

REGULAMENTO UltraCombate 2019

Este regulamento contém as informações básicas e regras aplicáveis ao **UltraCombate** e colocamos a disposição dos candidatos e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

Desafio: Como a Ultragaz pode ampliar seus diferenciais de oferta para alavancar o negócio do público de Comércio e Serviço?

REGULAMENTO

1. DO OBJETIVO

1.1. A 1ª edição do **UltraCombate** tem como objetivo desenvolver novas soluções que atendam às problemáticas dos clientes da área de Comércio e Serviço, como padarias, hotéis, bares e restaurantes, ampliando os diferenciais de oferta da Ultragaz para este público.

2. DAS DATAS E DO LOCAL

2.1. O **UltraCombate** acontecerá nos dias **04 e 05 de maio de 2019** (sábado e domingo), das 9h do dia 04 de maio às 16h do dia 05 de maio.

2.2. O evento será realizado na **iMasters, R. Oscar Freire, 2379, Pinheiros - São Paulo, SP.**

3. DAS PRÉ-INSCRIÇÕES

3.1. Podem efetuar a pré-inscrição para o **UltraCombate** pessoas físicas com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos, preferencialmente que estejam cursando: **engenharias, administração, economia, publicidade e propaganda, marketing e design industrial (de produto)**, que possuam uma equipe formada por integrantes da mesma universidade, desde que aceitem os termos deste referido documento.

3.2. É permitida somente 01 (uma) pré-inscrição por CPF (pessoa física).

3.3. As pré-inscrições se darão no período de 29/03/2019 até 21/04/2019, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de pré-inscrição.

3.4. As pessoas pré-inscritas deverão ter conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

- a) Pesquisa e desenvolvimento; ou
- b) Gestão de projetos e negócios; ou
- c) Comunicação; ou
- d) Criatividade.

3.5. As pessoas pré-inscritas deverão, formar, nomear e indicar em suas inscrições individuais o nome da equipe a qual pertencem. A equipe deverá ser formada por membros da mesma universidade.

3.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de pré-inscrição não garante a participação da pessoa inscrita no **UltraCombate**.

4. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS

4.1. Todas as pré-inscrições, desde que realizadas dentro do prazo indicado no item 3.3, serão avaliadas pela Comissão Organizadora do Evento.

4.2. As pessoas pré-inscritas passarão por uma seleção de avaliação de perfil, conforme critérios estipulados no item 3.4, 3.5 e outros quesitos que as pessoas integrantes da Comissão Organizadora entenderem pertinentes.

4.3. Todas as pessoas que se candidataram serão comunicadas sobre a decisão da Comissão Organizadora até o dia 25/04/2019 para que aquelas que tiverem sido aprovadas possam confirmar presença.

4.4. As decisões da Comissão Organizadora do Evento quanto à aprovação/reprovação das pessoas candidatas na fase de seleção são soberanas. Desse modo, não cabe qualquer tipo de recurso e/ou reclamação de pessoas pré inscritas contra estas decisões.

5. DA PARTICIPAÇÃO/INSCRIÇÃO

5.1. As pessoas cuja candidatura for aprovada na fase de seleção deverão confirmar a presença, na forma e no prazo a serem definidos pela Comissão Organizadora, para efetivamente participar do evento.

5.2. A participação no **UltraCombate** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

5.3. A pessoa participante que não estiver presente no local do credenciamento até às 10hs do dia 04 de maio de 2019 (sábado) será automaticamente desclassificada.

5.4. As pessoas participantes competirão em equipes formadas previamente por 04 (quatro) integrantes da **mesma universidade**, devendo sempre ser observado o tema macro desta edição.

5.4.1. No que se refere à formação das equipes:

a) Somente poderão ter menos de 04 (quatro) integrantes, se aprovado pela Comissão Organizadora; ou

5.4.2. Cada equipe será composta, preferencialmente, por:

- a) 01 (uma) pessoa de skill pesquisa e desenvolvimento; e
- b) 01 (uma) pessoa de skill gestão de projetos e negócios; e
- c) 01 (uma) pessoa de skill comunicação; e
- c) 01 (uma) pessoa de skill criatividade.

5.4.3. Caberá à Comissão Organizadora aprovar qualquer formação de equipe diferente daquela descrita nos itens 5.4.1 e/ou 5.4.2.

5.5. Caberá a pessoa participante levar consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o evento.. O espaço disponibilizará rede Wi-Fi para uso dos participantes.

5.6. A pessoa participante deverá manter visível o crachá fornecido no ato do credenciamento durante todo o período e espaços do evento.

5.7. As pessoas participantes só poderão acessar os locais indicados pela equipe organizadora, ou seja, o *lobby* (para inscrições), auditório, salas de oficinas e banheiros.

6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. A programação do **UltraCombate** compreende ideações, sessões de mentorias, oficinas e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa será divulgada no início do evento e estará disponível no site ultracombate.com.br.

7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

7.1. No dia 05 de maio de 2019, no horário que constar na programação do evento, as equipes participarão da banca avaliadora. Esta banca será convidada pela Comissão Organizadora e fará as análises e avaliações para validar a melhor solução do desafio.

7.1.1. Para referida análise, serão considerados os seguintes pontos:

- a) Criatividade e disrupção da solução; e
- b) Aplicabilidade do sistema para solucionar os problemas atinentes ao tema; e
- c) Modelo de negócio da solução/monetização; e
- d) Qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo conceitual; e
- c) Viabilidade de execução real da solução desenvolvida; e
- d) Alinhamento da solução com a estratégia da Companhia.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1. No dia 05 de maio 2019, no encerramento do **UltraCombate**, de acordo com a programação e no mesmo local do evento, será realizada a cerimônia de premiação.

8.2. Serão premiados os integrantes da equipe vencedora, conforme decidido pela Organização seguindo os termos deste regulamento, fazendo jus ao seguinte prêmio:

Grande vencedor: Pacote de viagem, de 05 (cinco) dias, para Pernambuco: 1 dia em Recife + 4 dias em Fernando de Noronha, para cada participante da equipe, obrigatoriamente. Este pacote incluirá aéreo (ida e volta), traslado, hospedagem e alimentação.

8.3. O prêmio é individual, intransferível e não será convertido em dinheiro. A equipe vencedora deverá realizar a viagem no período de 1º de agosto de 2019 a 15 de novembro de 2019.

8.4. As despesas com itens além dos descritos no item 8.2 não serão de responsabilidade da Ultragaz.

9. DO JULGAMENTO

9.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte das bancas julgadoras comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que for identificado.

10. DA COMUNICAÇÃO

10.1. Em todas as etapas do **UltraCombate**, a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por contato telefônico e, preferencialmente, por meios eletrônicos: e-mail e site.

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

11. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

11.1. As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço do site.

11.2. O **UltraCombate** será coordenada por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte das bancas julgadoras.

11.3. Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da pré-inscrição, apenas para fins não comerciais, pelo **UltraCombate**.

11.4. As pessoas participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzidos no âmbito do presente Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando o **UltraCombate**, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

11.5. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento deste Regulamento, das normas internas dos espaços nos quais ocorrerá o evento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

11.6. 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 participantes.

11.7. Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.

11.8. Os participantes arcarão com as despesas referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação no evento. Os realizadores providenciarão aos participantes e suas equipes alimentação no próprio local.

11.9. O **UltraCombate** 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. Cabe exclusivamente às pessoas participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso a pessoa participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

11.10. Todos participantes se comprometem a zelar e cuidar de todo o espaço no qual será realizado o evento, bem como dos equipamentos e materiais disponibilizados. Caso algo seja danificado, identificado o responsável, será cobrada o valor para que aquele item seja consertado.

11.11. As decisões das pessoas integrantes das bancas julgadoras no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

11.12. O **UltraCombate** tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em

qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

11.13. O **UltraCombate** a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor, mediante comunicação no site do evento.

11.14. O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. O **UltraCombate** envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

11.15. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

11.16. As pessoas participantes detêm todos os direitos de propriedade intelectual assegurados pela legislação brasileira que recaiam sobre o código fonte desenvolvido para o desafio.