

REGULAMENTO DO CONCURSO CULTURAL LEVE SEU ROBÔ PARA A CPBR10

As disposições a seguir visam regular o concurso cultural, denominado **“LEVE SEU ROBÔ PARA A CPBR10”**, doravante “Concurso Cultural” ou simplesmente “Concurso”, promovido e organizado pela Instituto Campus Party, simplesmente “realizadora”, inscrita no CNPJ sob o nº 10.912.323/0001-05 , durante a **Campus Party Brasil 2017**, doravante designado simplesmente “Evento”, que acontecerá no período de 31 de janeiro a 05 de fevereiro de 2017, no Pavilhão de Exposições do Anhembi Parque, na Cidade de São Paulo – SP.

1. DOS OBJETIVOS E DAS CARACTERÍSTICAS

1.1 O presente Concurso Cultural visa à emancipação sócio-digital, com o objetivo de incentivar o desenvolvimento de projetos de robótica aplicados a construção de protótipos de artefatos tecno-robóticos através do uso de softwares e hardwares livres e com materiais descartados/recicláveis - tecnológicos e/ou eletrônicos.

1.2 Este Concurso tem caráter exclusivamente cultural, não estando sujeito, de forma alguma, a qualquer espécie de álea ou sorte, nos termos do artigo 3º, inciso II, da Lei n.º 5.768/71, bem como do artigo 30 do Decreto nº. 70.951/72.

1.3 A participação neste Concurso é voluntária e totalmente gratuita, não sendo necessária a aquisição de qualquer produto, bem, direito ou serviço, nem está condicionada ao pagamento de qualquer quantia e/ou valor, pelos participantes, seja qual for sua natureza, ainda que a título de ressarcimento de tributos.

1.4 Ficam impedidos de participar deste Concurso Cultural: pessoas jurídicas, todos os funcionários e fornecedores da realizadora, bem como as pessoas diretamente envolvidas neste Concurso, incluindo os membros da curadoria, do júri, da Comissão de Avaliação e Julgamento, coordenadores e pessoal de apoio, sob pena de desclassificação e de responsabilização nos termos da Lei.

1.5 Os voluntários do Evento poderão participar deste Concurso quando não desempenharem quaisquer das atividades ou não possuir uma das características

ou funções impeditivas mencionadas na cláusula anterior.

1.6 É permitido desde automação de tarefa, solução de algum problema social encontrado pelo grupo, dança e reação a estímulos.

1.7 Todos os artefatos devem ser construídos dando prioridade a materiais reciclados. Não existem restrições quanto ao número de componentes eletrônicos utilizados em cada artefato robótico.

2. DOS REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

2.1 Podem participar do Concurso Cultural todas as pessoas físicas habilitadas à prática de todos os atos da vida civil, nos termos do artigo 5º do Código Civil Brasileiro, a partir de 18 anos ou menores desde que autorizados e acompanhados por um responsável no Evento, que se inscreverem na forma estabelecida neste Regulamento.

a) As regras gerais para entrada de menores de idade na Campus Party Brasil 2017 podem ser conferidas no seguinte link: <http://brasil.campus-party.org/como-participar/menores-de-idade>.

2.2 A participação no concurso poderá ser individual ou por equipes de até 3 (três) integrantes, devendo, um deles, ser indicado como coordenador da equipe (“coordenador”).

2.3 O mesmo participante não pode estar inscrito em mais de uma equipe e, ainda, cada equipe poderá inscrever apenas um projeto, sob pena de desclassificação.

2.4 A inscrição deverá ser realizada pelo coordenador da equipe (no caso de participação não individual) por meio da inclusão da documentação na rede **www.roboliv.org**. Para isso, o coordenador deverá primeiramente **se cadastrar na rede** e, em seguida, realizar o acesso por meio de *login* e senha.

2.5 Uma vez logado, deverá seguir as seguintes instruções:

a) Acessar o link www.roboliv.re/conteudos a fim de adicionar sua

documentação, clicando no botão verde “**Criar Conteúdo**”;

b) O título do documento deverá ser o nome do projeto.

c) A descrição do projeto poderá ser feita através do editor da página no campo descrição e/ou com a inserção de 01 arquivo (pode ser um zip contendo vários arquivos) com no máximo 50 MB, na seleção **Documento** que fica no final da página.

IMPORTANTE: Após o campo descrição, na área "Relacionar conteúdo com:", na aba de marcadores, o conteúdo ainda deverá ser relacionado com a *tag* "**CPBR10 - Concurso Leve seu robô**".

2.6 O concurso será dividido em duas fases:

a) A primeira – **Fase para Inscrição** - deverá ser realizada **até o dia 03 de Fevereiro de 2017, encerrando-se**, impreterivelmente, **às 23h59 deste dia**. Nesta fase **serão selecionados até 20 (vinte) melhores projetos**;

b) A segunda – **Fase de Apresentação** - **será realizada no dia 04 de fevereiro 2017, das 14h15 às 15h00**, no palco denominado “**Ciência**” e consistirá da apresentação do projeto diretamente aos jurados. O participante, individual ou o coordenador da equipe, terá de 5 (cinco) a 7 (sete) minutos para mostrar o funcionamento de seu artefato e apresentar resumidamente sua pesquisa. Nesta fase serão selecionados os **três melhores artefatos robóticos** apresentados.

2.7 Na data e horário acima mencionados, **deverão estar presente o participante individual ou o coordenador da equipe de cada projeto finalista. Na ausência, o participante será considerado desistente e, logo, desclassificado do concurso.**

2.8 É importante lembrar que, para ter acesso ao Palco, é necessário ser campuseiro.

2.9 O participante deverá levar seu robô para o Evento por conta própria. Qualquer despesa decorrente do transporte e apresentação do robô no Evento é de exclusiva responsabilidade do participante e/ou equipe.

3. DA DOCUMENTAÇÃO

3.1 A descrição do projeto deverá conter:

- Descrição da ideia e pesquisa;
- Relação completa dos componentes utilizados e respectiva procedência;
- Tutorial passo-a-passo para construção do artefato;
- Código (comentado) utilizado para controle dos projetos;
- Desenho, fotos ou endereços de vídeos do projeto, postados na internet.

4. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

4.1 A avaliação seguirá os seguintes critérios:

- Documentação

Consiste na avaliação dos processos de documentação de cada projeto apresentado pelas equipes. Essa parte do projeto é avaliada tendo em vista a importância da documentação para projetos livres e colaborativos.

- Construção

Consiste na avaliação da conformidade de construção dos projetos, sendo pontuada a utilização de materiais reciclados, da seguinte forma:

- A) 80% a 100% da estrutura - 7,5 até 10 pontos;
- B) 60% a 70% da estrutura - 5,00 até 7,5 pontos;
- C) 40% a 50% da estrutura - 2,5 até 5,0 pontos;
- D) 10 a 30% da estrutura - 0 até 2.5 pontos;

- Funcionalidade

Consiste na observação dos projetos durante a Exibição, onde serão observados os critérios descritos abaixo:

- A) Funcionamento do artefato no início ou durante a prova.
- B) A utilidade e ideia por trás da proposta da equipe.

· Criatividade

Consiste na observação da originalidade dos projetos, onde serão avaliados os critérios descritos abaixo:

A) Ideias que possam resolver problemas sociais e automatizar processos.

B) A utilidade e ideia por trás da proposta da equipe.

C) O poder de convencimento da equipe ao encantar os jurados com sua ideia.

4.2 O vencedor será aquele que atingir a maior pontuação, aplicando-se a seguinte fórmula:

$P = (\text{Pontuação da Documentação} + \text{Construção} + \text{Funcionalidade} + \text{Criatividade})/4$.

Cada item será pontuado numa escala de 1 a 10.

4.3 Em caso de empate, a equipe que obtiver a maior pontuação nos seguintes critérios, na ordem em que aparecem, será considerada vencedora: "Materiais utilizados descartados", "Eletrônica" e "Programação".

5. DOS PRÊMIOS

5.1 Os 3 (três) primeiros colocados receberão, respectivamente, os seguintes prêmios:

- 1º lugar: Ingresso* para a Campus Party Brasil 2018 com barraca + prêmio surpresa;

- 2º lugar: Ingresso* para a Campus Party Brasil 2018 + prêmio surpresa; e

- 3º lugar: Ingresso* para a Campus Party Brasil 2018.

**O ingresso é pessoal e intransferível, além de não contemplar despesas como transporte, hospedagem e alimentação.*

5.2 A cerimônia de premiação acontecerá no dia **04 de fevereiro de 2017** à partir das **19h30 no palco principal "Feel The Future"**.

5.1 Caso o vencedor não retire o prêmio durante o Evento, deverá entrar em contato com a realizadora através do e-mail brasil@campus-party.org, no prazo

máximo de 01 (um) mês após a divulgação oficial do resultado, sob pena da perda automática do direito ao prêmio.

5.3 O prêmio oferecido é intransferível. A não aceitação pelo ganhador de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, a transferência, substituição do prêmio ou a sua conversão em dinheiro.

6. DA COMISSÃO DE AVALIAÇÃO E JULGAMENTO

6.1 A Comissão de Avaliação e Julgamento (“Comissão”) deste concurso será composta por Diogo Fernando Santos Lacerda da Silva, Henri Vanini Coelho e Ewerton Almeida.

6.2 Os critérios a serem utilizados por esta Comissão serão os descritos neste Regulamento a partir da cláusula 4. “AVALIAÇÃO”.

6.3 Todas as decisões da Comissão são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa do Concurso, seja durante a avaliação, seja na efetiva premiação, recursos ou impugnações por partes dos participantes.

7. PENALIDADES

7.1 Serão considerados nulos e ficarão imediatamente desclassificados e impedidos de concorrer e/ou receber os prêmios, as inscrições neste Concurso em que se verificar tentativa de fraude ou abuso, ou ainda, no caso do participante estar inscrito em mais de uma equipe ou no caso de uma equipe inscrever mais de um projeto ou possuir mais de 3 (três) integrantes.

7.2 Igualmente, serão automaticamente excluídos os participantes que tenham comportamento inadequado, tentarem burlar este Regulamento ou fornecerem qualquer tipo de informação inverídica, podendo ser responsabilizados pelo ato no âmbito da esfera civil e criminal.

7.3 A realizadora reserva-se o direito de negar a participação de pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdos dos quais não são proprietários.

7.4 Reserva-se, ainda a realizadora, ao direito de recusar a participação

de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste Regulamento e que não cumpra com os termos de participação no Evento ou viole o espírito do Concurso.

8. DÚVIDAS

8.1 Eventuais dúvidas que possam surgir sobre o funcionamento do Concurso e/ou sobre este Regulamento, podem ser levadas ao conhecimento da organização por meio de correio eletrônico dirigido ao endereço: **ciencia@campus-party.com.br**.

9. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

9.1 O participante garante, no ato da inscrição neste Concurso, a autoria do Projeto apresentado, e que o mesmo não infringe quaisquer direitos autorais de terceiros, bem como que possui todas as autorizações para divulgação do Projeto inscrito, sob pena de responder civil e criminalmente pelos prejuízos e/ou danos materiais e/ou morais que eventualmente venham a ser causados ao organizador e/ou terceiros lesados.

9.2 O participante garante, ainda, a integralidade pela originalidade do Projeto bem como, por conceitos ideológicos e pessoais que envolvam terceiros ou de outra ordem neles contidos.

9.3 **Caso haja algum tipo de colaboração ou coautoria por parte de outra(s) pessoa(s), o participante, ao inscrever o Projeto, declara expressa ciência que é de sua responsabilidade a formalização da aceitação junto a elas, por meio da assinatura.**

9.4 Sem prejuízo do disposto nas cláusulas anteriores, os participantes do Concurso Cultural, incluindo os finalistas e vencedores, no ato da inscrição no Concurso, assumem total e exclusiva responsabilidade pelo Projeto que apresentar, por sua titularidade e originalidade, incluindo, sem limitação, responsabilidade por eventuais violações à intimidade, privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa, a deveres de segredo, à propriedade industrial, direito autoral e/ou a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados, eximindo a realizadora de qualquer responsabilidade relativamente a tais fatos, aspectos, direitos

e/ou situações.

9.5 A realizadora declara ciência expressa que, os direitos de autoria sobre os Projetos inscritos e apresentados no Concurso pertencem e permanecerão pertencentes integralmente aos seus respectivos proprietários.

9.6 A organização reserva-se o direito de utilizar os Projetos apresentados pelos candidatos como ferramenta de difusão ou publicidade e propaganda.

10. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

10.1 Os participantes, no ato da inscrição neste Concurso e uma vez sendo finalistas e/ou premiados, autorizam a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome e imagem, e ainda, do nome, imagem e características do Projeto apresentado, no todo ou em parte, em qualquer meio/veículo escolhido pela realizadora, especialmente virtual, a qualquer tempo e por período indeterminado, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência, mesmo que para fins publicitários, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida devida pela realizadora.

11. DISPOSIÇÕES GERAIS

11.1 O presente Regulamento e este Concurso Cultural poderão ser alterados, suspensos ou cancelados, a qualquer tempo, comprometendo-se a realizadora, desde já, a comunicar o novo Regulamento ou as novas condições do Concurso ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

11.2 A realizadora não se responsabilizará por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.

11.3 A responsabilidade da realizadora em relação do prêmio termina no momento em que forem entregues aos ganhadores.

11.4 A realizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou

provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa das inscrições ou de eventuais falhas em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado ao Concurso, vírus, queda de energia, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).

11.5 Eventuais tentativas por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, algum dos sites da realizadora ou do Evento ou, ainda, de prejudicar o funcionamento legítimo do Concurso, poderá constituir uma afronta às leis penais e civis, e poderá acarretar a devida responsabilização por danos e prejuízos que vier a causar.

11.6 Projetos enviados e/ou recebidos, por qualquer razão, fora dos prazos estipulados no presente Regulamento não serão considerados.

11.7 Da mesma forma, a realizadora não se responsabiliza pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação do interessado neste Concurso e/ou Evento.

11.8 Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento e execução do Projeto, assim como, a inscrição deste no Concurso e sua participação no Evento, mas não se limitando a estes, são de responsabilidade exclusiva do participante individualmente ou em equipe, ficando, a realizadora, eximida de qualquer dever, responsabilidade e/ou ônus.

11.9 A inscrição do Projeto neste Concurso implica na aceitação imediata, integral e automática de todas as cláusulas e condições previstas neste Regulamento, assim como, nas previstas no Regulamento geral do Evento.

Fica eleito o Foro Central da Capital do Estado de São Paulo, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja, para dirimir ou interpretar todas as presentes condições.