

## REGULAMENTO DO CONCURSO CULTURAL CAMPUS PARTY

### Vire um Curador Campus Party Amazônia 2018

As disposições a seguir visam regular o concurso cultural denominado “**Vire um Curador CPAmazônia**”, doravante simplesmente “Concurso”, do evento **CAMPUS PARTY Amazônia 2018**, doravante denominado simplesmente “Campus Party” ou “Evento”, a ser realizado do dia **01 de agosto a 05 de agosto de 2018**, [no Sesi Porto Velho Escola](#), realizado pelo Instituto Campus Party, doravante simplesmente “Realizador”, no CNPJ sob o nº. 210.912.323/0001-05 e organizado pela MCI Brasil S/A, doravante simplesmente “Organizadora”, inscrita no CNPJ sob o nº. 11.321.229/0001-44.

#### 1. DOS OBJETIVOS E DAS CARACTERÍSTICAS

**1.1** O objetivo da Campus Party é a inclusão digital dos cidadãos brasileiros, de forma a possibilitar o real exercício da cidadania e, ainda, compartilhar, aprender e ensinar conhecimento digital, propiciando a seus participantes um convívio saudável em torno de oficinas e palestras, tudo relacionado à informática, comunicação e novas tecnologias.

**1.2** O objetivo deste Concurso é permitir a participação ativa dos *Campuseiros* na definição de Atividades e conteúdo das palestras (doravante “atividades”) que comporão a programação oficial da Campus Party Amazônia 2018.

**1.3** Este Concurso também tem o escopo de:

- a) fomentar o engajamento da rede [campuse.ro](#);
- b) estreitar a relação palestrante x *Campuseiro* e;
- c) descobrir novos talentos na rede [campuse.ro](#).

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

**1.5** 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.

**1.6** Ficam impedidos de participar deste Concurso Cultural: pessoas jurídicas, todos os funcionários e fornecedores da organizadora, 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.

**1.7** 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.

## **2. DOS REQUISITOS PARA A 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 legal, que se inscreverem na forma estabelecida neste Regulamento, e desde que atendam, cumulativamente, aos seguintes requisitos:

- I. Estar devidamente cadastrado no [campuse.ro](http://campuse.ro) com perfil **completo (com e-mail) e foto atualizada real que identifique o usuário; e**
- II. Seja uma pessoa física, sem ligação à marcas ou empresas.
- III. Ser residente nos municípios da [Amazônia Legal](http://Amazônia Legal), localizados nos estados do Acre, Amapá, Amazonas, Mato Grosso, Pará, Rondônia, Roraima e Tocantins e os situados ao Oeste do Meridiano 44ºO do estado do Maranhão.

## **3. DA(S) FASE(S) E DAS INSCRIÇÕES**

### **3.1. Primeira Fase:**

- I. A inscrição deverá ser realizada **a partir do dia 14/05/2018 até 08/06/2017, ao meio-dia.**
- II. O cadastro da Atividade deverá ser feito no site [campuse.ro](http://campuse.ro).
- III. Siga os seguintes passos para cadastrar a Atividade:
  - a) Clique em “Criar” e, em seguida, em “Conferência” (para palestras ou painéis) ou em “Workshop” para oficinas;
  - b) Informe seu login e senha;
  - c) Em “Gerenciar Conferência (ou Workshop)”, selecione o evento “**Vire um Curador CPAmazônia**”
  - d) É OBRIGATÓRIO preencher TODOS os itens do formulário na plataforma [campuse.ro](http://campuse.ro) com detalhamento e clareza:
    - título (até 85 caracteres);
    - descrição resumida;

- descrição;
  - nome(s) e miníbio(s) do(s) palestrante(s) (além de indicar cidade de residência do(s) palestrante(s));
- IV.** A atividade sugerida será publicada com o status de “Rascunho” pelo sistema do [campuse.ro](http://campuse.ro). É importante ressaltar, que a atividade só sairá de rascunho se estiver completa e em adequação com os itens descritos acima.
- V.** Lembre-se de checar as mensagens recebidas via [campuse.ro](http://campuse.ro), através da plataforma é feita toda a comunicação necessária com o *campuseiro*, desde sugestões para adequação, além de informações sobre os próximos passos. Caso, não seja possível contactar o *campuseiro* pela plataforma, a equipe de conteúdo poderá contatá-lo pelo e-mail de cadastro da plataforma.
- VI.** Aguardar o contato do time de Conteúdos da Campus Party Brasil confirmando se sua atividade foi aprovada para a próxima fase.
- VII.** Para ser aprovada, a atividade passará pela avaliação e curadoria da Organização da Campus Party, que irá analisar a relevância do assunto proposto no momento atual, a sinergia da atividade com as temáticas da Campus Party e com o público frequentador como também o curriculum do palestrante.
- VIII.** Após o processo de avaliação e curadoria da Organização da Campus Party, as atividades selecionadas serão publicadas no site [campuse.ro](http://campuse.ro). Este processo ainda não garante que a atividade seja selecionada para a agenda oficial, pois ainda deverá passar pela fase de votação.
- 3.1.1.** O *Campuseiro Curador* poderá sugerir mais de uma atividade, porém, se for o autor de diversas atividades mais votadas e selecionadas, receberá como prêmio apenas 01 (um) ingresso com camping para a Campus Party.
- 3.1.2.** Sobre o prêmio, verificar a seção DOS PRÊMIOS.
- 3.1.3.** As atividades sugeridas podem ser palestras, painéis ou workshops. Os formatos de painel e workshop poderão conter até 3 participantes. Porém, a premiação é de apenas (01) um ingresso com camping, direcionado ao líder/moderador da atividade.
- 3.1.4.** O *Campuseiro* poderá indicar o próprio nome como palestrante para a(s) atividade(s) que inscreveu. Neste caso, não há necessidade de publicar em "Comentários" sua confirmação de participação. Esta regra só é aplicada quando o *campuseiro*, indicar um terceiro como palestrante.
- 3.1.5.** Os palestrantes participantes deverão ser residentes nos municípios da [Amazônia Legal](http://Amazônia Legal), localizados nos estados do Acre, Amapá, Amazonas, Mato Grosso, Pará, Rondônia, Roraima e

Tocantins e os situados ao Oeste do Meridiano 44°O do estado do Maranhão.

- 3.1.6.** A palestra ou painel sugerido terá a duração de 45 minutos e o workshop 1h e 45 minutos; prazo oficial das atividades e, ocorrerá em palco ou espaço para workshop com temática correspondente. Os dias e horários serão decididos junto à Organização da Campus Party, respeitando a grade oficial do Evento. Ou seja, o espaço e horário que o *Campuseiro Curador* indicar na inscrição da atividade será considerado apenas como mera sugestão.
- 3.1.7.** O material para realização de workshops é de responsabilidade do palestrante que irá ministrar.
- 3.1.8.** Não é permitido oferecer aos campuseiros a venda de materiais para a realização de workshops.

### **3.2. Segunda Fase:**

- I. Após a aprovação na primeira fase, o *Campuseiro Curador* irá para a Segunda Fase e, deverá confirmar a participação do palestrante indicado a ministrar a atividade sugerida na Campus Party.
- II. Para confirmar sua participação, o palestrante sugerido deve seguir as seguintes instruções:
  - a) Realizar o cadastro completo no [campuse.ro](http://campuse.ro) (com e-mail e foto real); e
  - b) Ir até a atividade sugerida e publicar em "Comentários" sua confirmação.
- III. Não serão consideradas as atividades sem a confirmação do palestrante indicado.
- IV. O palestrante deverá confirmar a sua participação **até o dia 08/06 até meio-dia. Para comentar no link da atividade o palestrante deve ter um usuário no campuse.ro e estar logado.**
- V. No ato de confirmação da sua participação, o palestrante deverá concordar com as regras dispostas neste Regulamento, especialmente as relacionadas ao custo de sua participação e às relativas aos direitos de propriedade intelectual abaixo descritas; assim como, as regras gerais do evento.
- VI. **No dia 11/06**, as Atividades selecionadas para a votação serão divulgadas no nosso site <http://brasil.campus-party.org/>. Cada atividade terá um link próprio no [campuse.ro](http://campuse.ro) para que os curadores e palestrantes possam divulgá-la em suas redes sociais marcando o perfil da **Campus Party**.
- VII. A atividade selecionada para a fase de votação não poderá sofrer alterações pelo *Campuseiro Curador*; caso isso ocorra a atividade será desclassificada.
- VIII. Lembre-se de checar as mensagens privadas recebidas via [campuse.ro](http://campuse.ro) e e-mail cadastrado no campuse.ro.

### 3.3. Terceira Fase

- I. Fase de “votação” que começa no **dia 11/06 e termina no dia 15/06, ao meio-dia.**
- II. **Os votos só serão válidos a partir do dia 11/06.**
- III. Assim que a atividade entrar na fase de votação, não será permitida a alteração de qualquer informação.
- IV. Serão selecionadas **no mínimo 15 atividades mais votadas**, ou seja, com o maior número de pessoas inscritas, entrarão na programação oficial do evento.
- V. Os votos poderão passar por uma auditoria para validar se os perfis participantes da votação são reais, de acordo com os critérios da Organizadora.

### 3.4 Quarta Fase

- I. **Publicaremos em nosso site oficial no dia 18/06/2018**, as atividades selecionadas para a programação oficial da Campus Party Amazônia 2018. Serão escolhidas para a programação oficial do evento no **mínimo 15 atividades mais votadas.**
- II. O time de Conteúdos entrará **em contato por e-mail com cada *Campuseiro Curador* entre os dias 18/06 e 21/06/2018** para alinharem data, horário, espaço e logística envolvidas na atividade. Caso não seja possível contato com o Curador e Palestrante até o dia **21/06/2018**, a atividade será automaticamente desconsiderada e seu espaço, data e horário, serão oferecidos para outra atividade seguindo a ordem de seleção. Para as atividades que forem selecionadas por substituição, qualquer alinhamento, assim como logística - nos casos aplicáveis - será feito até o dia **25/06/2018** prazo máximo. **Os horários e dias das palestras/painéis/workshops sugeridos dependerão da agenda oficial do evento.**
- III. Não será permitida a alteração de qualquer informação da atividade, após a votação e divulgação.
- IV. Em caso de desistência do palestrante, a atividade será cancelada e, o palestrante/curador da atividade seguinte mais votada, será convocado.

## 4. DA COMISSÃO DE AVALIAÇÃO E JULGAMENTO

4.1. A Comissão de Avaliação e Julgamento, doravante denominada simplesmente “Comissão”, será responsável por verificar se, os requisitos de participação e os objetivos do Concurso foram atendidos conforme o Regulamento.

4.2. A Comissão será composta por convidados e curadores, com qualificação e conhecimento técnico para tal, a serem definidos pela Organizadora.

4.3. Os critérios utilizados pela Comissão, estão descritos na Cláusula “5. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO” deste Regulamento.

4.4. Os casos omissos neste Regulamento, serão analisados e decididos pela Comissão, a Realizadora e a Organizadora da Campus Party.

4.5. Todas as decisões da Comissão serão soberanas, não cabendo, em qualquer etapa do Concurso, recursos ou impugnações.

## 5. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

5.1 Também é responsabilidade da Comissão, a avaliação das Atividades inscritas, conforme os seguintes critérios:

- I. Adequação às áreas temáticas da Campus Party e relevância do tema da Atividade;
- II. Clareza e detalhamento das informações fornecidas;
- III. Título, descrição, minibiografia com especialização profissional e/ou notório conhecimento do palestrante em relação ao conteúdo da Atividade; e
- IV. Aceite e confirmação de participação do palestrante sugerido, nos comentários da Atividade no [campuse.ro](http://campuse.ro).
- V. Todas as informações deverão estar completas.
- VI. Lembramos que, o palestrante deverá ter o cadastro completo (com e-mail e foto real) no [campuse.ro](http://campuse.ro) para que a sua participação seja confirmada. Salientamos a importância de acompanhar as mensagens da equipe Campus Party via [campuse.ro](http://campuse.ro).
- VII. Campuseiros que participarem de mais de uma edição do programa Vire um Curador durante o ano, devem sugerir atividades com conteúdo diferente para cada uma das edições. A mesma palestra ou workshop não poderá ser aceita para votação para mais de uma vez.
- VIII. Palestrantes que se atrasarem/não comparecerem ou não ministrarem a atividade por algum motivo, podem ter a participação suspensa numa próxima edição, devendo passar por uma avaliação interna.

5.2 Se os requisitos para participação não forem cumpridos, ou, no caso de a Atividade não estar de acordo com o objetivo deste Concurso, a desclassificação será automática.

## 6. DOS PRÊMIOS

6.1 O(s) ganhador(es) será(ão) premiado(s) com:

6.2 O *Campuseiro* que tiver a Atividade selecionada, for curador e palestrante da própria atividade receberá o seguinte prêmio:

- 01 (um) ingresso para a Campus Party Amazônia 2018 com camping em barraca individual e pacote de alimentação\* (café da manhã, almoço e jantar) para todos os dias do Evento\* (refeições válidas entre os dias 02/08 a 04/08 de agosto).
- É oferecido ao palestrante uma ajuda de custo, através de reembolso\*\* (após comprovação da compra e quitação das passagens) para logística - transporte rodoviário ou aéreo - no valor máximo de 800 reais (valor total fornecido, contemplando ida e volta), caso a passagem for menor que R\$ 800,00 considerar o menor valor. O reembolso\* para logística é válido apenas para palestrantes que residirem nos municípios da [Amazônia Legal](#), localizados nos estados do Acre, Amapá, Amazonas, Mato Grosso, Pará, Roraima e Tocantins e os situados ao Oeste do Meridiano 44°O do estado do Maranhão. Este benefício não é válido para palestrantes residentes em Porto Velho.

**\* O palestrante poderá optar por uma diária em quarto duplo (que dividirá com outro palestrante da Campus Party) OU camping para todos os dias em barraca individual, caso resida fora de Rondônia.**

**\* Caso o participante escolha uma diária em hotel, deverá estar ciente, que irá se hospedar no hotel fornecido pela Organização da Campus Party.**

**\* Caso o participante optar pelo camping terá direito ao pacote de alimentação (café da manhã, almoço e jantar) para todos os dias de evento (apenas entre os dias 02/08 a 04/08 de agosto).**

**\* Painéis e workshops terão direito apenas ao benefício para o líder/moderador da atividade.**

**\* Além dos benefícios listados anteriormente, não estão cobertos custos de acompanhantes e nenhum outro tipo de despesa adicional.**

**\*\* O reembolso será em até 15 dias úteis após do término do evento, mediante entrega dos comprovantes de compra e quitação das passagens.**

O(s) prêmio(s) (e os benefícios, se houver) é(são) pessoal(is) e intransferível(is). A não aceitação do(s) prêmio(s) pelo ganhador não dará direito, sob qualquer hipótese, de transferência, substituição ou

conversão em dinheiro.

**6.3 O *Campuseiro* que tiver a atividade selecionada e indicar um terceiro como palestrante da atividade receberá o seguinte prêmio:**

- 01 (um) ingresso para a Campus Party Amazônia 2018 com camping em barraca individual para todos os dias do Evento. O prêmio não inclui despesas de transporte e nem de alimentação.

**O palestrante indicado por um Campuseiro, terá direito a:**

- a. Credencial como palestrante do evento; e
- b. 01 (uma) alimentação no dia em que a atividade for realizado\*\*.

\* É oferecido ao palestrante uma ajuda de custo, através de reembolso\*\* (após comprovação da compra e quitação das passagens) para logística - transporte rodoviário ou aéreo - no valor máximo de 800 reais (valor total fornecido, contemplando ida e volta), caso a passagem for menor que R\$ 800,00 considerar o menor valor. O reembolso\* para logística é válido apenas para palestrantes que residirem nos municípios da [Amazônia Legal](#), localizados nos estados do Acre, Amapá, Amazonas, Mato Grosso, Pará, Roraima e Tocantins e os situados ao Oeste do Meridiano 44°O do estado do Maranhão. Este benefício não é válido para palestrantes residentes em Porto Velho.

**\* O palestrante sugerido poderá optar por uma diária em quarto duplo (que dividirá com outro palestrante da Campus Party) OU camping para todos os dias em barraca individual, caso resida fora de Rondônia.**

**\* Caso o participante escolha uma diária em hotel, deverá estar ciente, que deverá se hospedar no hotel fornecido pela Organização da Campus Party.**

**\*Caso o participante optar pelo camping terá direito ao pacote de alimentação (café da manhã, almoço e jantar) para todos os dias de evento (apenas entre os dias 02/08 a 04/08 de agosto).**

**\*Painéis e workshops terão direito apenas ao benefício para o líder/moderador da atividade.**

**\*Além dos benefícios listados anteriormente, não estão cobertos custos de acompanhantes e nenhum outro tipo de despesa adicional.**

**\*\* O reembolso será em até 15 dias úteis após do término do evento, mediante entrega dos comprovantes de compra e quitação das passagens.**



O(s) prêmio(s) (e os benefícios, se houver) é(são) pessoal(is) e intransferível(is). A não aceitação do(s) prêmio(s) pelo ganhador não dará direito, sob qualquer hipótese, de transferência, substituição ou conversão em dinheiro.

## **7. PENALIDADES**

**7.1.** Serão considerados nulos e imediatamente desclassificados e impedidos de concorrer e/ou receber o(s) prêmio(s), os participantes que não atenderem todos os requisitos para participação, as condições descritas neste Regulamento, ou ainda, em casos que se verificarem tentativa de fraude.

**7.2.** Igualmente, serão automaticamente excluídos, os participantes que tenham comportamento inadequado no Evento, 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 Organizadora poderá negar a participação daqueles que violarem qualquer direito de propriedade intelectual, recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste Regulamento ou, que não cumpra com os termos de participação no Evento, ou viole o *espírito* do Concurso.

## **8. DAS DÚVIDAS**

Eventuais dúvidas que possam surgir sobre o funcionamento do Concurso e/ou sobre este Regulamento, podem ser levadas ao conhecimento da Organizadora por meio de correio eletrônico, no endereço: [conteudo.cpbr@campus-party.com.br](mailto:conteudo.cpbr@campus-party.com.br).

## **9. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL**

**9.1.** O participante garante, no ato da inscrição deste Concurso, que a Atividade inscrita não infringe quaisquer direitos autorais de terceiros. Caso a Atividade seja protegida por direitos de propriedade intelectual, os participantes e indicados, garantem ser proprietários ou, possuir as autorizações para realizar a Atividade, sob pena de responder civil e criminalmente pelos prejuízos, danos materiais e/ou morais que eventualmente venham a ser causados à Realizadora, à Organizadora e/ou a terceiros.

**9.2.** Os participantes (e indicados) garantem a originalidade da Atividade e responsabilizam-se pelos conceitos ideológicos e pessoais que envolvam terceiros.

**9.3.** Caso haja algum tipo de colaboração ou coautoria, os participantes (e indicados), antes de inscrever a Atividade deverão solicitar autorização por escrita do(s) coautore(s) ou colaborador(es) e, concordam expressamente em apresentar as autorizações à Organizadora quando solicitado.

**9.4.** Sem prejuízo do disposto nas Cláusulas anteriores, os participantes (e indicados) do Concurso,

assumem total e exclusiva responsabilidade pela Atividade que apresentar, por sua propriedade 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 e a Organizadora de quaisquer responsabilidades relativamente a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

**9.5.** A Realizadora e a Organizadora declaram ciência expressa que, os direitos de autoria sobre as Atividades inscritas no Concurso e apresentadas no Evento pertencem e permanecerão pertencentes integralmente aos seus respectivos proprietários.

**9.6.** Os participantes (e indicados) concordam expressamente, no ato da inscrição da Atividade, em ceder à Realizadora e à Organizadora, o direito de uso das Atividades apresentadas como ferramenta de difusão ou publicidade e propaganda, de forma gratuita, ilimitada e irretratável.

## **10. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME**

**10.1.** Os participantes (e indicados), 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, voz e imagem e, ainda, do nome, imagem, características e conteúdo da atividade apresentada, no todo ou em parte, em qualquer meio/veículo, especialmente virtual, escolhido pela Realizadora ou pela Organizadora a qualquer tempo e por período indeterminado, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência, mesmo que para fins publicitários, sem que isso lhes implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida.

## **11. DISPOSIÇÕES GERAIS**

**11.1.** O presente Regulamento poderá ser alterado, suspenso ou cancelado, a qualquer tempo, comprometendo-se a Organizadora, a comunicar o novo Regulamento ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes (e dos indicados).

**11.2.** A responsabilidade da Realizadora e da Organizadora em relação aos prêmios termina no momento em que estes forem entregues aos respectivos ganhadores.

**11.3.** Atividades enviadas e/ou recebidas, por qualquer razão, fora dos prazos estipulados no presente Regulamento não serão consideradas.

**11.4.** Da mesma forma, a organizadora não se responsabilizará pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação do interessado neste Concurso.

**11.5.** A Realizadora e a Organizadora não se responsabilizarão por participações que não sejam

computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.

**11.6.** A Realizadora e a Organizadora não se responsabilizarão 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).

**11.7.** Eventuais tentativas por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, algum dos sites da Realizadora, da Organizadora ou do Evento ou, ainda, de prejudicar o funcionamento legítimo do Concurso, poderá constituir afronta às leis penais e civis, devendo responsabilizar-se por danos e prejuízos que vier a causar.

**11.8.** Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento, execução e/ou inscrição da Atividade ou, ainda, o comparecimento dos participantes (e dos indicados) no Evento, além do estabelecido neste Regulamento, são de responsabilidade exclusiva dos participantes (e dos indicados) ficando, a Realizadora e a Organizadora, eximida de qualquer dever, responsabilidade e/ou ônus.

**11.9.** A inscrição de Atividades 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.

**11.10.** Fica eleito o Foro da Capital do Estado de São Paulo, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja, para dirimir eventuais conflitos.