

REGULAMENTO MARATONA MAKER INTEL 2016 – ALTERAÇÃO

A “Maratona Maker Intel 2016” (“Competição”) é promovida e realizada pela Intel Semicondutores do Brasil Ltda, com sede na Av. Dr. Chucri Zaidan, 940, Brooklin, 10º Andar, 04583-110 - São Paulo, Brasil (“Intel”).

A Competição tem por objetivo promover e estimular a criação de projetos baseados em arquitetura Intel® e foco em internet das coisas (“IOT”), que possam ser relevantes para resolver problemas da comunidade. A Competição tem natureza exclusivamente cultural, tecnológica e científica, portanto não inclui aspectos como a sorte ou o azar, apostas nem pagamentos a cargo dos Participantes.

1. Quem pode participar:

- 1.1. A Competição é aberta a todos os estudantes residentes em território nacional que estejam devidamente matriculados no Ensino Fundamental II ou Ensino Médio no momento da inscrição, e durante o decorrer da Competição.
- 1.2. A Intel se reserva o direito de solicitar documentação comprobatória aos Participantes, a fim de verificar que atendem aos requisitos listados no item 1.1, podendo desclassificar aqueles que (a) não atendam a tais condições ou (b) se recusem a apresentar a documentação exigida.

2. Como participar:

- 2.1. Os Participantes deverão reunir-se em grupos de no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) pessoas que, juntas, serão denominadas simplesmente como “Equipe”.
- 2.2. Cada Equipe deverá criar um projeto, com base de inovação tecnológica, sobre como integrar e utilizar IOT, em projetos baseados na arquitetura Intel®, para resolver problemas de sua comunidade, cidade, país, ou do mundo (“Projeto”).
- 2.3. As Equipes deverão submeter suas ideias através do preenchimento do formulário encontrado no site da Competição, www.maratonamaker.com.br (“Site”), até o dia 30 de setembro de 2016.
- 2.4. Antes da submissão de ideias, as Equipes terão a oportunidade de participar dos “MakeDays”, eventos com duração de 4 (quatro) horas, a serem realizados em cidades e datas definidas pela Intel, com oficinas para auxiliar os Participantes na criação de ideias, desenvolvimento dos protótipos, execução e apresentação dos Projetos. A não-participação nos MakeDays não impossibilita a Equipe de participar da Competição, que deverá seguir o processo descrito no ponto 2.3 acima.
- 2.5. No momento da inscrição não será exigido nenhum conhecimento ou preparação prévia.
- 2.6. Não há nenhum custo associado à participação na Competição ou nos MakeDays.

3. Fases de seleção:

- 3.1.** Uma Comissão formada por profissionais ligados à área de tecnologia e inovação ("Comissão"), escolhidos pela Intel, selecionará as 50 (cinquenta) melhores ideias que sugerem a utilização da arquitetura Intel® em IOT para solução de problemas da comunidade.
- 3.2.** A comunicação de quais foram as 50 Equipes selecionadas se dará até 7 de outubro de 2016, através do Site
- 3.3.** Os critérios utilizados para essa seleção serão:
 - a. Originalidade, criatividade e adequação ao tema;
 - b. Real possibilidade de desenvolvimento de um protótipo coerente com a inovação proposta;
 - c. O impacto potencial e escalabilidade (viabilidade de mercado);
- 3.4.** Cada uma das Equipes selecionadas receberá um kit contendo 1 (uma) placa Genuíno 101 e itens periféricos, a serem definidos pela Intel ("Makerkit"). A Intel entrará em contato com um dos Participantes da Equipe por email ou telefone que foram disponibilizados no formulário de inscrição, a fim de solicitar um endereço para envio do Makerkit. Caso não haja sucesso no contato após 3 (três) tentativas, a Intel se reserva o direito de desclassificar a Equipe e selecionar a Equipe seguinte com melhor classificação.
- 3.5.** Cada uma das Equipes selecionadas receberá também mentorias virtuais através de webinários e contato direto até a data da submissão da apresentação do Projeto definida no ponto 3.6, para auxiliar na execução e aprimoramento do Projeto.
- 3.6.** As Equipes selecionadas deverão preparar uma apresentação de seu Projeto, a ser submetida até o dia 18 de novembro de 2016, através do Site, contendo:
 - a. Descrição do Projeto em até 500 (quinhentos) caracteres;
 - b. Fotos e link para um vídeo hospedado no Youtube que evidenciem o funcionamento do Projeto, desenvolvido com o MakerKit.
- 3.7.** Os 50 Projetos finalistas serão avaliados pela Comissão, que selecionará 3 (três) Projetos vencedores, sendo 1 (um) do Ensino Fundamental II e 2 (dois) do Ensino Médio.
- 3.8.** A comunicação das 3 Equipes vencedoras será realizada até o dia 25 de novembro de 2016, através do Site.
- 3.9.** Caso a Intel constatare, a qualquer momento e a seu exclusivo critério, fraude ao concurso, a Intel desclassificará imediatamente a Equipe. Da mesma forma, caso a Intel verifique que qualquer um dos Participantes da Equipe contemplada não atende aos requisitos de participação indicados no item 1.1, toda Equipe será desclassificada.
- 3.10.** No caso de ocorrer desclassificação, nos termos do item 3.7, a Equipe seguinte com melhor classificação tomará o lugar da Equipe desclassificada.

3.11. As decisões da Comissão, em qualquer uma das etapas, são inapeláveis, não existindo por parte das escolas, dos organizadores, ou da Intel obrigação alguma de fornecer explicações a respeito do modo ou forma pelo qual a Comissão tomou as suas decisões.

3.12. A Intel e a Comissão se reservam o direito de solicitar a apresentação ou demonstração do uso do protótipo funcional do Projeto, seja como parte do processo de seleção dos vencedores, ou para a sua aprovação para avançar na Competição.

4. Premiação:

4.1. Cada Participante das 3 Equipes vencedoras ganhará a Innovation Trip: uma viagem para São Paulo com diversas atividades de formação para os ganhadores, com duração de 2 (dois) dias, incluindo traslado aéreo e terrestre, hospedagem e alimentação.

4.2. A viagem ocorrerá em data a ser estipulada pela Intel entre os dias 1 e 9 de dezembro de 2016, sem possibilidade de remanejamento. Cada Participante contemplado deverá obter todas as autorizações necessárias para viagem, incluindo a autorização dos seus representantes legais, quando aplicável.

4.3. Os participantes receberão um seguro de viagem que cubra qualquer eventualidade, incluindo, mas não se limitando a: doença, acidente ou qualquer tipo de problema legal.

4.4. Caso os vencedores optem pelo acompanhamento de seus representantes legais à viagem-prêmio, podem fazê-lo, mas a Intel não arcará com nenhum custo da viagem para tais acompanhantes, nem poderá garantir a reserva do traslado e acomodação junto aos vencedores.

5. Disposições Gerais:

5.1. O conteúdo da publicidade e/ou das convocatórias que se façam na Competição terão efeito meramente informativo. O presente Regulamento é o único instrumento legal que regula a participação na Competição e a relação entre a Intel e os Participantes.

5.2. Toda e qualquer situação não prevista neste regulamento bem como eventuais casos omissos serão decididos, exclusivamente, pela Intel, através de uma comissão formada especialmente para a ação.

5.3. A Intel reserva-se o direito de utilizar e publicar por qualquer meio que considere conveniente os nomes, imagens, fotos e qualquer outro elemento dos Participantes sem limite de tempo e em qualquer parte do mundo, sem necessidade de nenhuma outra autorização adicional dos Participantes. Os elementos a serem utilizados e publicados e, supracitados, limitam-se aos dados de identificação dos participantes e os elementos provenientes, ou relacionados à Competição.

5.4. A Intel se reserva, a qualquer momento, o direito de cancelar, suspender ou modificar qualquer item deste Regulamento.

5.5. A Intel poderá modificar as datas previstas no presente Regulamento, comprometendo-se a informar as alterações aos Participantes. Da mesma forma, poderá efetuar alterações ao presente Regulamento, situação na qual todos os Participantes serão informados

através do site oficial.

- 5.6.** Quaisquer reclamações decorrentes ou relacionadas a este Regulamento serão consideradas e interpretadas de acordo com as leis brasileiras vigentes.
- 5.7.** Os Participantes, pelo presente, concordam com o foro nos tribunais da cidade de São Paulo, para dirimir todas as disputas e litígios decorrentes ou relacionados a este Regulamento.