando ser um perfil aberto. não será considerado stories) (10 pontos)

h) todos os participantes do grupo terem assistido ao menos uma live da semana preparatória até às 22h do dia 22/03, sendo preciso preencher a lista de presença pra comprovar. (10 pontos)

10.6. Os 50 projetos melhores ranqueados na Etapa de Pré-Banca farão jus à participação da Etapa de Banca de Avaliação. 10.

10.7. Na etapa da banca de avaliação cada equipe será avaliada por 3 (três) jurados qualificados e poderá acumular até a 300 Pontos. Os critérios de avaliação são os seguintes:

a) Adequação ao tema, desafio e objetivo proposto (20 pontos)

b) Criatividade e disrupção da solução (20 pontos)

c) Aplicabilidade do sistema para solucionar os problemas atinentes ao desafio (20 pontos)

d) Qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo conceitual (20 pontos)

e) Viabilidade de execução real da solução desenvolvida (20 pontos)

10.8. Ao final da etapa de Banca de Avaliação os 3 (três) projetos com maior número de pontos farão jus às premiações e serão caracterizados os vencedores do evento.

11 - CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO:

O participante deverá fazer parte de algum grupo até às 20h do dia 22 de maio de 2021, para que possa estar presente em pelo menos 50% da elaboração e construção da proposta criada pelo grupo, para entrega dos trabalhos finais, senão terá sua inscrição automaticamente cancelada.

Serão também desclassificados aqueles que estiverem em grupos com menos de 3 e mais de 6 pessoas.

12 - FORMA DE DIVULGAÇÃO DO RESULTADO:

A divulgação do resultado do projeto será transmitida no dia 01 de junho de 2020 no Youtube do IGRPCOM (Live da Premiação).

13 - ENTREGA DOS PRÊMIOS:

Serão premiadas as 03 (três) melhores equipes classificadas durante o SOCIAL HACKACOM, que serão conhecidos no dia 01/06, em formato on-line.

Fazendo jus ao seguinte prêmio:

1º lugar – Cada integrante da equipe ganhará uma cadeira gamer no valor de R\$ 710,00, um Sony MDR-ZX110 - Fone de Ouvido Dobrável, Preto no valor de R\$ 100,00, além de assinatura anual da Gazeta do Povo e Mentorias do Parque Tecnológico Itaipu e do GRPCOM.

2º lugar – Cada integrante da equipe ganhará uma Smart Speaker Amazon Echo Dot 4ª Geração com Alexa no valor de 400,00 e um Kit Completo Ring Light 26m Profissional Com Tripé 1,5m, no valor de 80,00, além de assinatura anual da Gazeta do Povo e Mentorias do Parque Tecnológico Itaipu e do GRPCOM.

3º lugar – Cada integrante da equipe ganhará uma Caixa de Som Bluetooth JBL Charge 4, no valor de R\$ 230,00 e um Power Bank Bateria Portátil para Celular de 10.000mAh no valor de R\$ 70,00 cada, além de assinatura anual da Gazeta do Povo e Mentorias do Parque Tecnológico Itaipu e do GRPCOM.

13.1. Os participantes vencedores não terão seu prêmio negociado ou substituído por qualquer outra espécie de bens ou serviços, nem convertidos em dinheiro.

13.2. Toda e qualquer responsabilidade e despesas de documentação necessária para usufruir do prêmio é exclusivamente do vencedor.

13.3. Após a entrega dos prêmios, os vencedores são responsáveis por acionar eventuais garantias.

13.4. Caso a equipe queira ceder a premiação ou parte dela para OSC envolvida no projeto, este ato deve ser de comum acordo com todos os membros que, por sua vez, deverão informar o IGRPCOM, para realização dos devidos procedimentos.

13.5. Após a emissão da premiação, toda e qualquer despesa com eventuais alterações será de responsabilidade do participante premiado.

13.6. Caso o participante premiado não possa usufruir de algum prêmio escolhido, por qualquer motivo que seja, a organização não terá responsabilidade alguma sobre o fato e não reverterá o valor do prêmio em dinheiro ou qualquer outra forma de premiação.

13.7. Cada membro das equipes vencedoras deverá passar ao líder da equipe o nome completo e endereço para entrega dos prêmios. E este (líder) ficará encarregado de enviar um e-mail para sh@grpcom.com.br com estes dados até o dia 03 de junho de 2021.

13.8. Os prêmios serão entregues em até 30 dias úteis, após a data da divulgação dos resultados, sem qualquer ônus aos contemplados.

13.9. As Organizadoras a seu exclusivo critério e a qualquer tempo, poderão substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor, mediante comunicação oficial aos Participantes, solicitado e aprovado previamente pela SECAP.

14 - DISPOSIÇÕES GERAIS:

O Evento será coordenado por uma Comissão Organizadora, composta por representantes da Organizadora e Parceiros, que são responsáveis pela organização, estruturação e viabilização do Social Hackacom, além de responsável pelos mentores e composição da banca avaliadora.

O SOCIAL HACKACOM tem por objetivo encontrar soluções de comunicação e tecnologia para Organizações do Terceiro Setor participantes.

Caberá ao Participante garantir os meios e ferramentas adequadas, assim como seu correto funcionamento, para participação no Evento, mas sem se limitar a, computadores, dispositivos correlatos e acesso à internet.

As etapas e datas previstas poderão ser alteradas ou prorrogadas, a critério da Organizadora, mediante publicidade no site www.socialhackacom.com.br, após aprovação pela SECAP.

Ao realizar sua inscrição no Evento, o Participante declara expressamente que leu, compreendeu e concorda com os termos e condições que regerão o Evento, especialmente os constantes deste Regulamento, bem como autoriza a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição pelos realizadores e apoiadora, exclusivamente para fins lícitos e não comerciais, conforme disposto na Política de Privacidade (Condições de Uso) disponível na Plataforma.

Dos Projetos

14.1. Os Participantes são pessoalmente responsáveis pela originalidade de todo conteúdo por eles produzidos no âmbito do Evento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, ou qualquer tipo de infração à legislação autoral, excluindo e indenizando a Organizadora e parceiros em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

14.2. Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.

14.3. Não serão aceitos conteúdo ou atitudes que atentem contra a moral e os bons costumes, tenham conotação de cunho religioso ou político-partidário, ou racistas, homofóbicos e/ou preconceituosos de qualquer gênero. Se identificada a situação será analisada pela Comissão do Evento, podendo ocasionar a desclassificação do(s) Participante(s).

14.4. Ao participar do evento, o participante concede ao Social Hackacom, seus organizadores e Organizações da Sociedade Civil participantes, o direito e licença irrevogável, o de divulgar, comercializar e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ao Hackaton para fins promocionais e de marketing. O participante entende que não receberá nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos de sua imagem no Social Hackaton.

14.5. Os créditos autorais dos Projetos serão atribuídos aos seus titulares, em total consonância com a legislação vigente. Os créditos dos Projetos de conteúdo web seguirão um modelo padrão estipulado pelo IGRPCOM.

14.6. Os participantes autorizam, desde já, a publicação, das soluções em um possível banco de ideias do Instituto GRPCOM, Parque Tecnológico Itaipu e/ou divulgado por ambos e pelos veículos que fazem parte do GRPCOM e Organizações Sociais participantes.

14.7. As OSC participantes poderão utilizar as soluções apresentadas pelas equipes, independente de serem vencedoras ou não.

Parágrafo único: As Organizações sociais participantes não detém o direito exclusivo sobre as soluções apresentadas, essas poderão ser usufruídas por todas que se interessarem e tiverem acesso pelo banco de ideias do IGRPCOM, Parque Tecnológico Itaipu ou divulgação das próprias OSC.

14.8. Os inscritos, cedem e transferem à ORGANIZADORA, em caráter definitivo, irrevogável, irretroatável e sem qualquer ônus, todo e qualquer direito patrimonial de autor relativo aos materiais fotográficos, vídeos e demais materiais eventualmente enviados quando da inscrição no presente processo de seleção, bem como, declara-se ciente de que todo e qualquer material por ele enviado à ORGANIZADORA quando de sua inscrição, poderá ser utilizado em associação com outros textos, títulos, documentos, gráficos e demais materiais de propriedade da ORGANIZADORA, sem que para isso seja devida qualquer remuneração a estes.

14.9. A autorização ora concedida pelo inscrito/, nos termos dos itens acima, é de total responsabilidade do candidato, e entra em vigor no ato da sua inscrição, e assim perdurará por todo o prazo de proteção da obra audiovisual. Entende-se por prazo de proteção legal da obra aquele estabelecido na Lei 9.610/98.

Do Sigilo das informações

14.10. O inscrito deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida proveniente da presente inscrição/participação no Projeto.

Da Comunicação

14.11. Todas as etapas do Evento, as comunicações oficiais serão realizadas por meios eletrônicos, através das Plataformas DISCORD, TAIKAI, e-mail e site: www.socialhackacom.com.br.

14.12. É responsabilidade dos Participantes acompanhar a programação, a evolução, os comunicados, os resultados e eventuais alterações do Evento nos meios disponibilizados.

14.13. As decisões da Organizadora, da Comissão do Evento e da Banca Avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

14.14. A Organizadora e a Comissão do Evento, se julgarem necessário e a seu exclusivo critério, poderão interromper ou suspender o Evento, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos Participantes e/ou aos eventuais terceiros.

14.15. Casos omissos, contraditórios, previstos ou não neste Regulamento, serão decididos pela Organizadora, ouvida a Comissão do Evento.

14.16. Poderão ser automaticamente desclassificados do Projeto, sem que caiba qualquer direito ou compensação de qualquer espécie, os inscritos que tentarem desrespeitar qualquer um dos itens deste Regulamento, praticarem ato ilegal ou ilícito, utilizarem quaisquer meios ilícitos para obter benefício próprio ou para terceiro, ou ainda, que viole as disposições da Lei de Direito Autoral ou da Lei Anticorrupção. Nessa hipótese, o inscritos e/ou terceiro beneficiado serão automaticamente desclassificados.

14.17. A responsabilidade da Organizadora e da Comissão do Evento é limitada à sua organização e realização, na forma definida neste Regulamento, as quais não serão responsáveis por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos Participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente por elas, cabendo aos Participantes a prevenção de danos a si e seus equipamentos.

14.18. A Organizadora e a Comissão do Evento não serão responsabilizadas por eventos imprevisíveis ou por eventos que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de

caso fortuito ou força maior. Também não serão responsabilizadas nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenham agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado.

14.19. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do Evento.

14.20. A aceitação on-line dos termos deste Regulamento pelos participantes, condição prévia para a participação regular no Social Hackackom, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado, a qualquer uma das instituições organizadoras, para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de:

14.20.1. Nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste Evento, a critério da equipe organizadora;

14.20.2. Divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor. Os participantes vencedores ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução.

14.21. Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste Evento não ofendem ou transgridam quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

14.22. Os participantes concordam em indenizar e ressarcir a organização, caso esta venha a ser questionada por quaisquer das hipóteses previstas acima.

14.23. Se a organização do Evento, de acordo com os critérios estabelecidos única e exclusivamente por ela mesma, concluir que qualquer participante obteve qualquer vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela organização do Evento, o referido participante, bem como a sua equipe, será imediatamente desclassificada.

14.24. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e o Social Hackacom, relacionadas aos termos deste Regulamento deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o Foro da Comarca de Curitiba, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

14.25. O candidato, no ato de sua inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

14.26. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados e decididos pela Comissão Organizadora.

15 - TERMO DE RESPONSABILIDADE

Poderá participar da promoção qualquer consumidor que preencha os requisitos estipulados no regulamento da campanha autorizada;

Os prêmios não poderão ser convertidos em dinheiro;

É vedada a apuração por meio eletrônico;

Os prêmios serão entregues em até 30 dias da data da apuração/sorteio, sem qualquer ônus aos contemplados

Quando o prêmio sorteado, ganho em concurso ou conferido mediante vale-brinde, não for reclamado no prazo de cento e oitenta (180) dias, contados, respectivamente, da data do sorteio, da apuração do resultado do concurso ou do término do prazo da promoção, caducará o direito do respectivo titular e o valor correspondente será recolhido, pela empresa autorizada, ao Tesouro Nacional, como renda da União, no prazo de quarenta e cinco (45) dias;

Em caso de promoções com participação de menor de idade, sendo este contemplado, deverá, no ato da entrega do prêmio, ser representado por seu responsável legal; à exceção das promoções comerciais realizadas por concessionária ou permissionária de serviço de radiodifusão, nos termos do artigo 1º-A, § 3º, da Lei 5.768, de 20 de dezembro de 1971;

A divulgação da imagem dos contemplados poderá ser feita até um ano após a apuração da promoção comercial;

As dúvidas e controvérsias oriundas de reclamações dos participantes serão, primeiramente, dirimidas pela promotora, persistindo-as, estas deverão ser submetidas à Secap/ME;

Os órgãos locais de defesa do consumidor receberão as reclamações devidamente fundamentadas;

A prestação de contas deverá ser realizada no prazo máximo de trinta dias após a data de prescrição dos prêmios sob pena de descumprimento do plano de distribuição de prêmios;

O regulamento deverá ser afixado em lugar de ampla visibilidade e se apresentar em tamanho e em grafia que viabilizem a compreensão e visualização por parte do consumidor participante da promoção comercial;

Além dos termos acima, a promoção comercial deverá obedecer às condições previstas na Lei nº 5.768, de 1971, no Decreto nº 70.951, de 1972, Portaria MF nº 41, de 2008, Portaria MF nº 67, de 2017, Portaria MF nº 422 de 2013, Portaria Seae/MF nº 88 de 2000, e em atos que as complementarem.

Para as modalidades "Sorteio" e "Assemelhada a Sorteio" a empresa deverá anexar a Lista de Participantes na aba "Apurações", contendo nomes e números da sorte distribuídos, após o término de cada período de participação e

antes da extração da Loteria. O arquivo deverá ser no formato .csv e cada arquivo poderá ter até 15MB.

A infringência às cláusulas do Termo de Responsabilidade e do Regulamento constituem descumprimento do plano de operação e ensejam as penalidade previstas no artigo 13 da Lei nº. 5.768, de 1971.



Documento assinado eletronicamente por Talita Nunes de Paiva , Chefe de Divisão, em 30/04/2021 às 14:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto no 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site:
https://scpc.seae.fazenda.gov.br/scpc/consulta_codigo_autenticacao.jsf, informando o código verificador LKM.RFJ.PYM