



REGULAMENTO/PLANO DE OPERAÇÃO DA PROMOÇÃO

Maratona Unicef Samsung - Tecnologias Móveis nas Escolas

CERTIFICADO DE AUTORIZAÇÃO SECAP Nº 03.005001/2019

1 - EMPRESAS PROMOTORAS:

1.1 - Empresa Mandatária:

Razão Social: SAMSUNG ELETRONICA DA AMAZONIA LTDA

Endereço: DOS OITIS Número: 1460 Bairro: DISTRITO INDUSTRIAL II Município: MANAUS UF: AM CEP:69007-002

CNPJ/MF nº: 00.280.273/0001-37

2 - MODALIDADE DA PROMOÇÃO:

Concurso

3 - ÁREA DE ABRANGÊNCIA:

Todo o território nacional.

4 - PERÍODO DA PROMOÇÃO:

23/09/2019 a 23/04/2020

5 - PERÍODO DE PARTICIPAÇÃO:

23/09/2019 a 22/04/2020

6 - CRITÉRIO DE PARTICIPAÇÃO:

I. A Maratona UNICEF SAMSUNG ("Maratona") tem por objetivo reunir programadores, designers, desenvolvedores, estudantes e professores, com o fim de incentivar o desenvolvimento de tecnologias educacionais na forma de protótipos de aplicativos para dispositivos móveis ("protótipos de apps"), de acordo com (a) as áreas de conhecimento do Ensino Médio, a saber: Linguagens e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, (b) competências e habilidades definidas pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular), e (c) os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas ("ODS"), para serem utilizadas em escolas públicas, por professores e estudantes do Ensino Médio.

II. A Maratona acontecerá no período de 23 de setembro de 2019 a 23 de abril de 2020 e será dividida em 03 etapas descritas a seguir:

1ª ETAPA: INSCRIÇÃO E PRÉ-SELEÇÃO DAS PROPOSTAS DE PROJETOS:

23/09/2019 a 27/10/2019: Período das inscrições.

28/10/2019 a 04/11/2019: Avaliação das propostas dos projetos pela Comissão Avaliadora.

08/11/2019: Divulgação das equipes selecionadas nesta 1ª etapa.

(a) Para a inscrição na Maratona, bem como para o desenvolvimento dos projetos de protótipos de apps ("projetos") e interação com a equipe participante, mentores e responsáveis, os participantes deverão utilizar o site <http://maratonaunicefsamsung.org.br> ("site da Maratona").

(b) As inscrições ocorrerão de 23/09/2019 a 27/10/2019, até às 23h59 - horário oficial de Brasília, e deverão ser formalizadas por meio de preenchimento de todos os campos do formulário eletrônico disponível no site da Maratona.

Parágrafo Único: Fica previamente esclarecido que o participante será o único responsável pelos dados indicados no momento da inscrição, isentando os responsáveis pela Maratona de qualquer problema por informações falsas, incorretas, inválidas e/ou imprecisas.

(c) Para participar, os interessados deverão formar, obrigatoriamente, equipes de 05 (cinco) integrantes, com os seguintes perfis:

- 1 PROFESSOR atuante em escola pública (preferencialmente da mesma escola pública do estudante do Ensino Médio integrante da equipe). – obrigatoriamente.

- 1 ESTUDANTE cursando o Ensino Médio em escola pública; - obrigatoriamente.

- 3 ESTUDANTES cursando Ensino Médio, técnico ou graduação com matrículas ativas, podendo ser de: escolas públicas, escolas técnicas, Universidades Públicas ou Privadas, ou de Institutos Federais.

(d) Cada equipe deverá indicar no ato da inscrição, o perfil de cada participante.

(e) É recomendável que na constituição das equipes seja assegurada a diversidade de gênero.

(f) Cada equipe deverá indicar o membro responsável pela equipe, que será o "Coordenador do Projeto".

(g) Cada equipe deverá apresentar, no ato da inscrição, uma declaração digitalizada com a data do ano vigente (2019) da Instituição de Ensino de cada participante, constando os seguintes dados:

- Da Instituição: Razão social, endereço, CNPJ, responsável, contato.

- De cada estudante: nome completo, CPF, nome do curso que está cursando e período.

- Do Professor: nome completo, CPF, nome da disciplina em que está atuando.

(h) Será permitida somente uma única inscrição por equipe. O Professor, no entanto, poderá participar de mais de uma equipe. Os outros integrantes poderão participar e compor apenas uma equipe.

(i) Fica previamente determinado que qualquer um dos integrantes de uma equipe participante somente poderá ser substituído em caso de desistência motivada por caso fortuito ou de força maior, e desde que devidamente atestada com até 48 (quarenta e oito) horas antes do início da 2ª etapa da Maratona.

Parágrafo Único: A partir da 2ª etapa, a equipe não poderá substituir membros que por qualquer motivo desistam da participação e, além disso, a desistência deve ser imediatamente comunicada à comissão organizadora da maratona, sob pena de desclassificação.

(j) A equipe participante deverá registrar, no formulário de inscrição, uma proposta sucinta de projeto de desenvolvimento de protótipo de app, indicando habilidades descritas em, no mínimo, duas áreas do conhecimento da BNCC (Linguagens e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas) e pelo menos um dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas ("ODS"), para serem utilizados por estudantes e professores nas salas de aulas do Ensino Médio.

(k) Ademais, no ato da inscrição, a equipe deve postar no campo indicado um vídeo de, no máximo, um minuto, apresentando o projeto, as habilidades descritas na BNCC, a relação com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas (ODS) e o protótipo de app que será desenvolvido durante a Maratona, caso a equipe seja uma dentre as 20 (vinte) que serão classificadas para a 2ª e 3ª etapas.

(l) Os projetos a serem apresentados devem ter como finalidade, além de promover inovação, desenvolver soluções tecnológicas para dispositivos móveis e contribuir para a melhoria da qualidade educacional.

(m) O projeto deve ser enviado de acordo com o modelo que estará disponível no site da Maratona, de autoria exclusiva da equipe participante, conforme orientações que constarão do formulário de inscrição. Os integrantes de cada equipe, nesse ato, assumem plena e exclusiva responsabilidade pelo conteúdo que produzir, por sua titularidade, pela originalidade e pelas palavras utilizadas, incluindo, sem limitação, a responsabilidade por eventuais violações à intimidade, à privacidade, à honra e à imagem de qualquer pessoa, aos deveres de segredo, à propriedade industrial, ao direito autoral e/ou a qualquer outro bem juridicamente protegido, eximindo os organizadores de qualquer responsabilidade relativa a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

Parágrafo Primeiro: Os projetos não poderão conter expressões ou palavras contrárias aos Direitos Humanos, nem poderão incitar a violência, tampouco poderão conter indicação de preconceito de qualquer espécie, palavras de baixo calão, palavrões ou ofensas ao nome de qualquer pessoa ou animais, conter referências desonrosas a pessoas, locais, crenças, raça, cor, sexo, obras culturais ou propriedade industrial.

Parágrafo Segundo: Ademais, é de inteira responsabilidade dos integrantes da equipe participante a defesa de eventual acusação de plágio do projeto apresentada nesta Maratona.

(n) Após o envio do projeto e conclusão da inscrição da equipe, nenhum dos dados informados poderá

ser, em nenhuma hipótese, modificado.

(o) Caberá à cada equipe providenciar/utilizar o próprio computador/laptop, bem como arcar com despesas de qualquer outro material ou equipamento durante todas as atividades envolvidas na participação da Maratona.

2ª ETAPA: DESENVOLVIMENTO DOS PROJETOS DE PROTÓTIPO DE APPS, TESTAGEM E MENTORIA:

11/11/2019 a 10/04/2020: Mentoria técnica e pedagógica e sessões de tira-dúvidas.

11/11/2019 a 22/11/2019: Desenvolvimento e testagem do conceito dos protótipos de apps.

25/11/2019 a 06/03/2020: Desenvolvimento dos protótipos.

09/03/2020 a 27/03/2020: Testagem dos protótipos com usuários em escolas de Ensino Médio.

28/03/2020 a 10/04/2020: Melhorias e finalização dos protótipos de apps.

(a) De 07/11/2019 a 10/04/2020, cada equipe selecionada deverá desenvolver o protótipo de app, conforme projeto apresentado. Durante este período, serão realizadas sessões de tira-dúvidas e mentoria técnica e pedagógica, de participação obrigatória para as 20 equipes selecionadas.

Parágrafo Primeiro: A mentoria pedagógica será realizada por professores especialistas atuantes, preferencialmente, em instituições públicas, que orientarão as equipes em relação à adequação da proposta de protótipo ao disposto na BNCC e nos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas (ODS) e a coerência teórico-metodológica da mesma.

Parágrafo Segundo: A mentoria técnica será realizada por profissionais da área de Tecnologia da Informação e desenvolvimento de produto que orientarão as equipes ao longo da criação e execução do app, considerando a usabilidade e funcionalidade dos protótipos para que possam ter completo funcionamento em salas de aula.

(b) De 11/11/2019 a 22/11/2019, cada equipe deve submeter sua proposta de protótipo de aplicativo a um grupo de usuários (estudantes e professores da Educação Básica), com o objetivo de finalizar o produto a ser desenvolvido e produzir relatório-síntese que deve ser postado no diário de bordo da equipe no site da Maratona.

(c) De 25/11/2019 a 06/03/2020, cada equipe deve desenvolver o seu protótipo de app, a serem testados em uma escola de Ensino Médio.

Parágrafo Único: As equipes deverão desenvolver a solução na forma de um aplicativo mobile, utilizando qualquer Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE), desde que o código fonte a ser entregue especifique o ambiente e configurações utilizadas. Fica desde já estabelecido que a utilização de Interface de Programação de Aplicações (API) de terceiros ou bibliotecas externas será permitida, desde que elas estejam disponíveis para todas as equipes.

(d) De 09/03/2020 a 27/03/2020, cada equipe deve realizar a testagem dos protótipos de app desenvolvidos, com, pelo menos, 20 usuários (estudantes e professores) de escolas de ensino médio e postar relatório descritivo no ambiente de interação do site da Maratona.

Parágrafo Único: Durante o período de testes nas escolas, os projetos serão avaliados com sugestões de possíveis melhorias, pela equipe de mentores que estiver acompanhando o desenvolvimento do projeto.

(e) Até o dia 22/04/2020, cada equipe deve postar no ambiente de interação constante do site da Maratona, o protótipo de app e um vídeo explicativo do produto que foi desenvolvido de, no máximo, dois minutos, descrevendo o protótipo, as áreas do conhecimento, competências e habilidades envolvidos.

3ª ETAPA: EVENTO FINAL DE APRESENTAÇÃO E CERTIFICAÇÃO E RECONHECIMENTO DAS EQUIPES:

29/04/2020: Apresentação dos protótipos de aplicativos ("pitch" de 10 minutos) e avaliação técnica e pedagógica dos protótipos.

30/04/2020: Certificação, reconhecimento das equipes e entrega dos prêmios.

(a) As equipes deverão comparecer ao Evento Final da Maratona ("Evento"), a ocorrer nos dias 22 e 23/04/2020, na Samsung na Av. Doutor Chucri Zaidan, 1240, São Paulo/SP .

Parágrafo Único: Para viabilizar a participação das equipes no Evento, a comissão organizadora da Maratona oferecerá ajuda de custo no valor de R\$ 5.000 (cinco mil reais) por equipe. Os participantes ficam desde já expressamente cientes e concordam que deverão arcar com toda e qualquer despesa que ultrapasse o valor de ajuda de custo aqui mencionado, não podendo reclamar qualquer pleito às

organizadoras neste sentido, ainda que a participação no Evento de, ao menos, 01 integrante da equipe seja obrigatória, sob pena de desclassificação.

(b) No dia 22/04/2020, todas as equipes deverão apresentar em 10 minutos ("pitch") um plano de disseminação dos protótipos de apps criados, com apoio de mentoria.

(c) A ordem de apresentação será definida em forma de sorteio pela comissão organizadora da Maratona.

(d) As apresentações deverão ser realizadas na presença da comissão técnico-pedagógica avaliadora do Evento ("Comissão de Avaliação Final").

(e) Cada uma das equipes deverá utilizar o seu próprio equipamento, notebook e/ou laptop, para a apresentação do apps, assim como seus respectivos acessórios, como por exemplo, adaptadores para utilização de tomadas elétricas, uma vez que a Organização não fornecerá equipamentos.

(f) Para o desenvolvimento, hospedagem, testes e avaliação dos protótipos de apps, deverá obrigatoriamente, ser utilizado, o canal específico a ser informado pelos organizadores da Maratona, no início da 2ª etapa, por meio do endereço eletrônico informado no ato da inscrição no site da Maratona.

(g) Após a apresentação do protótipo de app, os participantes ou as equipes deverão encaminhar, até as 23h59 do dia 07/05/2020 (horário oficial de Brasília), o link com acesso à versão definitiva do app para o endereço específico a ser informado oportunamente pelos proponentes da Maratona.

(h) É proibido o consumo de bebidas alcoólicas, cigarros ou qualquer substância ilícita durante o Evento. Qualquer atividade irregular deverá ser imediatamente informada a qualquer dos membros da comissão organizadora do Evento que procederá a necessária análise sobre o fato e decidirá sobre o ocorrido, podendo inclusive proceder a desclassificação do participante ou da equipe a que o descumpridor pertencer.

(i) Para as apresentações será disponibilizado pela organização da Maratona energia elétrica, internet cabeada e wi-fi, sendo livre o uso de internet móvel própria por parte das equipes.

(j) Todas as 20 (vinte) equipes participantes deverão disponibilizar para a organização da Maratona o código fonte dos apps.

(k) No dia 23/04/2020 será realizada a cerimônia de certificação e reconhecimento de todas as equipes que cumprirem todos as condições previstas nos itens anteriores deste regulamento, e, desta forma, forem certificadas e reconhecidas pela Comissão de Avaliação Final, e a entrega simbólica dos prêmios.

Parágrafo Único: No mínimo 01 (um) participante de cada equipe deverá estar presente no dia 23/04/2020, na certificação e reconhecimento das equipes.

7 - PERGUNTA DA PROMOÇÃO:
Não aplicável para esta promoção.

8 - APURAÇÃO E DESCRIÇÃO DE PRÊMIOS:

PERÍODO DA APURAÇÃO: 23/04/2020 10:00 a 23/04/2020 16:00

PERÍODO DE PARTICIPAÇÃO DA APURAÇÃO: 23/09/2019 10:00 a 22/04/2020 18:00

ENDEREÇO DA APURAÇÃO: Av.Dr. Chucri Zaidan NÚMERO: 1240 COMPLEMENTO: Diamond Tower BAIRRO: Morumbi

MUNICÍPIO: São Paulo UF: SP CEP: 04571-010

LOCAL DA APURAÇÃO: Sede da Samsung

PRÊMIOS

Quantidade	Descrição	Valor R\$	Valor Total R\$	Ordem
100	Bolsa auxílio no valor de R\$ 1.000,00, através de cartão pré-pago sem função de saque.	1.000,00	100.000,00	1

9 - PREMIAÇÃO TOTAL:

Quantidade Total de Prêmios	Valor total da Promoção R\$
100	10 - FORMA DE APURAÇÃO:

100.000,00

I. 1ª etapa:

(i) No período de 28/10/2019 a 04/11/2019, todas as inscrições enviadas pelas equipes participantes, de acordo com os requisitos deste regulamento, serão analisadas e avaliadas por uma Comissão Avaliadora.

(ii) A Comissão Avaliadora será formada por profissionais com experiência técnica e pedagógica contratados pelas organizações promotoras da Maratona, sendo sua decisão soberana, irrevogável e irrecorrível.

(iii) Por meio de avaliação dos projetos enviados, a Comissão Avaliadora fará uma pré-seleção da 20 (vinte) equipes que participarão da 2ª e 3ª etapas da Maratona, pautando-se nos seguintes critérios:

- a) Proposta do projeto a ser desenvolvido pelos integrantes da equipe;
- b) Composição da equipe;
- c) Documentação dos integrantes e das Instituições de Ensino;
- d) Adequação dos projetos para o uso na sala de aula tanto online quanto off-line;
- e) Coerência da proposta do projeto com as áreas, competências e habilidades da BNCC do Ensino Médio e os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas (ODS);
- f) Descrição de habilidades de, no mínimo, duas áreas do conhecimento da BNCC do Ensino Médio (Linguagens e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas) definidas na Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Médio e pelo menos um dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas (ODS);
- g) Caráter inovador e atrativo;
- h) Acessibilidade; e
- i) Usabilidade e funcionalidade da proposta de protótipo de aplicativo.

II. 2ª etapa:

A 2ª etapa não terá apuração, sendo que todas as 20 equipes que chegarem ao final da 2ª etapa, cumprindo todos os requisitos previstos no item "6 - Critério de Participação" acima, participarão da 3ª etapa.

III. 3ª etapa:

(a) Os critérios a serem utilizados na certificação e reconhecimento das equipes, pela Comissão de Avaliação Final, serão: interesse educacional, funcionalidade, acessibilidade, usabilidade e criatividade.

- No quesito INTERESSE EDUCACIONAL, será avaliado se o app contribui para a melhor compreensão das áreas de conhecimento da BNCC do Ensino Médio e os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas (ODS) indicados no projeto.

- No quesito FUNCIONALIDADE, será avaliado se o produto apresenta uma solução educacional que pode ser utilizada facilmente em sala de aula por estudantes e professores do Ensino Médio

- No quesito ACESSIBILIDADE, será avaliado se o app utiliza as programações que permitem a compatibilidade em diversos sistemas móveis e com recursos de acessibilidade para diferentes tipos de deficiência (usar como referência as Recomendações de Acessibilidade do Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico).

- No quesito USABILIDADE, será avaliado se o produto apresenta uma interface de fácil navegação e intuitiva.

- No quesito CRIATIVIDADE, será avaliado se o produto apresenta uma solução inovadora e atrativa.

(b) Todas as 20 (vinte) equipes que cumprirem os critérios acima serão certificadas e reconhecidas, e farão jus ao prêmio da Maratona.

11 - CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO:

I. Serão desclassificados os projetos que se resumam a perguntas e respostas abertas e fechadas em forma de Quiz.

II. Da mesma forma, serão automaticamente desclassificadas as inscrições que apresentarem qualquer desconformidade com as condições previstas no item "Critério de Participação" acima, não cabendo, desta decisão, qualquer recurso.

III. Na hipótese de recebimento de duas ou mais propostas idênticas ou significativamente similares, análogas e/ou que de qualquer forma possam ser interpretadas como cópia ou reprodução, total ou parcial, quando encaminhadas por equipes distintas, será considerada para os efeitos de inscrição, aquela que foi recebida primeiramente, sendo a segunda desclassificada.

IV. Ademais, as equipes participantes serão excluídas automaticamente da Maratona em caso de conduta antiética, não cumprimento das normas dos espaços em que ocorrerá esta Maratona, fraude comprovada, participação através da obtenção de benefício/vantagem de forma ilícita ou pelo não cumprimento de quaisquer das condições previstas neste Regulamento. Para efeito desse item, considera-se fraude a participação através do cadastramento de informações incorretas ou falsas; a participação de pessoas não elegíveis conforme critérios aqui estabelecidos.

12 - FORMA DE DIVULGAÇÃO DO RESULTADO:

I. Em todas as etapas da Maratona, a organização se comunicará com os participantes inscritos por meios eletrônicos, como e-mail e pelo site da Maratona.

II. O resultado da 1ª etapa, de seleção das equipes que seguirão na 2ª e 3ª etapas, será divulgado no site da Maratona, a partir de 06/11/2019.

III. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação e os resultados.

IV. A partir do dia 24/04/2020 as equipes certificadas na Maratona serão anunciadas no site da Maratona.

13 - ENTREGA DOS PRÊMIOS:

I. A organização efetuará a entrega da premiação dos participantes contemplados em até 30 (trinta) dias contados a partir da data do Evento de encerramento.

II. No ato da entrega do prêmio, cada participante deverá fornecer cópia de seu CPF, RG e assinar um termo de recebimento e quitação.

III. O prêmio será entregue livre e desembaraçado de qualquer ônus para os contemplados.

14 - DISPOSIÇÕES GERAIS:

I. Os integrantes que farão parte das comissão de avaliação da Maratona comprometem-se a informar à organização qualquer conflito de interesse na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

II. A Maratona será coordenada por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas. As decisões dos avaliadores no que tange à seleção das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irreversíveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

III. Os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição, aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento. Os participantes deverão declarar, no formulário de participação da Maratona, que concordam com os termos deste Regulamento, para que a inscrição seja aceita.

IV. Os participantes autorizam a utilização dos dados fornecidos, ficando esclarecido que a participação poderá implicar, a critério da comissão organizadora, na utilização das ideias e projetos desenvolvidos, no todo ou em parte, sem limite de prazo ou pagamento de qualquer natureza, para desenvolvimento ou criação de novos produtos e serviços, tendo como referência as ideias ou aplicativos apresentados na Maratona. Esta autorização, contudo, não implica na cessão dos direitos autorais dos trabalhos apresentados pelas equipes, que se utilizados isoladamente, continuam de propriedade de seus criadores.

V. A participação técnica da UNICEF, da SAMSUNG e demais parceiros não garante a usabilidade dos aplicativos uma vez que o enfoque da parceria está no suporte às equipes para a mobilização ao tema de tecnologias educacionais e desenvolvimento de apps.

VI. A comissão organizadora não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes; (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante os dias do evento final. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences, assim como seguir as regras de registro de equipamentos estabelecidos pelo evento. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

VII. A Maratona poderá ser divulgada por cartazes, folhetos, displays, internet, televisão, jornal, revista, mídia exterior, rede social, hotsite e outros meios de mídia e comunicação, a critério exclusivo das organizações promotoras.

VIII. Em decorrência da evolução das redes sociais e do avanço da internet, o participante declara ter plena ciência de que todo material publicado nas redes sociais e/ou na internet poderá ser eventualmente explorado e/ou utilizado por terceiros, os quais poderão livremente, mas não se limitando a, realizar novas postagens do referido conteúdo, alterar as características, imagens, formatação ou sentido do conteúdo inserido pela Promotora, realizar depoimentos sobre o conteúdo, tanto nos canais utilizados pela Promotora, como em outras redes sociais e mídias digitais, sendo que a Promotora não terá como inferir ou impedir a ação de terceiros. Nestes casos, o participante reconhece que a Promotora ficará integralmente isento de responsabilidade sobre a permanência de exibição destes materiais geridos por terceiros, inclusive que a Promotora não terá qualquer responsabilidade se os conteúdos postados ao longo da Maratona se tornem virais ou memes*.

*Expressão meme de Internet é usada para descrever um conceito de imagem, vídeo e/ou relacionados ao humor, que se espalha via Internet.

IX. OS PARTICIPANTES AUTORIZAM EXPRESSAMENTE A UTILIZAÇÃO DE SEUS ENDEREÇOS FÍSICOS, ELETRÔNICOS, TELEFONES E DEMAIS DADOS INFORMADOS COM O PROPÓSITO DE FORMAÇÃO DE CADASTRO, REFORÇO DE MÍDIA PUBLICITÁRIA E DIVULGAÇÃO DA PRÓPRIA PROMOÇÃO, NOS LIMITES DO CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR, SEM NENHUM ÔNUS PARA A PROMOTORA E DEMAIS EMPRESAS DO GRUPO DA PROMOTORA, SENDO QUE, NO ENTANTO, DE ACORDO COM O QUE DISPÕE O ARTIGO 11 DA PORTARIA MF Nº 41/2008, A PROMOTORA É EXPRESSAMENTE VEDADA DE COMERCIALIZAR OU CEDER, AINDA QUE A TÍTULO GRATUITO, OS DADOS COLETADOS NESSA PROMOÇÃO. Os dados e informações coletados estarão armazenados em ambiente seguro, observado o estado da técnica disponível, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas.

X. Os contemplados autorizam a promotora a captar e utilizar, pelo prazo de 01 (um) ano a contar da data de término da Maratona, sua imagem, nome e som de voz, para a divulgação da promoção, programações culturais, coletâneas, séries, impressos em geral, incluindo, mas não se limitando a convites, folders, folhetos, livros, fotografias, slides, catálogos, produtos culturais, mídia escrita e falada, televisão, websites (inclusive websites de domínio da promotora e parceiros), disquetes, CDRom, DVD, Blu Ray, internet, rede privada de computadores, revistas eletrônicas e digitais, exposições (itinerantes ou não), conferências, palestras, congressos, relatórios ou outros materiais institucionais da promotora, inclusive publicitários, em qualquer lugar existente ou que venham a existir.

XI. O presente regulamento está disponível no site da Maratona.

XII. A Comissão Organizadora da Maratona esclarecerá as dúvidas sobre este Regulamento e decidirá os casos omissos. As dúvidas e controvérsias originadas de reclamações dos participantes deverão ser, primeiramente, dirimidas pelos seus respectivos organizadores pelo canal: brasilmaisti@softex.br. Persistindo-as, estas deverão ser submetidas à SECAP.

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;

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.

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 20/09/2019 às 17:15, 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 FZW.PCV.HNU