

## **REGRAS OFICIAIS DA MARATONA CHANGE THE GAME - 3ª Edição**

**VÁLIDO APENAS NO BRASIL. A PARTICIPAÇÃO NO DESAFIO CONSTITUI SUA ACEITAÇÃO DESTAS REGRAS OFICIAIS.**

O Change The Game é uma maratona 100% online, **só para meninas (gênero feminino ou não binário)**, voltado ao desenvolvimento de jogos. Tem como objetivo incentivar e apoiar a presença feminina na indústria de games. O programa é direcionado para alunas do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental e também do 1º ao último ano do Ensino Médio, estimulando o desenvolvimento de competências tecnológicas e sócio emocionais como criatividade, trabalho em equipe, empatia, resolução de problemas e visão sistêmica, durante a criação do projeto de um elemento tão presente no seu dia a dia, um jogo para celular. O Change The Game é um curso em formato de competição, em que as alunas participarão em grupos e desenvolverão projetos de jogos para celular e/ou tablet, com a sua interpretação criativa do tema "O que eu quero ver no Futuro". As inscrições acontecem pelo site do programa, [ideiasdefuturo.com/changethegame](http://ideiasdefuturo.com/changethegame). Após o período de inscrição divulgado no site, será iniciado curso/ maratona com aulas e mentorias, em que os grupos desenvolverão o projeto de game e, ao fim do curso, submeterão um vídeo de apresentação do seu jogo para avaliação. Dez grupos serão selecionados para a final. Durante essa grande final (nosso "Demoday"), as juradas escolherão os projetos vencedores e os prêmios serão distribuídos de acordo com as Regras Oficiais abaixo. Além disso, todas as participantes que concluírem o curso/ maratona receberão certificado.

- 1. ACORDO VINCULATIVO: *Para participar no Desafio, todo o grupo deve aceitar as Regras. Portanto, leiam estas Regras antes de participar para garantir que todos entendem e aceitam essas regras.*** A equipe aceita que a apresentação de um projeto para participar no Desafio constitui a aceitação dessas Regras. A equipe não poderá apresentar um projeto para participar do Desafio e não terá direito de receber os prêmios descritos a menos que aceite estas Regras.

- 2. ELEGIBILIDADE:** Para ser elegível a participar no Desafio, cada Participante deve:
- (a) ser uma cidadã brasileira autodeclarada como gênero feminino ou não binário; e
  - (b) estar devidamente matriculada em escola regular ou técnica, pública ou privada, e cursando entre o 8º ano do ensino fundamental e o último ano do ensino médio;
  - (c) Participantes menores de 18 anos devem informar os dados de contato do pai, mãe ou responsável legal no formulário de inscrição para participar no Desafio e ser elegível a receber quaisquer benefícios descritos nas regras do programa. Os dados de pai, mãe ou representante são informados indicando concordância dos mesmos com os termos e regras do programa;
  - (d) funcionários, estagiários, contratados e detentores de cargos oficiais da Ideias de Futuro e dos organizadores e apoiadores do programa (Google) e seus respectivos diretores, conselheiros, funcionários, agências de publicidade e promoção, representantes e agentes e seus parentes imediatos (pais, irmãos, filhos, cônjuges, parceiros de cada um destes, independentemente de onde vivem) e membros dos domicílios (relacionados ou não) de tais pessoas não são elegíveis para participar deste Desafio.

Todas as equipes que concluírem o desafio no prazo final estipulado são elegíveis para receber o certificado de conclusão do curso "Maratona Change The Game". Para ser elegível à competição e seleção dos finalistas, a equipe precisa cumprir o prazo de entrega de cada uma das tarefas. Equipes que entregarem tarefas atrasadas podem ser elegíveis para receber o certificado de conclusão, porém não são elegíveis para premiação.

- 3. EXECUÇÃO DO DESAFIO:** O Desafio é de responsabilidade da Ideias de Futuro LTDA, com sede em Rua Vergueiro, 2949 - Conjunto 22 - Vila Mariana, São Paulo - SP, 04101-300..
- 4. PATROCÍNIO DO DESAFIO:** O Desafio é patrocinado pela GOOGLE BRASIL INTERNET LTDA, com sede na Av. Brigadeiro Faria Lima 3477, 18o andar, São Paulo – SP, CEP 04538-133.

5. **PERÍODO DO DESAFIO:** O período do Desafio é a data vigente no site oficial. Todas as datas estão sujeitas a alteração e as Participantes são responsáveis por verificar estas datas no site antes e durante o Desafio.
6. **ETAPAS DO DESAFIO :** O curso será dividido em 4 etapas e, para cada etapa, será disponibilizada a aula ao vivo pelo Youtube (que será gravada também para acesso posterior), materiais de apoio, mentoria coletiva, e uma tarefa a ser entregue num prazo determinado:
- **Etapa 1 - Ideação e Pesquisa:**  
Desafio: o que eu ver no futuro (brainstorming);  
História: criar enredo de jogo;  
Descrição: quais e quantos personagens; perspectiva (2D ou 3D); orientação (paisagem ou retrato), descrição dos elementos.  
Pesquisa:  
Contextualização do desafio;  
Jogos similares e diferenciais.
  - **Etapa 2 - Jogabilidade -**  
Storytelling (história narrativa do jogo);  
Jogabilidade (Fluxo: controles e ações; quantas e quais as fases; como passar de fase; objetivo final do jogo);  
Jogos que ajudam a explicar a mecânica.
  - **Etapa 3 - Prototipação:**  
Elementos visuais de um jogo  
Esboços de telas e personagens (papel, ferramentas de desenho, ficha do personagem)  
Ferramentas de desenvolvimento de games (não é necessário conhecimento prévio):  
**Categoria Ensino Fundamental:** : Construct3  
**Categoria Ensino Médio:** Construct3
  - **Etapa 4 - Apresentação e pitch:** Técnicas de apresentação (pitch) e storytelling (construção de narrativas) para que os grupos desenvolvam o vídeo-pitch do projeto desenvolvido e recebam feedback de profissionais do mercado.

- 7. COMO PARTICIPAR:** Para participar, visite o site [www.ideiasdefuturo.com/changethegame/](http://www.ideiasdefuturo.com/changethegame/) ("Site do Desafio") durante o Período do Desafio e siga as instruções. As inscrições deverão ser realizadas em equipes de 1 a 5 alunas, e com 0 a 2 professores(as) orientadores(as). Poderão se inscrever no programa, alunas do 8º e 9º ano do ensino fundamental e alunas do 1º ao último ano ensino médio ou ensino médio integrado ao técnico de todo o Brasil. a equipe participante deverá preencher o formulário de inscrição ("Formulário de Inscrição") com informações pessoais suas e de seus pais (no caso de participantes menores de 18 anos). A participação no desafio é em grupo. **NENHUMA COMPRA É NECESSÁRIA PARA PARTICIPAR NO DESAFIO. RECOMENDAÇÃO UMA INTEGRANTE DO GRUPO TER COMPUTADOR.**
- 8. ENVIO NO SITE DO DESAFIO:** O Formulário de Inscrição preenchido deverá ser submetido por toda equipe no site. A Ideias de Futuro não é responsável por equipes inelegíveis ou enviadas incorretamente.
- 9. EQUIPES DESQUALIFICADAS:** equipes recebidas sem o Formulário de Inscrição preenchido corretamente, desenvolvidos por equipes não elegíveis ao Desafio (Item 2), ou que não se enquadram nos requisitos de registro de projeto mencionados no item 10, serão desqualificados.
- 10. LIMITE DE REGISTRO DE UMA (1) INSCRIÇÃO POR EQUIPE:** Para ser considerada para a Maratona, a inscrição da equipe deve ser: (i) completa (conforme determinado pela Ideias de Futuro); (ii) recebida até 13 de setembro de 2021 às 23:59 horário de Brasília (BRT); e (iii) em português. Inscrições geradas em massa por máquina ou computador serão desqualificadas. Qualquer inscrição apresentada que não atenda aos critérios mencionados acima será desqualificada. A Ideias de Futuro não terá nenhuma responsabilidade por inscrições perdidas, atrasadas, danificadas, deformadas ou extraviadas, por qualquer motivo. Todas as inscrições serão consideradas devidamente apresentadas pela participante no momento da submissão dos formulários, de maneira completa, no Site do Desafio.
- 11. REQUISITOS DO JOGO:**

- a. Todas as ideias do jogo devem refletir a interpretação criativa da equipe participante e do tema do Desafio “O que eu quero ver no futuro”.
  - b. Os jogos não devem ser depreciativos, ofensivos, ameaçadores, difamatórios, pejorativos, caluniosos ou conter qualquer conteúdo que seja impróprio, indecente, sexual, profano, tortuoso, calunioso, discriminatório de qualquer maneira, ou que promova violência, ódio ou dano contra qualquer grupo ou pessoa, ou de outra forma não cumpra o tema e o espírito do Desafio, a critério da Ideias de Futuro.
  - c. Não devem conter conteúdo, material ou qualquer elemento que seja ilegal ou que de outra forma viole ou seja contrário a qualquer legislação federal, estadual ou local aplicável, incluindo as leis ou regulamentos em qualquer estado onde o Formulário de Inscrição é criado.
  - d. Não devem conter nenhum conteúdo, material ou elemento que exiba qualquer publicidade, slogan, logotipo, marca registrada, representação de caracteres de terceiros que indique um patrocínio ou endosso por um terceiro, entidade comercial ou que não se enquadre no espírito do Desafio, conforme determinado pela Ideias de Futuro, a seu critério exclusivo.
  - e. Devem ser obras originais, não publicadas, que não contenham, incorporem ou de outra forma usem nenhum conteúdo, material ou elemento que seja de propriedade de um terceiro ou entidade.
  - f. Não podem conter nenhum conteúdo, elemento ou material que viole os direitos de propriedade intelectual, publicidade ou privacidade de terceiros.
  - g. A ideia, o design ou quaisquer elementos do Jogo não são objeto de qualquer litígio ou reclamação, concreto ou em ameaça de ocorrer.
  - h. A equipe participante não poderá incluir quaisquer observações depreciativas relacionados às empresas realizadoras, organizadoras ou patrocinadoras do Desafio ou a um terceiro.
- 12. AVALIAÇÃO:** Durante o Período do Desafio, a Ideias de Futuro, os organizadores, apoiadores e patrocinadores do programa, irão selecionar um painel de

especialistas convidados (“Especialistas”), que avaliarão todos os projetos finais submetidos por equipes que cumpriram todos os prazos de tarefas intermediárias do curso. A Ideias de Futuro reserva o direito, a seu critério exclusivo, de desqualificar qualquer grupo que apresente tarefas e documentos de apoio que não atendam aos requisitos do Desafio.

**13. FINALISTAS:** As quatro (4) equipes participantes compostas por alunas do 8º e/ou 9º ano do ensino fundamental e os seis (6) equipes participantes compostas por alunas a partir do 1º ao último ano do ensino médio mais bem avaliadas pelos Especialistas na semifinal, conforme os Critérios de Avaliação do Desafio, serão as dez (10) finalistas do Desafio (“Finalistas”) e serão classificadas para a Final. No caso de alguma das integrantes da equipe selecionada ser menor de idade, seus responsáveis receberão o termo de autorização de participação para a selecionada fazer parte das atividades decorrentes da Final do Desafio. As equipes estarão classificadas para seguir como Finalistas após o recebimento pela Ideias de Futuro do termo assinado pelo responsável. As equipes finalistas receberão uma sessão de mentoria no mês de novembro de 2021 como preparação para a apresentação (pitch) a ser realizada no Demoday, quando ocorre a Grande Final do Desafio. As equipes finalistas do Desafio serão notificadas após a finalização da avaliação realizada pelos Especialistas de todos os projetos inscritos.

**14. DEMODAY:** Formato online ao vivo pelo canal do Youtube da Ideias de Futuro. As equipes finalistas irão apresentar o pitch de suas ideias de projeto e protótipo de jogo para celular e/ou tablet para uma banca de jurados e concorrerão à premiação final. A data do Demoday será divulgada em nosso site.

**15. JURADAS:** Um painel de juradas convidadas selecionadas pela Ideias de Futuro, organizadores e apoiadores do programa (“Juradas”) avaliarão o pitch apresentado pelas finalistas no Demoday.

**16. PROFESSORES ORIENTADORES:** cada equipe pode ter 1 (um) a 2 (dois) professores orientadores, de ambos os sexos, de qualquer matéria. Os professores orientadores contarão com canais exclusivos de suporte com a equipe da Ideias de

Futuros, para dúvidas e orientações. A inscrição de professores orientadores na equipe é opcional.

Os professores orientadores dos grupos vencedores serão premiados com vale presente, assim como os 10 professores que tiverem mais grupos concluintes.

**17. AVALIAÇÃO:** Os Especialistas, durante a Semifinal, e os Juradas, durante o Demoday, avaliarão e pontuarão cada projeto apresentado com base nas informações entregues na Etapa 4 do programa, sobre a ideia de projeto de jogo, quaisquer esboços, wireframes ou documentação anexos e o vídeo pitch, de acordo com os seguintes "Critérios de Avaliação":

(i) Descrição da ideia: Deverá ser apresentado, de forma clara e coerente, detalhes sobre o jogo como personagens, o objetivo, história ou contexto, perspectiva do jogo (2D ou 3D), plataforma (celular ou tablet) e orientação do jogo (paisagem ou retrato).

(ii) Mecânica de funcionamento: Deverá ser apresentado, de forma clara e coerente, como irá funcionar a mecânica do jogo, quais são os controles e possíveis ações que o jogador pode tomar.

(iii) Fluxo de funcionamento: Deverá ser apresentado, de forma clara e coerente, como irá funcionar o fluxo do jogo, como o jogador aprende a jogar, quantas e quais as fases e qual o objetivo final do jogo.

(iv) Criatividade e originalidade: A ideia de jogo deverá apresentar uma proposta criativa e aderente ao tema do Desafio "O que eu quero ver no futuro".

(v) Viabilidade técnica: A ideia de jogo apresentada deverá mostrar viabilidade de implementação e aplicabilidade.

(vi) Protótipo: Foi desenvolvido um protótipo de jogo, com pelo menos uma fase, que facilita o entendimento da solução final e tem funcionalidades mínimas de movimentação.

**EQUIPES VENCEDORAS DO DESAFIO:**

- a. Número de equipes vencedoras selecionadas: dentre as equipes participantes finalistas, serão selecionadas (4) equipes vencedoras, sendo dois grupos (2) vencedores da categoria Ensino fundamental e dois (2) grupos vencedores da categoria Ensino Médio.
- b. O primeiro lugar de cada categoria será premiado com um Notebook para cada integrante, e o segundo lugar de cada categoria será premiado com um celular Android para cada integrante. Os professores orientadores de cada grupo também ganharão um vale presente de R\$300,00 (trezentos reais), e caso o grupo ganhador tenha 2 (dois) professores orientadores, esse valor vai ser dividido entre ambos. Também serão premiados os 10 professores com mais grupos concluintes e as serão homenageadas as 5 (cinco) escolas com mais grupos concluintes.
- c. As vencedoras do Desafio serão definidas e notificadas durante a realização do Demoday.

**18. DESEMPATE:** No caso de empate em qualquer nível de classificação, os jurados revisarão os casos de acordo com os Critérios de Avaliação até que haja desempate.

**19. DECISÕES DOS ESPECIALISTAS E JURADOS:** As decisões dos Especialistas e dos Jurados são finais e vinculativas. Caso não haja um número suficiente de participantes elegíveis, nem todos os prêmios serão distribuídos. Se, por qualquer motivo, um grupo vencedor potencial não for capaz de aceitar seu prêmio, a Ideias de Futuro reserva o direito de conceder o prêmio a outra participante.

**20. NOTIFICAÇÃO DAS FINALISTAS:** Tornar-se a equipe finalista do Desafio está sujeito à validação e verificação de elegibilidade e cumprimento destas Regras. Se a equipe potencial finalista for desqualificada por qualquer motivo, a equipe participante do projeto do Desafio que recebeu a pontuação mais alta subsequente às 10 melhores classificadas será escolhida como potencial finalista do Desafio. As potenciais equipes finalistas serão selecionadas e notificadas por telefone e/ou email, a critério da Ideias de Futuro. Se as equipes potenciais finalistas não

responderem à tentativa de notificação dentro de cinco (5) dias corridos da primeira tentativa de notificação, então tal potencial equipe finalista poderá ser desqualificada e uma equipe potencial finalista alternativa será selecionada entre todos os projetos participantes recebidos com base nos Critérios de Avaliação aqui descritos. No que diz respeito à notificação por telefone, tal notificação será considerada feita quando a equipe potencial finalista ou o pai, mãe ou responsável legal de alguma participante da equipe potencial finalista (quando menor de 18 anos) realizar uma conversa com a Ideias de Futuro ou quando uma mensagem for deixada no serviço de correio de voz ou secretária eletrônica da potencial finalista pela Ideias de Futuro, o que ocorrer primeiro. Apesar da submissão do projeto ser online, as potenciais finalistas do desafio deverão manter uma cópia impressa de sua arte final. as equipes finalistas do Desafio poderão ser solicitadas a enviar por correio a ideia do design de jogo original informada no Formulário de Inscrição, esboços, ou documentos adicionais fornecidos para digitalização de alta resolução, caso algum esclarecimento seja necessário. Todos os requisitos de notificação, bem como outros requisitos contidos nestas Regras devem ser estritamente cumpridos. As equipes potenciais Finalistas do Desafio concordam em manter o Formulário de Inscrição e documentos associados em estrita confidencialidade entre o envio e o anúncio público dos grupos das Grandes Vencedoras do Desafio.

- 21. PRÊMIOS:** A Ideias de Futuro fornecerá as seguintes premiações para as quatro(4) equipes de Vencedoras do Desafio:
- a. Um (1) Notebook de última geração a ser escolhido a critério da Ideias de Futuro para cada vencedora do **1º lugar de cada categoria;**
  - b. Um (1) Celular de última geração a ser escolhido a critério da Ideias de Futuro para cada vencedora do **2º lugar de cada categoria;**
  - c. Um (1) Vale Presente a ser escolhido a critério da Ideias de Futuro para 4 professores dos grupos ganhadores e 10 professores (as) orientadores com mais grupos concluintes.

**22. RESERVA DE DIREITOS:** A Ideias de Futuro reserva o direito de substituir as datas descritas aqui, um prêmio, no todo ou em parte, de valor monetário igual ou maior se um prêmio não puder ser concedido, no todo ou em parte, conforme descrito por qualquer motivo. O(s) prêmio(s) pode(m) estar sujeito(s) a restrições e/ou licenças e podem exigir hardware, software, serviço ou manutenção adicional para ser(em) usado(s). As equipes de vencedoras assumirão toda a responsabilidade pela utilização do(s) prêmio(s) em conformidade com quaisquer condições impostas por tal(tais) fabricante(s), e quaisquer custos adicionais associados ao seu uso, serviço ou manutenção. A Ideias de Futuro não fez e não é responsável, de qualquer forma, por quaisquer declarações ou garantias, expressas ou implícitas, de fato ou de direito, relativas ao(s) prêmio(s), referentes ao uso, valor ou usufruto do(s) prêmio(s), incluindo, sem limitação, sua qualidade, condição mecânica, comerciabilidade ou adequação a uma finalidade específica, com exceção de qualquer garantia padrão do fabricante que possa ser aplicada ao prêmio ou a qualquer componente do mesmo.

**23. TRIBUTOS:** Se e na medida aplicável, a distribuição de prêmios aos grupos de vendedoras está sujeita ao requisito expresso de que apresentem à Ideias de Futuro qualquer documentação solicitada pela Ideias de Futuro para permitir que a Ideias de Futuro cumpra todas as exigências de apresentação de informações fiscais. Na medida permitida por lei, todas as exigências tributárias e de declaração impostas sobre os prêmios são de responsabilidade exclusiva das equipes de vendedoras. Se exigido pela lei aplicável, às equipes vencedoras podem ser obrigadas a apresentar documentação fiscal à Ideias de Futuro (conforme solicitado pela Ideias de Futuro) ou um representante da Ideias de Futuro ou a autoridade fiscal relevante. Se uma equipe vencedora potencial deixar de fornecer tal documentação ou cumprir tais leis, o prêmio poderá ser revogado e a Ideias de Futuro poderá, a seu critério exclusivo, selecionar uma equipe vencedora potencial alternativa.

**24. CONDIÇÕES GERAIS:** A Ideias de Futuro e reserva o direito de desqualificar qualquer grupo participante do Desafio se, a critério exclusivo da Ideias de Futuro, essa acreditar que o grupo participante tentou prejudicar a operação legítima do

Desafio mediante trapaça, fraude, ou outras práticas de jogo injustas ou irritar, abusar, ameaçar ou assediar qualquer outras equipes participantes, a Ideias de Futuro, organizadores, apoiadores, patrocinadores ou os Jurados.

**25. IDENTIFICAÇÃO DO CONTROLADOR E OPERADOR DOS DADOS:** A empresa Ideias de Futuro Ltda, CNPJ 18.808.842/0001-30 declara ser tanto a **Controladora**, como a **Operadora** dos dados disponibilizados pelas participantes. Como **Controladora** dos dados pessoais, é a pessoa jurídica de direito privado a quem compete as decisões de quando e como os dados serão coletados, para quais finalidades serão utilizados, onde e por quanto tempo serão armazenados. Como **Operadora** dos dados, é a pessoa jurídica de direito privado a quem compete o processamento de dados pessoais sob as ordens da Controladora. A Controladora e Operadora poderão ser contatadas pelo telefone 011.99944.8833 e pelo e-mail [contato@ideiasdefuturo.com](mailto:contato@ideiasdefuturo.com).

**26. PRIVACIDADE:** As equipes concordam e reconhecem que os dados pessoais enviados com um registro/projeto, incluindo endereço de e-mail, nome completo, idade, gênero com o qual se identifica, cor/raça que se identifica, apresentar alguma deficiência, número de celular, cidade que reside, UF que reside, ano/série o qual está cursando, nome da escola, identificação entre escola pública e privada, identificação entre escola regular ou técnica e como ficou sabendo do programa podem ser coletados, processados, armazenados e usados pela Ideias de Futuro para fins de condução e administração do Desafio. Para alunas menores de 18 anos será solicitado os seguintes dados da mãe, pai ou responsável: nome completo, endereço de email e telefone. Os indivíduos que enviam informações pessoais relacionadas ao Desafio têm o direito de solicitar o acesso, a revisão, a retificação ou a exclusão de quaisquer dados pessoais detidos pela Ideias de Futuro relacionados ao Desafio, escrevendo para a Ideias de Futuro no seguinte endereço de e-mail: [contato@ideiasdefuturo.com](mailto:contato@ideiasdefuturo.com).

**27. PUBLICIDADE:** Ao entrar no Change the Game, as equipes participantes aceitam participar em qualquer atividade de mídia ou promocional resultante do Desafio conforme razoavelmente solicitado pela Ideias de Futuro, às custas das mesmas, e

aceitam e neste ato consentem com o uso de seu nome, voz e/ou imagem pela Ideias de Futuro para fins de marketing e promocionais associados ao Desafio. A Ideias de Futuro comunicará as equipes participantes com antecedência sobre quaisquer pedidos de entrevista da mídia apoiados pela Ideias de Futuro, organizadores ou patrocinadores. O Formulário de Inscrição o grupo participante concorda em fornecer à Ideias de Futuro uma versão de tais documentos e materiais que não inclui quaisquer direitos de propriedade intelectual que a equipe participante ou terceiros tenham ou possam ter, exclusivamente para fins de promover tais documentos junto à mídia e à imprensa. A Ideias de Futuro reserva o direito de publicar o nome e a imagem de todos os integrantes de cada equipe participantes com as 10 (dez) melhores pontuações (Finalistas) e as 4 (quatro) equipes de vencedoras do Desafio no Site do Desafio ou por meio de outra mídia para fins de publicidade.

**28. ELIMINAÇÃO:** Qualquer informação falsa fornecida no contexto do Desafio por algum integrante da equipe participante referente à identidade, escolaridade, gênero, endereço postal, número de telefone, endereço de e-mail, titularidade ou não cumprimento destas Regras ou similares pode resultar na eliminação imediata **de toda a equipe participante** do Desafio, a critério da Ideias de Futuro.

**29. INTERNET E ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:** A Ideias de Futuro não é responsável por qualquer mau funcionamento de todo o Site do Desafio ou quaisquer inscrições ou votações atrasadas, perdidas, danificadas, extraviadas, incompletas, ilegíveis, não entregues ou destruídas devido a erros do sistema, transmissões de computador com falha, incompletas ou truncadas ou outros problemas de transmissão de telecomunicações, falhas de hardware ou software de qualquer natureza, conexões de rede perdidas ou indisponíveis, erros e falhas tipográficos ou de sistema/humanos, mau funcionamento técnico de quaisquer redes ou linhas telefônicas, conexões de cabos, transmissões via satélite, servidores ou provedores, equipamentos de informática, congestionamento de tráfego na internet ou no Site do Desafio, ou qualquer combinação destes, incluindo outros defeitos de telecomunicação, cabo, digital ou satélite que possam limitar a capacidade de cada Participante/equipe de participar/votar, respectivamente. A

Ideias de Futuro não é responsável pelas políticas, ações ou inações de outros, que possam impedir a participante de se inscrever, participar e/ou reivindicar um prêmio neste Desafio. A falha pela Ideias de Futuro de fazer vigorar qualquer termo destas Regras não constituirá uma renúncia desta disposição ou de qualquer outra. A Ideias de Futuro reserva o direito de desqualificar as equipes participantes que violarem as regras ou interferirem com este Desafio de qualquer maneira. Se uma equipe participante for desqualificada, a Ideias de Futuro reserva o direito de rescindir a elegibilidade de tal grupo participante de participar no Desafio.

**30. DIREITO DE CANCELAR, MODIFICAR OU DESQUALIFICAR:** Se, por qualquer motivo, o Desafio não puder ser instituído conforme planejado, incluindo por vírus de computador, bugs, violação, intervenção não autorizada, fraude, falhas técnicas ou quaisquer outras causas que corrompam ou afetem a administração, a segurança, a imparcialidade, a integridade ou a devida condução do Desafio, a Ideias de Futuro reserva o direito, a seu critério exclusivo, de cancelar, rescindir, modificar ou suspender o Desafio. Além disso, a Ideias de Futuro reserva o direito de desqualificar qualquer equipe participante que viole o processo de envio ou qualquer outra parte do Desafio ou Site do Desafio. Qualquer tentativa por um participante da equipe de danificar deliberadamente qualquer site na internet, incluindo o Site do Desafio, ou prejudicar a legítima operação do Desafio é uma violação das leis penais e civis e, caso tal tentativa seja feita, a Ideias de Futuro reserva o direito de reivindicar indenização de qualquer equipe participante na máxima extensão da lei aplicável.

**31. NENHUMA OFERTA OU CONTRATO DE EMPREGO:** O envio de um Formulário de Inscrição no Desafio, a concessão de um prêmio, ou qualquer coisa nestas Regras não será, em hipótese alguma, interpretado como sendo uma oferta ou contrato de emprego com a Ideias de Futuro, organizadores ou patrocinadores do Desafio. Os grupos Participantes reconhecem que enviam seu Formulário de Inscrição voluntariamente e não em caráter confidencial ou em custódia. As equipes participantes reconhecem que nenhum vínculo de confidencialidade, fiduciário, de agência ou outro vínculo ou contrato de fato implícito existe entre a equipe participante e Ideias de Futuro, organizadores ou patrocinadores do Desafio e que



tal vínculo é estabelecido pelo envio por toda equipe participante de um Formulário de inscrição sob estas Regras.

**32. FORO E LEI APLICÁVEL:** Estas Regras serão regidas e interpretadas de acordo com as leis do Brasil, excluindo todas as regras de conflito de leis. Quaisquer disputas envolvendo estas Regras devem ser submetidas à jurisdição exclusiva da Comarca da cidade de São Paulo, Estado de São Paulo. Se qualquer disposição destas Regras for considerada inválida ou inexecutável, as demais disposições remanescentes permanecerão em pleno vigor e efeito.