



INNOVATE **H**
HACKATHON

REGRAS OFICIAIS





O Innovate H Hackathon é uma competição de habilidades promovida pela Rede Innovate, OAB/PB para o desenvolvimento ágil de soluções para a promoção da transparência na sociedade digital. O Concurso e todos os Participantes e Projetos, incluindo o código, estão sujeitos e regidos pelos Termos de Serviço do Promotor, pela Política de Privacidade e por estas Regras Oficiais.

Ao se inscrever e/ou participar da Competição, você concorda com estas Regras Oficiais. Por favor, leias com atenção.

TEMA:

INOVAÇÃO E TRANSPARÊNCIA PARA A SOCIEDADE DIGITAL

DESAFIO:

SOLUÇÕES INOVADORAS PARA A PROMOÇÃO DA TRANSPARÊNCIA NA SOCIEDADE DIGITAL

1 | PROMOTOR.

REDE INNOVATE, OAB/PB. A Competição é apoiada pelas instituições: Conselho Federal da OAB, TCE/PB, UEPB.

Host/Promotor do Innovate H Hackathon 2020 em João Pessoa, Paraíba, Brasil é a Ordem dos Advogados do Brasil – Seção da Paraíba, a seguir denominada de “OAB/PB”. Nessa qualidade, a OAB/PB é responsável pela condução das atividades e julgamento dos Projetos.

2 | TERMO DE ADESÃO.

Você concorda que sua Inscrição ou o envio de um Projeto no âmbito da Competição constituem concordância com estas Regras. Estas Regras constituem um Termo de Adesão e vinculam você ao Promotor em relação à Competição. Os juízes escolherão os Projetos vencedores e os prêmios serão concedidos de acordo com estas Regras.

3 | REQUISITOS DE ELEGIBILIDADE PARA PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO.

Poderão participar da Competição indivíduos de todo o mundo que atendam aos seguintes critérios:

A.

Os participantes devem ter dezoito (18) anos de idade ou mais no momento da inscrição. A verificação deste critério poderá ser feita desde o momento da inscrição até a concessão de um prêmio no âmbito da Competição.

B.

Os Participantes deverão gozar de plena capacidade civil, nos limites da legislação e não possuir nenhum impedimento legal, tais como: estatutário, civil, penal, administrativo, declarando, neste ato, sua plena aptidão para participar do evento.

C.

Estão impedidos de participar dessa Competição aqueles que detenham vínculo jurídico com o Promo-

tor ou os Patrocinadores/Apoiadores da Competição, a saber: **funcionários, executivos, diretores, agentes, representantes e seus familiares - cônjuge, pais, filhos, irmãos e cada um dos cônjuges, independentemente de onde morem, ou ainda aqueles que possuam qualquer vínculo com a produção ou distribuição desta Competição.**

***I.** Também consideram-se impedidos de participar da Competição aqueles que pelo cargo ocupado perante a OAB/PB, Apoiadores ou Patrocinadores tenham tido acesso a informações confidenciais sobre a Competição, incluindo, mas sem se limitar, sua metodologia, composição de Banca Avaliadora e critérios de julgamento, bem como que dela sejam voluntários, mentores, validadores e avaliadores, ou seja, que por sua posição detenham informações privilegiadas ou detenham poder decisório na Competição. O impedimento aqui tratado estende-se aos laços de consanguinidade até o terceiro grau dos impedidos.*

D.

Você nos dá seu consentimento para usar seus dados pessoais para enviar as informações necessárias à

sua participação na Hackathon, atualizações e convites. Seus dados serão armazenados com os cuidados técnicos necessários, e não os usaremos para outras finalidades, nem os compartilharemos com terceiros.

4 | **COMO PARTICIPAR.**

Para participar será necessário observar os seguintes passos:

A. Inscrição:

observados os critérios de elegibilidade dispostos no item 3 acima, para participar da Competição será necessário:

I. Inscrever-se perante o Host/Promotor, através do site: https://www.sympla.com.br/innovate-h---hackathon-da-rede-innovate-oab-paraiba__900823, até às 00:00 do dia 27/08/2020. Na inscrição e/ou na pré-inscrição devem ser fornecidas informações básicas de contato e da respectiva especialidade de cada participante.

Atenção: todos os membros de uma equipe devem estar registrados perante o Promotor.

II. Existirão 2 modalidades de inscrição direta e uma pré-inscrição, que se darão da seguinte maneira:



A. Inscrição por equipe - os participantes devem efetuar a inscrição de todos os integrantes da equipe, cumprindo as exigências quanto à sua formação, mencionadas no item 4.b. Esta modalidade dá acesso às palestras e à competição;

B. Inscrição individual (palestras) - para integrantes que desejam participar do evento apenas enquanto espectadores das palestras ofertadas, sem, no entanto, participar da competição;

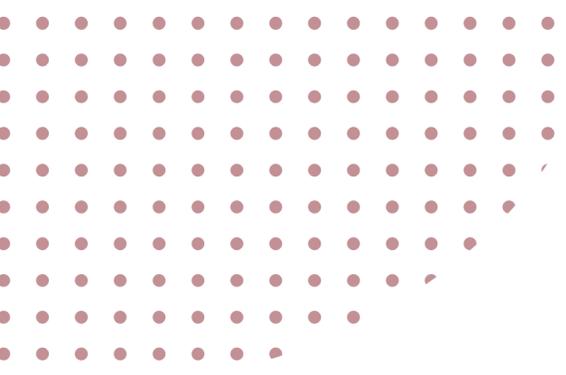
C. Pré-inscrição - para aqueles que desejam participar, mas que não possuem equipes. O pré-inscrito deve sinalizar, no ato da pré-inscrição, qual a sua especialidade, dentre aquelas exigidas, pela organização, para a formação das equipes, encontradas no item 4.b. Posteriormente, deve participar de um webinar, em que a organização fará esclarecimentos e montará equipes a seu critério, avaliando as habilidades interpessoais e as especificações de cada um. **Esta pré-inscrição não garante a inscrição definitiva, que se efetivará apenas com a formação da respectiva equipe realizada pela organização.** Os pré-inscritos remanescentes permanecerão em uma lista de espera, aguardando a possibilidade de desistência dos inscritos antes no início do evento.

III. No momento da inscrição, o/a participante deverá informar, dentre outros dados, e-mail e número de telefone de contato, profissão, declarando, neste momento, que os referidos contatos são hábeis para o fim a que se destinam e que podem, através destes, ser acionados ou receberem comunicações, orientações, instruções, a qualquer momento.

IV. O/A participante é o único e exclusivo responsável pelo e-mail e números telefônicos disponibilizados no momento da inscrição, não havendo qualquer responsabilidade do Promotor, Host/Promotor ou Organizadores sobre o não recebimento de chamadas, mensagens, e-mails, indisponibilidade de sistemas e sinais.

V. Depois de se registrar, cada participante receberá uma confirmação, por e-mail, com informações sobre a competição.

VI. O/A participante deve acessar a plataforma da Competição, na data e hora designadas no cronograma do Hackathon. Os/as participantes e as respectivas equipes submeterão um Projeto que consistirá em uma solução para o setor jurídico ("Projeto").



VII. Somente poderá haver um (1) projeto submetido por participante e por equipe.

VIII. A colaboração entre Equipes é permitida, porém o Promotor não administrará a colaboração ou divisão de prêmios entre os integrantes da equipe. O envio do Projeto é de responsabilidade do Representante da Equipe. O Promotor se comunicará e concederá o devido Prêmio apenas ao Representante da Equipe.

IX. O Representante da Equipe deve ter todos os direitos necessários para enviar o Projeto da Equipe para a Competição.

X. Todas as interpretações destas Regras e decisões tomadas pelo Promotor relacionadas à Competição são finais e obrigatórias em todos os aspectos. A qualquer momento, a critério exclusivo e absoluto do Promotor, o Promotor terá o direito de desqualificar um Participante Individual ou Equipe no caso de falha em atender aos critérios de elegibilidade ou qualquer outra violação ou suspeita de violação destas Regras.

XI. O evento será realizado de forma inteiramente online, sendo assim os inscritos poderão participar de

suas residências ou de qualquer outro lugar que desejarem desde que haja acesso à internet.

XII. Ao compartilhar a credencial de login com outra pessoa, o **Participante** será responsável pelo que acontecer com sua conta, inclusive, no tocante às implicações legais.

XIII. O Participante ao interagir diretamente com outro Participante, deverá ter cuidado com o tipo de informações pessoais compartilhadas, uma vez que não possui o controle do que os Participantes fazem com as informações obtidas de outros Participantes na plataforma. Para a própria segurança do Participante não deve ser compartilhado seu e-mail ou outras informações pessoais.

XIV. A prática das condutas acima referenciadas implicará em responsabilidade civil e criminal, perante o **Promotor** e terceiros, por violação à privacidade e/ou à propriedade intelectual nos termos da Lei nº 9.609 e 9.610/98, bem como das demais legislações vigentes.

XV. O Participante compromete-se a seguir os padrões de conduta estabelecidos e vigentes na Internet, abstendo-se de:

A. Violar a privacidade de qualquer usuário (professor ou aluno);

B. Utilizar indevidamente códigos de acesso, senha ou dado de outros usuários (professores ou alunos);

C. Propagar vírus de computador e programas invasivos (worms, ou outras formas de programas computacionais, auto-replicantes ou não) que prejudiquem a operação das redes e de computadores individuais;

D. Tentar burlar o sistema de segurança de computadores para os quais não possua autorização para acesso;

E. Corromper ou destruir dados, arquivos ou programas;

F. Veicular mensagens que possam vir a ser consideradas ofensivas e subversivas ou ffram princípios éticos;

G. Publicar, fornecer qualquer conteúdo ou informação de caráter impróprio, ofensivo, racista, agressivo, sexista, pornográfico, falso, enganoso, incorreto, infrator, difamatório ou calunioso;

B. Equipes:

O evento suportará inscrições com a formação de, no máximo, 10 equipes. As equipes deverão ser multidisciplinares, com, pelo menos, um integrante designado para cada uma das seguintes categorias, sendo possível a cumulação de especialidades para um mesmo integrante - “Jurídico”, “Negócios”, “Tecnologia” e “Design/Marketing”.

I. Cada equipe deverá ser composta por um total de 5 a 10 integrantes.

II. Cada equipe deverá nomear e autorizar um integrante como seu representante legal (o “Representante da Equipe”) para representar no ato da inscrição, agir e enviar um Projeto em nome da Equipe. O Representante da Equipe será o responsável pela comunicação com a organização da Competição, em especial com o Promotor, Host/Promotor e organização da Competição, para os assuntos relacionados à Competição, inclusive notificações e premiações. Cada integrante de cada equipe deverá atender aos critérios de elegibilidade aqui estabelecidos. Ao enviar um Projeto em nome de uma equipe, o Representante da Equipe declara que ele/ela é o representante autorizado a agir

em nome da equipe. Quaisquer desentendimentos entre integrantes de uma equipe deverão ser solucionados em comum acordo entre os integrantes da referida equipe. As decisões serão comunicadas ao Promotor e/ou Host/Promotor pelo(a) Representante da Equipe. Na eventualidade de não ter sido alcançada ou comunicada uma solução amigável pelos integrantes da Equipe, então o Promotor e ou Host/Promotor Local tem a prerrogativa de tomar decisões em nome da Equipe.

III. O Representante da Equipe representará os integrantes da Equipe durante toda a Competição, sendo, por isto, sua presença obrigatória até o fim da maratona. O Representante Legal será também responsável por orientar e instruir a Equipe sobre qualquer informação divulgada pelo Promotor, Host/Promotor e organização da Competição.

IV. Caberá ao Representante da Equipe receber eventuais prêmios e efetuar eventual fracionamento ou rateio das premiações recebidas, não tendo o Promotor, Host/Promotor ou a Organização qualquer ingerência, interesse ou recomendação para a forma decidida internamente pelas Equipes. Paga ou direcionada qualquer premiação ao Representante da Equipe, consideram-se quitadas quaisquer obrigações do Promo-

tor, Host/Promotor ou Organização perante a Equipe e seus integrantes.

V. A diversidade do time possibilita o maior desenvolvimento das habilidades multidisciplinares, podendo esta diversidade representar uma vantagem competitiva para as apresentações e soluções a serem desenvolvidas. Nesse contexto, cada Equipe deverá ser formada por pelo menos um (1) advogado(a), bacharel ou estudante de Direito, um (1) desenvolvedores/programadores, um (1) empreendedor e um (1) designer e/ou profissional de Marketing

VI. É permitida a participação de equipe pré-formada, contudo, esta deverá aceitar novos integrantes caso seja determinado pelo Host/Promotor do evento, seja para encorajar a diversidade de pensamentos e experiências, seja para incluir participantes que se encontram sem equipe.



5 | REQUISITOS DOS PROJETOS.

Todos os Projetos devem cumprir todos os requisitos a seguir:

A.

O **Innovate H Hackathon 2020** é uma Competição com critérios de julgamentos e regras a serem obedecidas, sendo exigido dos competidores que apresentem soluções reais, factíveis e concretas, que versem sobre a **promoção da transparência na sociedade digital**. Deverão ser desenvolvidas soluções aplicadas, provas, protótipos, a serem explicadas e exemplificadas para a Banca Avaliadora.

B.

Os Projetos não podem incluir ou fazer referência a quaisquer dados externos, exceto aqueles especificamente designados durante a Competição, ou aqueles disponíveis através de plataformas abertas e públicas.

C.

Projetos que explorem erros no software do Promotor ou que violem o espírito da Competição serão rejeitados.

D.

Projetos que tentarem prejudicar o Promotor ou criar uma vantagem injusta sobre outros participantes serão rejeitados.

E.

Os Projetos não podem violar quaisquer leis, regulamentos ou direitos de terceiros.

F.

Ao enviar um Projeto, o Participante e a Equipe declaram e garantem: (i) que se trata de trabalho original seu e da sua Equipe; (ii) que não tenha sido previamente publicado, vendido ou apresentado em qualquer outra competição, promoção ou concurso; (iii) que não ganhou premiações anteriores; (iv) que não infringe direitos autorais, marcas registradas, direitos de privacidade, publicidade ou outra pro-

priedade intelectual ou outros direitos de qualquer pessoa ou entidade; (v) que não foi desenvolvido em qualquer forma substantiva antes da Competição, embora a ideação, pesquisa e coleta de material anteriores sejam permitidas.

G.

Os Projetos não devem incluir informações ou conteúdo que seja falso, fraudulento, enganoso, falacioso, difamatório, ameaçador, ofensivo, profano, obsceno, pornográfico, odioso, indecente, inapropriado ou injurioso para qualquer indivíduo, Promotor ou qualquer terceiro.

H.

O Projeto deverá ser submetido e disponibilizado gratuitamente e sem qualquer restrição, para teste, avaliação e uso pelo Promotor e juízes durante o Período da Competição.

I.

Todas as informações fornecidas para se inscrever para a Competição devem ser verdadeiras e corretas.

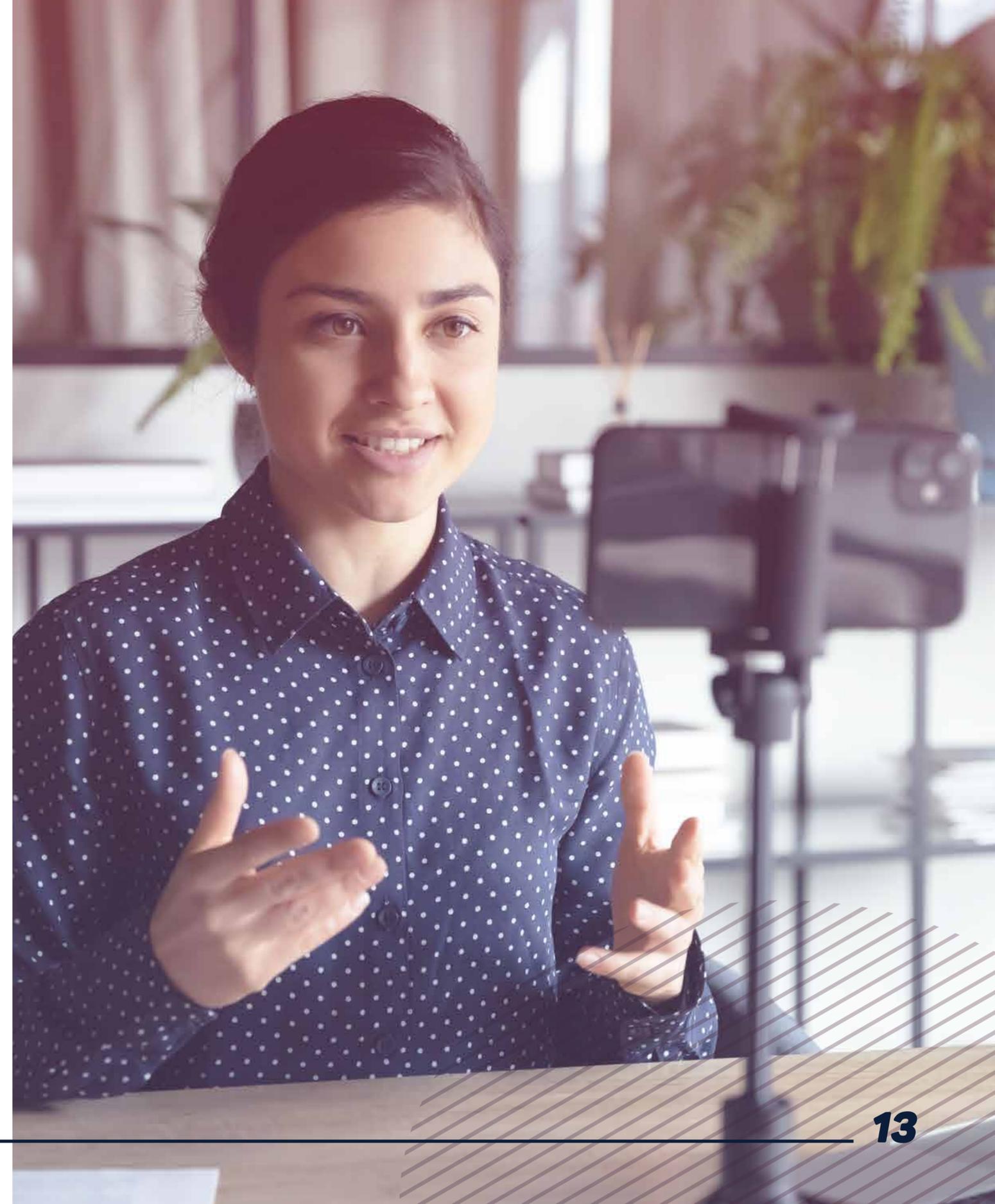
Cada Participante é responsável por manter essas informações atualizadas.

J.

Não serão aceitas nenhuma atitude racista, machista, homofóbica e/ou preconceituosa de qualquer gênero. Se identificada a situação será analisada pela Organização, podendo ocasionar na desclassificação do participante.

5.1_

A título de sugestão, não vinculante para julgamento, a OAB/PB irá apresentar no dia, através do canal oficial de comunicação no Discord App, uma lista de temas e conteúdos vinculados aos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), que poderão servir de estímulo e subsídio para as equipes desenvolverem seus protótipos.



6 / DA SUBMISSÃO DE PROJETOS.

A submissão de projetos do **INNOVATE H HACKATHON** deverá ser realizada até às **17h do dia 30/08/2020** (Domingo) da seguinte forma:

A. Video Pitch:

Link do vídeo no YouTube, de até 3 minutos, na estrutura de um pitch, reforçando problema, solução e tecnologia utilizada. Os vídeos com mais de 3 minutos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o respectivo link enviado na plataforma Proj4Me . O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'.

B. Vídeo Demo:

Link do vídeo, no YouTube, de até 60 segundos, gravando a tela e a navegação da solução desenvolvida. Neste vídeo, não podem ser utilizadas ferramentas de prototipação que não apresentem código desenvolvido. Os vídeos com mais de 60 segundos não

serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o respectivo link enviado na plataforma Proj4Me. O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'.

C. Apresentação:

No formato de slides, com estrutura de pitch, contendo informações sobre o problema, sobre a solução e sobre as tecnologias utilizadas. Pode-se utilizar desse material para trazer informações de mercado e roadmap futuro da solução desenvolvida. (obrigatória utilização formato .pdf e recomenda-se o formato de 10 slides).

D. Link público do repositório:

(disponibilizar em repositório do github). Caso a solução utilize mais de um repositório, enviar o link de todos (limitado ao máximo de 3 links). Cada link deve ter um arquivo Read, com informações sobre o projeto.

E.

Link da solução:

Caso a solução desenvolvida esteja hospedada em um link, este pode ser disponibilizado, porém não faz parte do escopo de avaliação navegar na solução. A solução precisa ser claramente apresentada no vídeo de demonstração, item b desta cláusula.

7 | CRITÉRIOS DE JULGAMENTO E SELEÇÃO DE VENCEDORES.

As inscrições e os Projetos que não atenderem aos Critérios de Elegibilidade (item 3 supra) e aos Requisitos dos Projetos (item 5 supra) até o final do Período de Submissão serão considerados incompletos e, a critério do Promotor, poderão ser desqualificadas(os).

A.

Todos os Projetos da Competição serão avaliados de acordo com os critérios:

- I.** *criatividade e disruptão da solução;*
- II.** *aplicabilidade do sistema para solucionar os problemas atinentes ao tema;*
- III.** *qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo conceitual;*
- IV.** *viabilidade de execução real da solução desenvolvida.*

B.

As decisões do Promotor são finais e obrigatórias em todos os aspectos. O Promotor se reserva o direito de desqualificar qualquer Projeto que infrinjam o Código de Ética e o Estatuto da OAB, ou qualquer regulamento interno.

8 | DA COMUNICAÇÃO.

Durante todo o evento **INNOVATE H HACKATHON 2020**, a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por contato telefônico, e-mail e através do canal oficial de comunicação no Discord App.

A.

Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações do evento.

9 / DA PROGRAMAÇÃO.

A programação do **INNOVATE H HACKATHON 2020** dar-se-á nas respectivas sessões:

A. Mentorias:

Serão divididas nas seguintes áreas de conhecimento - (i) Jurídica; (ii) Tecnologia; (iii) Negócios; (iv) Projeto; (v) Marketing.

B. Palestras:

Ocorrerão através da plataforma Zoom.



10 | NOTIFICAÇÃO DOS VENCEDORES.

No dia 30 de agosto de 2020, às 19h, após o término da submissão dos projetos, a Comissão Organizadora e os jurados irão selecionar e anunciar as três **(3) melhores** soluções da Competição, através do Discord oficial do Hackathon.

11 | PRÊMIOS.

No dia 30 de agosto, no encerramento do Innovate H Hackathon 2020, de acordo com a programação do evento, será realizada a cerimônia de premiação. A premiação total da Competição é de R\$ 10.000,00 (Dez mil reais), rateada entre as três melhores equipes, cujo valor será:

A.
1º Lugar: R\$ 5.000,00 (cinco mil reais);

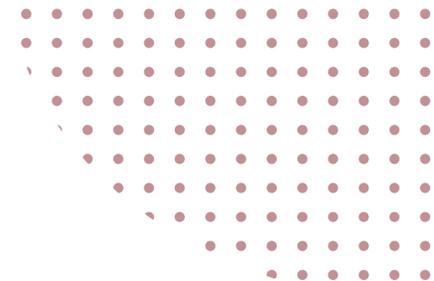
B.
2º Lugar: R\$ 3.000,00 (três mil reais);

C.
3º Lugar: R\$ 2.000,00 (dois mil reais);

I. O prêmio será entregue ao representante jurídico da equipe que, na ocasião deste evento, será seu responsável. Fica sob sua responsabilidade a distribuição do quantum aos demais integrantes, se escusando, a organização, de tal responsabilidade.

II. Os valores de eventual premiação serão pagos mediante TED (transferência eletrônica disponível) para a conta indicada pelo Representante da Equipe, servindo o comprovante da TED como recibo de pagamento.

III. Nenhuma transferência, cessão, substituição ou equivalente em dinheiro dos prêmios é permitida, exceto a critério exclusivo do Promotor. O Promotor se reserva o direito de substituir um prêmio, no todo ou em parte, por outro de valor monetário igual ou maior se um prêmio não puder ser concedido conforme descrito por qualquer motivo.



12 | USO DOS PROJETOS PELO PROMOTOR.

Os participantes de cada Equipe, através de seu Representante de Equipe, concedem ao Promotor direito e licença para usar, armazenar, copiar, distribuir e exibir publicamente o Projeto, irrevogável e irretratável, ilimitada, dele, gratuita e livre de royalties, com o objetivo de avaliar, pontuar, anunciar e promover o Projeto em conexão com a Competição.

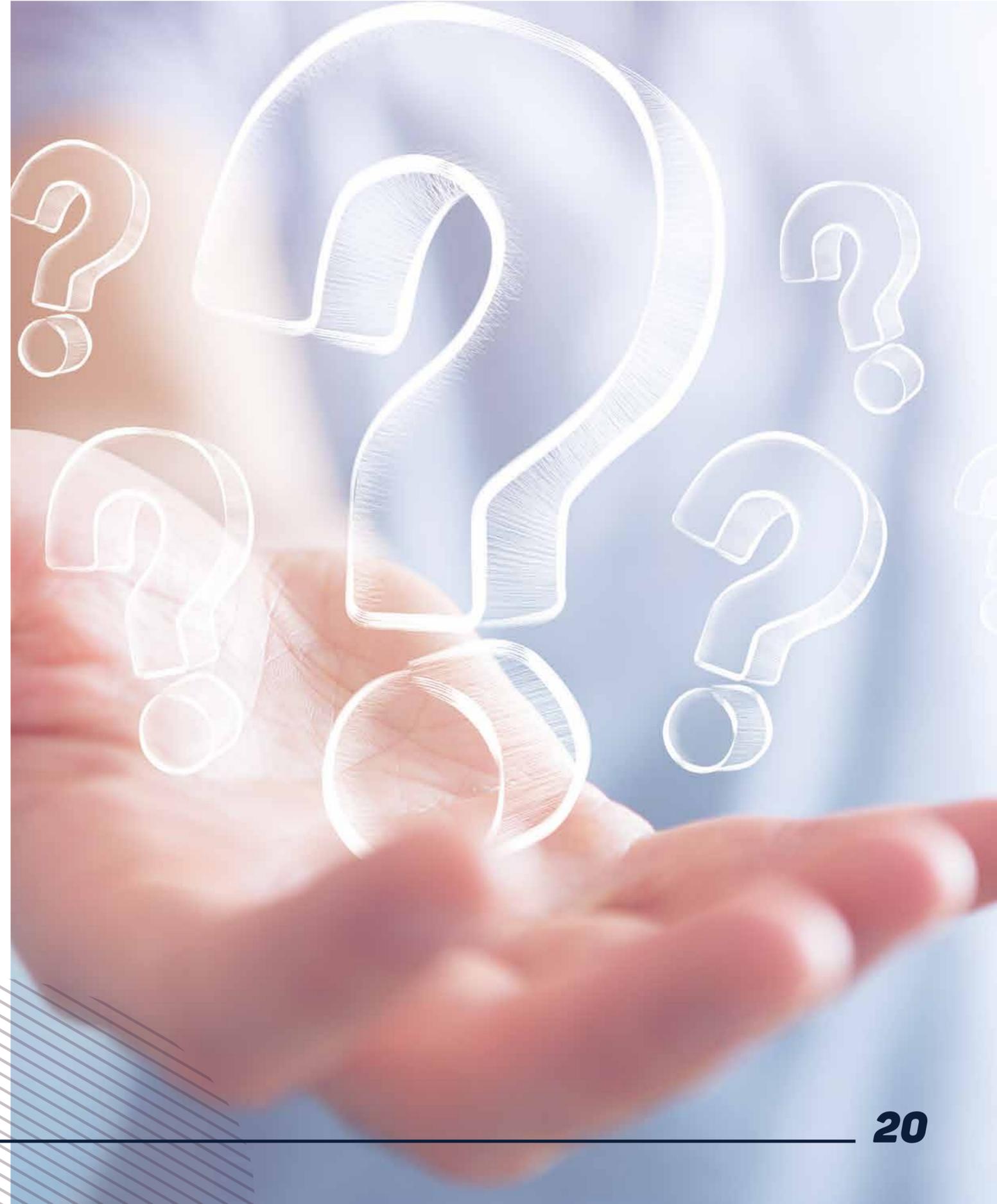
13 | CONDIÇÕES GERAIS.

O Promotor se reserva o direito de desqualificar qualquer participante da Competição se, a critério exclusivo do Promotor, acreditar razoavelmente que o participante tentou minar a condução normal da Competição por meio de fraude, engano ou outras práticas de injustas ou ainda por aborrecimentos, abusos, ameaças ou assédio de quaisquer outros participantes, organizadores ou Promotor. O Promotor se reserva o direito, a seu exclusivo critério e sem aviso prévio, de suspender ou cancelar qualquer parte da Competição ou



alterar as Regras Oficiais por qualquer motivo, incluindo, sem limitação, alteração ou corrompimento da administração da Competição por vírus de computador, problema técnico, ataques de software mal-intencionado, intervenção humana não autorizada, mau funcionamento de sistemas, problemas no servidor, falhas, dificuldades ou outras causas e eventos imprevisíveis além do controle do Promotor corrompem ou afetam a administração, segurança e imparcialidade. Não há qualquer espécie de vínculo societário (ou atos de concentração exemplificados pela Lei Federal Brasileira n o 12.529/11), ou mesmo de relação trabalhista entre o Patrocinador, os Organizadores e/ou Juízes perante os participantes e/ou competidores.

Todas as interpretações de eventuais regras dúbias, de contradições e omissões serão solucionadas exclusivamente pelo Promotor ou pelos Organizadores da Competição.



14 | PRIVACIDADE E SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO.

Os participantes concordam que os dados pessoais informados em razão de sua participação na Competição através da inscrição, incluindo, sem limitação, nome, endereço para correspondência, número de telefone e endereço de e-mail podem ser coletados, processados, armazenados e usados pelo Promotor e seus afiliados para fins de condução e administração da Competição. Ao participar da Competição, você concorda com a política de privacidade do Promotor, pois ela pode se aplicar à coleta e uso de suas informações pessoais e reconhece que você leu e aceitou a política de privacidade do Promotor.

14.1_

É de inteira responsabilidade do **Participante** manter o ambiente de seu dispositivo (computador, celular, tablet, entre outros) seguro, com o uso de ferramentas disponíveis, como antivírus, firewall, entre outras, de modo a contribuir na prevenção de riscos eletrônicos, não possuindo a qualquer responsabilidade oriundo da negligência e/ou culpa exclusiva do **Usuário** no tocante a sua segurança cibernética.

14.2_

Tendo em vista as características inerentes ao ambiente da internet, o Promotor não se responsabiliza por interrupções ou suspensões de conexão, transmissões de computador incompletas ou que falhem, bem como por falha técnica de qualquer tipo, incluindo, mas não se limitando, ao mau funcionamento eletrônico de qualquer rede, hardware ou software; a indisponibilidade de acesso à internet ou à plataforma/aplicativo incompatibilidade dos sistemas dos Participantes com os do provedor de acesso, assim como qualquer informação incorreta ou incompleta sobre a plataforma e qualquer falha humana, técnica ou de qualquer outro tipo no processamento das informações não serão consideradas responsabilidade da que se exime de qualquer responsabilidade proveniente de tais fatos e/ou atos.

15 | PUBLICIDADE E DIREITO DE USO DE IMAGEM.

O participante dá seu consentimento expresso para o Promotor e organizadores usarem e reproduzirem o nome e imagem do Participante sem compensação adicional em qualquer meio (incluindo, sem limitação, impresso, via televisão, via internet, por e-mail ou em qualquer outro meio, inclusive mídias agora conhecidas ou futuramente concebidas) para fins publicitários e promocionais em todo o mundo, **em caráter permanente, gratuito, livre de royalties ou qualquer direito à compensação, notificação ou permissão do Participante de qualquer tipo, exceto se proibido por lei.** O participante concede permissão para o **Innovate H Hackathon** para publicar informações sobre o seu Projeto submetido durante a Competição, foto, vídeo ou outro item de mídia, doravante referido como “Materiais”, para o Promotor e organizadores da Competição, para publicação em seus sites eletrônicos, Instagram, Twitter, LinkedIn e qualquer outro meios de comunicação com artigos relacionados ao **Innovate H Hackathon.**

O/A participante, pelo presente instrumento, concede permissão irrevogável e irretratável de direito de uso de imagem e de publicidade do Projeto para o Promotor e orga-

nizadores da Competição, seu representante, funcionários, gerentes, membros, diretores, empresas controladoras, subsidiárias e diretores, devendo mantê-los indenidos e livres de quaisquer reivindicações e demandas decorrentes de/ou em conexão com qualquer uso dos referidos “Materiais”, incluindo, sem limitação, todas as reivindicações por invasão de privacidade, violação do meu direito de publicidade, difamação e quaisquer outros direitos pessoais e/ou de propriedade.

16 | GARANTIA E INDENIZAÇÃO.

O/A Participante e a Equipe garantem que o Projeto é seu próprio trabalho original e, como tal, são os únicos e exclusivos proprietários e detentores dos direitos sobre o Projeto apresentado e que têm o direito de submeter o Projeto no âmbito da Competição e conceder todas as licenças necessárias a ele relativas. Na extensão máxima permitida por lei, o/a Participante e os integrantes da Equipe concordam em defender, indenizar e isentar o Promotor, o Host/Promotor Local e a organização da Competição, suas afiliadas e as Entidades da Competição em relação à todas e quaisquer reclamações, ações, processos, bem como todas e quaisquer perdas, responsabilidades, danos, custos e despesas (incluindo honorários advocatícios) decorrentes ou resultantes de:

- I.** Qualquer inscrição, algoritmo ou outro material enviado ou fornecido por você que viole qualquer direito autoral, marca registrada, segredo comercial, imagem comercial, patente ou outros direitos de propriedade intelectual de qualquer pessoa ou difamar

qualquer pessoa ou violar seus direitos de publicidade ou privacidade;

II.

Qualquer declaração falsa feita por você em conexão com a Competição;

III.

Qualquer não conformidade e violação por você destas Regras e as representações e garantias aqui estabelecidas;

IV.

Reclamações feitas por pessoas ou entidades que não sejam partes nestas Regras decorrentes ou relacionadas ao seu envolvimento com a Competição;

V.

Aceitação, posse, uso indevido ou utilização de qualquer prêmio ou participação em qualquer atividade relacionada com a Competição ou a participação do/a Participante nela, incluindo, mas não limitado a, reivindicações legais e de direito comum por apro-

opriação indevida ou direito de publicidade;

VI.

Qualquer mau funcionamento ou outro problema com o site da Competição em relação a inscrição e participação na Competição pelo/a Participante;

VII.

Qualquer erro na coleta, processamento ou retenção de informações de inscrição ou votação em relação ao Projeto e a participação do/a Participante na Competição; ou

VIII.

Qualquer erro tipográfico ou outro na impressão, oferta ou anúncio de qualquer prêmio ou vencedores em relação o Projeto e participação na Competição.

17/

O/A Participante e o Promotor para dirimir quaisquer controvérsias resultante ou relacionada a este Termo ou à Competição o foro eleito será o da Comarca de João Pessoa - Estado da Paraíba.

QUALQUER REIVINDICAÇÃO ADMINISTRATIVA DECORRENTE DE/OU RELACIONADA A ESTE TERMO OU A COMPETIÇÃO DEVE SER PROPOSTA EM ATÉ UM ANO APÓS O FATO GERADOR DA REIVINDICAÇÃO OCORRER, ESGOTADO ESTE PRAZO O DIREITO DE REIVINDICAR DECAI, O QUE SIGNIFICA QUE O/A PARTICIPANTE E OPROMOTOR NÃO TERÃO O DIREITO DE PROPOR A REIVINDICAÇÃO.



REALIZAÇÃO



PATROCINADORES



APOIO

