

REGULAMENTO DO CONCURSO CULTURAL CAMPUS PARTY

Vire um Curador Campus Party Minas Gerais 2017

As disposições a seguir visam regular o concurso cultural denominado “Vire um Curador CPMG2”, doravante simplesmente “Concurso”, do evento **CAMPUS PARTY MINAS GERAIS 2017**, doravante denominado simplesmente “Campus Party” ou “Evento”, a ser realizado do dia **1 a 5 de novembro de 2017**, no Expominas, sediado na Av. Amazonas, nº. 6.200, Bairro Gameleira, na cidade de **Belo Horizonte**, no Estado de **Minas Gerais**, realizado pelo Instituto Campus Party, doravante simplesmente “Realizador”, inscrito 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 Minas Gerais 2017.

1.3 Este Concurso também tem o escopo de:

- a) fomentar o engajamento da rede *Campuseiro*;
- b) estreitar a relação palestrante x *Campuseiro* e;
- c) descobrir novos talentos na rede *Campuseiro*.

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 com perfil **completo (com e-mail) e foto real**;
e
- II. Seja uma pessoa física, sem ligação à marcas ou empresas.

3. DA(S) FASE(S) E DAS INSCRIÇÕES

3.1. Primeira Fase:

- I. A inscrição deverá ser realizada **a partir do dia 14/09 até 10/10/2017, ao meio-dia.**
- II. O cadastro da Atividade deverá ser feito no site www.campuse.ro.
- III. Siga os seguintes passos para cadastrar a Atividade:
 - a) Clique em “Criar” e, em seguida, em “Conferência” (para palestras) ou em “Workshop”;
 - b) Informe seu login e senha;
 - c) Em “Gerenciar Conferência (ou Workshop)”, selecione o evento “***Vire um Curador CPMG2***”
 - d) Preencha TODOS os itens do formulário na plataforma campuse.ro com detalhamento e clareza:
 - título (até 85 caracteres);
 - descrição;
 - minibió, além de incluir informações com cidade de residência do palestrante;
 - Se a Atividade tiver imagem, a mesma deve ser JPEG com proporção 660 x 322 pixels; e

- Se a Atividade for de alguma comunidade, informar na descrição o nome dado à comunidade.

- IV. A Atividade sugerida será publicada com o status de “Rascunho” pelo sistema do 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, através da plataforma é feita toda a comunicação necessária com o *Campuseiro*, desde sugestões para adequação, além de informações sobre os próximos passos.
 - VI. Aguardar o contato do time de Conteúdos da Campus Party confirmando se sua Atividade foi aprovada.
 - 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 www.campuse.ro.
- 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 - palestras ou workshops - deverão conter apenas 01 (um) palestrante. Não será aceito o formato painel, com diversos palestrantes.
 - 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.
 - 3.1.5. Caso essa Atividade seja selecionada, o *Campuseiro* (Curador e palestrante da própria Atividade) terá direito a 01 (uma) entrada e deverá optar entre uma estadia no hotel em quarto duplo ou barraca para todos os dias do Evento e, transporte rodoviário (para quem residir em um raio de 50 km de Belo Horizonte). Não estão cobertos custos de acompanhantes, e nenhum tipo de despesa adicional.
 - 3.1.6. O palestrante sugerido deverá obrigatoriamente residir na região Sudeste.
 - 3.1.7. A palestra ou workshop sugerido deverá ter duração de 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.

3.2. Segunda Fase:

- I. Após a aprovação, o *Campuseiro Curador* irá para a Segunda Fase e, deverá convencer o palestrante indicado a participar da 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 (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.
- IV. O palestrante deverá confirmar a sua participação **até o dia 10/10 até meio-dia.**
- 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 12/10, as Atividades selecionadas serão divulgadas no campuse.ro. Cada Atividade terá um link próprio para que os curadores possam divulgá-la em suas redes sociais.
- VII. A Atividade selecionada para a fase de votação não poderá sofrer alterações; caso isso ocorra a Atividade será desclassificada.
- VIII. Lembre-se de checar as mensagens recebidas via campuse.ro.

3.3. Terceira Fase

- I. Fase de “votação” que começa no **dia 13/10 e termina no dia 18/10, ao meio-dia.**
- II. Assim que a Atividade entrar na fase de votação, não será permitida a alteração de qualquer informação.
- III. Só serão considerados válidos, os votos/inscrições de *Campuseiros* que tiverem seu perfil completo na plataforma, com foto real e preenchimento de TODOS os campos requeridos.
- IV. Nesta fase, as 10 Atividades mais votadas, ou seja, com o maior número de pessoas inscritas, entrarão na programação oficial do evento.

3.4. Quarta Fase

- I. **Publicaremos em nosso site oficial no dia 18/10/2017,** as Atividades selecionadas para a

programação oficial da Campus Party Minas Gerais 2017. Serão escolhidas para a programação oficial do evento as **10 Atividades mais votadas**.

- II. O time de Conteúdos entrará **em contato por e-mail com cada *Campuseiro Curador* entre os dias 18/10 e 21/10/2017** para alinharem data, horário, espaço e logística envolvidas na Atividade. Caso não seja possível contato com o Curador e Palestrante até o prazo citado, a Atividade será automaticamente desconsiderada e seu espaço, data e horário, serão oferecidos para outra Atividade seguindo a ordem de seleção. **Os horários e dias das palestras/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, que deverá, obrigatoriamente residir na região Sudeste, nos comentários da Atividade no 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 para que a sua participação seja confirmada. Salientamos a importância de acompanhar as mensagens da equipe Campus Party via campuse.ro.

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 e for curador e palestrante da própria Atividade receberá o seguinte prêmio:

- 01 (um) ingresso para a Campus Party Minas Gerais 2017 com camping em barraca individual e pacote de alimentação* (café da manhã, almoço e jantar) para todos os dias do Evento.
- É oferecido transporte rodoviário - 01 (uma) passagem - **APENAS** ao Campuseiro que residir na região Sudeste a um raio superior a 50 Km de Belo Horizonte.

***IMPORTANTE:** O Campuseiro poderá optar entre (01) uma estadia no hotel em quarto duplo com café da manhã **OU** barraca e pacote alimentação para todos os dias do Evento. Ou seja, se o campuseiro optar pelo hotel, não terá direito ao pacote de alimentação.

O transporte rodoviário é oferecido **APENAS** (para quem residir na região Sudeste em um raio superior a 50 km de Belo Horizonte).

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

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 Minas Gerais 2017 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 pacote de alimentação no dia em que a Atividade for realizado.

Nos casos em que o palestrante sugerido por um *Campuseiro*, residir na região Sudeste a um raio superior a 50km de Belo Horizonte, terá direito também à:

- a. 01 (uma) diária para 01 (uma) pessoa em quarto duplo ou barraca individual para todos os dias do evento.

* O Palestrante poderá optar entre (01) uma estadia no hotel em quarto duplo com café da manhã OU barraca e pacote alimentação para todos os dias do Evento. Ou seja, se o *campuseiro* optar pelo hotel, não terá direito ao pacote de alimentação.

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.

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 irrevogável.

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 responsabilizarem-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.