

**CONCURSO EXCLUSIVAMENTE CULTURAL**  
**REGULAMENTO – 1º HACKATHON CIAB FEBRABAN**

**1º edição - 2017**

Data da última atualização: 26 de abril de 2017.

Com o intuito de incentivar negócios, parcerias e o desenvolvimento de novos projetos relacionados a inovação na área da tecnologia, a **FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BANCOS**, com sede na Avenida Brigadeiro Faria Lima, nº 1.485, 15º andar, Torre Norte, Pinheiros, na cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 00.068.353/0001-23, doravante denominada “FEBRABAN”, promoverá o Concurso Exclusivamente Cultural denominado **1º HACKATHON CIAB FEBRABAN** (simplesmente “Concurso”) e convida os interessados a apresentarem as propostas nos termos em conformidade presente **REGULAMENTO**.

## **1. DO OBJETIVO**

1.1 A 1ª edição do Concurso Exclusivamente Cultural denominado **1º HACKATHON CIAB FEBRABAN** é promovido pela FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BANCOS, adiante denominada “FEBRABAN” e controlado por seu grupo interno, denominado “GT HACKATHON” e tem como objetivo reunir participantes com o intuito de desenvolver soluções tecnológicas voltadas para o sistema financeiro nacional, dentro do macro tema “SER DIGITAL”, bem como fomentar o empreendedorismo inovador no mercado brasileiro.

1.2 As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando os temas da presente edição, abaixo descritos:

**i) Onboarding Digital, Autenticação e Experiência do Cliente:** O cliente do mercado financeiro de hoje é um usuário digital pleno, acostumado com as facilidades desse novo mundo e que busca ferramentas, aplicativos e plataformas que ofereçam soluções práticas, eficientes e seguras para lidar com as tarefas usuais de seu cotidiano, por isso não vê sentido nas formas tradicionais de *onboarding* (principalmente quando temos o uso excessivo de papel e a burocratização de processos).

**Objetivo:** Esta categoria é focada na melhoria de interfaces de *onboarding* de clientes (“*user experience*”), em que é esperado o desenvolvimento de novas ferramentas que promovam uma experiência eficiente, objetiva e segura aos clientes desde a abertura de uma conta corrente à contratação de demais produtos financeiros;

**ii) Segurança Digital e Detecção de Fraudes:** O meio digital apresenta diversos desafios e vulnerabilidades. A confiabilidade das instituições financeiras sempre se pautou na segurança que as instituições proporcionam aos seus clientes.

**Objetivo:** Esta categoria é focada no desenvolvimento de ferramentas de segurança que apresentem novas soluções para proteção das instituições financeiras e de seus clientes frente às várias ameaças e ataques cibernéticos.

**iii) Interface de Inteligência Artificial e Soluções Cognitivas para Transações Financeiras:** As novas interfaces digitais são tidas como a

próxima revolução que teremos no mercado financeiro. Desde *Chatbots* à outras plataformas cognitivas, o futuro será de interações que vão muito além do teclado do computador e do celular.

Objetivo: Esta categoria é focada no desenvolvimento de soluções digitais para melhor eficiência operacional de produtos financeiros.

**iv). Insights Financeiros através de Big Data e Analytics:** O volume de dados e *inputs* possuem o poder de produzir *insights* para tomada de decisão e para desenvolvimento de novos negócios se utilizados de forma estratégica, organizada e objetiva.

**Objetivo:** Esta categoria é focada no desenvolvimento de ferramentas voltadas a *Analytics* que visam proporcionar maior conhecimento sobre as formas de auxiliar os clientes a encontrarem as melhores ofertas financeiras e os bancos a ofertarem seus produtos e serviços.

1.3. Este Concurso tem caráter exclusivamente cultural e gratuito, não estando sujeito, de forma alguma, a qualquer espécie de álea ou sorte, nos termos do artigo 3º, inciso II, da Lei n.º 5.768/71, bem como do artigo 30 do Decreto nº. 70.951/72.

1.4 A participação no Concurso é voluntária e totalmente gratuita, não sendo necessária a aquisição de qualquer produto, bem, direito ou serviço, nem está condicionada ao pagamento de qualquer quantia e/ ou valor, pelos participantes, seja qual for sua natureza e ainda que a título de ressarcimento de tributos.

**1.5 A PARTICIPAÇÃO NESTE CONCURSO SUJEITA TODOS OS PARTICIPANTES INSCRITOS ÀS REGRAS E CONDIÇÕES ESTABELECIDAS NESTE REGULAMENTO. DESTA FORMA, O PARTICIPANTE, NO ATO DE SUA INSCRIÇÃO, ADERE A TODAS AS DISPOSIÇÕES, DECLARANDO QUE LEU, COMPREENDEU, TEM TOTAL CIÊNCIA E ACEITA, IRRESTRITA E TOTALMENTE, TODOS OS ITENS DESTE REGULAMENTO.**

1.6 Não é permitida a apresentação de projetos contendo palavras de baixo calão ou ofensivas à moral e aos bons costumes, ou ainda que façam menção, direta ou indireta, sobre a FEBRABAN, bem como aos seus associados, hipótese na qual o autor do projeto será automaticamente desclassificado do presente Concurso.

1.6.1 Da mesma forma, serão automaticamente desclassificados os projetos que contenham conteúdo ilegal, nocivo, doloso, ameaçador, ofensivo, calunioso, difamatório, desrespeitoso, infundado, discriminatório, criminoso, que sejam oriundos de plágio e/ou que deixem de atender critérios de veracidade; que sejam produtos ou oriundos de quaisquer tipo de fraude; trabalho que assedie ou invada a privacidade alheia, seja vulgar, profano, sexualmente explícito, obsceno, racial ou etnicamente ofensivo, ou, de qualquer outra forma, inaceitável por causar riscos ou danos de imagem, materiais ou morais à FEBRABAN e seus associados, seus empregados, qualquer um dos seus colaboradores ou terceiros.

1.6.2 Igualmente, o projeto que sugerir ou encorajar atividade ilegal, assim como, a divulgação de informações que não possam ser transmitidas por motivos legais ou contratuais, serão imediatamente desclassificados a exclusivo critério de julgamento da FEBRABAN.

## **2. DAS DATAS E DO LOCAL**

2.1. O **1º HACKATHON CIAB FEBRABAN** acontecerá nos dias 03 e 04 de junho de 2017, com início previsto para às 8h00 de 03/06/2017 e término às 20h:00 de 04/06/2017.

2.2. O evento será realizado no CO.W. Itaim Bibi, localizado na Rua Rua Jaceru, nº 225 Bairro Morumbi, na cidade de São Paulo, SP, CEP 04705-000.

## **3. DA INSCRIÇÃO**

3.1. Podem efetuar a inscrição para o Hackathon somente pessoas físicas de qualquer nacionalidade, com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos e que tenham conhecimentos específicos, no mínimo, em 1 (uma) área descrita no item 3.5 abaixo.

3.1.1. O idioma oficial do evento será o Português do Brasil.

3.2. Será admitido somente 01 (uma) inscrição por número de CPF (Cadastro de Pessoa Física).

3.3. O período de inscrições será de 24 de abril de 2017 a 19 de maio de 2017, até às 23:59 horas, horário de Brasília/DF, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link "Inscrições", exclusivamente pelo site: [www.hackathonciab.com.br](http://www.hackathonciab.com.br)

3.4. No ato da inscrição, o participante deverá selecionar apenas 01 (uma) entre as 4 (quatro) categorias descritas no item 1.2, a qual deverá ser respeitada na ocasião do desenvolvimento da solução tecnológica pelas equipes participantes durante a realização do evento.

3.5. Os inscritos deverão ter conhecimento e/ou experiência de, no mínimo, 01 (uma) das áreas descritas abaixo:

a) Programação e desenvolvimento de aplicativos web / mobile; ou

b) Design gráfico; ou

c) Gestão de negócios; ou

d) Finanças;

3.6. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação do inscrito no Concurso.

3.6.1. O GT HACKATHON selecionará apenas os participantes com perfil compatível, ou seja, após o término do período de inscrições será feita uma seleção interna pelo GT HACKATHON para definir os participantes do evento. A lista com os nomes dos inscritos escolhidos para participar do evento será divulgada em 26/05/2017. O participante inscrito deverá confirmar a presença por e-mail conforme as instruções que serão fornecidas posteriormente no ato da divulgação da lista dos inscritos escolhidos.

3.7. Ficam impedidos de realizar a inscrição as pessoas físicas que não se enquadrarem nos requisitos mencionados no item 3.1 deste regulamento, bem como todos os empregados da FEBRABAN e as pessoas diretamente envolvidas neste Concurso, incluindo os participantes do GT HACKATHON, bem como seus cônjuges e familiares até segundo grau, sob pena de desclassificação imediata.

#### **4. DA PARTICIPAÇÃO**

4.1. A participação no **1º HACKATHON CIAB FEBRABAN** é voluntária, gratuita, pessoal e intransferível.

4.2. Participarão do Concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia 19 de maio de 2017 e que também estejam presentes no ato do credenciamento, até às 09h45min do dia 03 de junho de 2017.

4.2.1. O participante que não estiver presente no local do credenciamento até às 09h45min do dia 03 de junho de 2017 será automaticamente desclassificado.

4.3. Os participantes competirão durante a realização do concurso em equipes formadas por no máximo 05 (cinco) pessoas e somente em 01 (uma) das categorias listadas no item 1.2, e obrigatoriamente, para fins de desenvolvimento das soluções de tecnologia, deverão observar o macro tema desta edição: "SER DIGITAL".

4.3.1. No que se refere à formação das equipes:

a) Poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes, desde que estejam todos aprovados; ou

b) Somente poderão ter menos ou mais do que 05 (cinco) pessoas, se aprovado previamente pelo GT HACKATHON; ou

c) O GT HACKATHON será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes sem equipe alguma.

4.3.2. Cada equipe será composta, preferencialmente, por:

a) 02 (dois) programadores ou desenvolvedores ou técnicos em eletrônica; e

b) 01 (um) designer; e

c) 01 (um) especialista em finanças; e

d) 01 (um) especialista em negócios.

4.3.3. Caberá exclusivamente ao GT HACKATHON aprovar qualquer formação de equipe diferente daquela descrita nos itens 4.3.1 e/ou 4.3.2.

4.4. Caberá ao participante levar consigo o próprio notebook para utilização durante todo o Concurso, sob pena de desclassificação. A Organização do Evento disponibilizará rede Wi-Fi.

4.4.1 Caberá exclusivamente ao participante a obrigação de guarda e conservação de seus equipamentos (notebook, HD externo, fone de ouvido, celulares, mochilas e demais pertences pessoais). A FEBRABAN não será responsabilizada em caso de danos, furtos, roubos ou perda.

4.5. O participante deverá manter visível o crachá recebido no ato de credenciamento durante todo o período e em todos os espaços em que serão realizados o Concurso.

#### **5. DA PROGRAMAÇÃO**

A programação do **1º HACKATHON CIAB FEBRABAN** compreende palestras, "*brainstorming*", mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas desenvolvidas pelos participantes. A programação completa pode ser encontrada no site [www.hackathonciab.com.br](http://www.hackathonciab.com.br)

## 6. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E JULGAMENTO DOS PROJETOS

6.1. No dia 04 de junho de 2017, no horário que constar na programação do evento **1º HACKATHON CIAB FEBRABAN**, os avaliadores convidados pelo GT HACKATHON que comporão a banca julgadora que fará a análise para validar as soluções tecnológicas que foram desenvolvidas pelas equipes e decidirá quais serão as 4 equipes finalistas do concurso.

6.1.1. Para fins de julgamentos dos projetos apresentados, os seguintes critérios serão obrigatoriamente analisados:

- a) Criatividade e inovação;
- b) Aplicabilidade do sistema para solucionar os problemas dentro das categorias mencionados no item 1.2;
- c) Disruptividade da inovação;
- d) Viabilidade de execução real da solução tecnológica desenvolvida;
- e) Qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo físico funcional;

6.1.2. Por meio da análise da banca julgadora serão definidas as 04 equipes finalistas.

6.1.3 Na eventualidade de empate entre projetos, a decisão de desempate será exclusiva da banca julgadora, sendo esta decisão soberana e irrecorrível. Todas as decisões da banca julgadora são soberanas, não cabendo, nessa etapa do Concurso, seja durante a avaliação, seja na efetiva premiação, recursos ou impugnações por partes dos participantes.

6.1.4. Os integrantes da banca julgadora firmarão o termo de confidencialidade sobre as informações sigilosas e que não serão divulgadas ao público, relacionadas ao desenvolvimento das tecnologias apresentadas pelas equipes, direta e/ou indiretamente, durante as atividades realizadas em todas as etapas acima mencionadas.

6.1.5 Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, qualquer integrante da banca julgadora compromete-se a informar ao GT HACKATHON em caso de qualquer conflito de interesse na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

6.2. No dia 06 de junho de 2017, no horário que constar na programação do evento **CIAB FEBRABAN 2017**, somente 01 (um) representante de cada uma das 04 (quatro) equipes finalistas apresentará ao público presente no evento, no modelo de “*elevator pitch*” (limitado em 03 minutos), a solução tecnológica que fora desenvolvida.

6.2.1. Será considerada vencedora apenas 01 (uma) equipe dentro as 4 equipes finalistas. A equipe vencedora será escolhida por votação do público presente no evento, via utilização de sistema de votação do evento a ser apresentado no dia do evento.

## 7. DA PREMIAÇÃO

7.1. A comunicação das equipes finalistas será realizada no dia 04 de junho de 2017, no encerramento do **1º HACKATHON CIAB FEBRABAN**. No dia 06 de junho de 2017, conforme a programação do evento CIAB – Fintech Day, ocorrerá a cerimônia de

premiação que contará com a presença de todos os participantes. Apenas uma equipe será considerada a campeã do desafio.

7.2. Apenas receberão as premiações as 04 (quatro) equipes finalistas melhores avaliadas pela banca julgadora no dia 04 de junho.

7.2.1. Todas as 4 equipes finalistas ser receberão os prêmios mencionados no item 7.3, “a”. Somente uma equipe, entre as 4 finalistas, receberá o prêmio de equipe vencedora, mencionado no item 7.3, “b”.

7.2.2. Todos os prêmios oferecidos aos participantes das equipes finalistas e vencedora são pessoais e intransferíveis.

7.3. O prêmio dado as equipes finalistas será composto exclusivamente por:

#### **A) PREMIAÇÃO DAS 4 EQUIPES FINALISTAS:**

- Troféu Finalista 1º Hackathon CIAB;
- Ingressos para os 3 dias do Ciab FEBRABAN 2017 (um para cada membro das equipes finalistas)
- Apresentação do projeto no Auditório Fintech do CIAB (6/junho);
- Direito de utilização de um balcão de exposição no Lounge Fintech do CIAB (6 – 8 de junho);

#### **B) PREMIAÇÃO DE 1 EQUIPE VENCEDORA:**

- Troféu Vencedor 1º Hackathon;
- 02 (duas) reuniões com lideranças de Bancos para apresentação do projeto;
- 3 (três) meses de residência gratuita no coworking CO.W Berrini para os membros da equipe no espaço compartilhado.

7.4. É expressamente proibida a conversão do prêmio acima mencionado em recebimento de valores pelos participantes.

## **8. DA COMUNICAÇÃO**

8.1. Em todas as etapas do **1º HACKATHON CIAB FEBRABAN**, o GT HACKATHON se comunicará com os participantes inscritos por contato telefônico e, preferencialmente, por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail e pelo site [www.hackathonciab.com.br](http://www.hackathonciab.com.br)

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

8.3. O GT HACKATHON solicita a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o **1º HACKATHON CIAB FEBRABAN**, que deverão chegar por meio do domínio “@hackathonciab.com.br” ou “@hackathonciab.com” Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do evento.

8.4 – Esclarecimentos e informações adicionais acerca do conteúdo deste Regulamento podem ser obtidos encaminhando mensagem para o endereço [contato@hackathonciab.com.br](mailto:contato@hackathonciab.com.br)

8.5 – O atendimento aos interessados que se deparem com dificuldades técnicas no preenchimento do Formulário de Inscrição será feito pelo endereço eletrônico [contato@hackathonciab.com.br](mailto:contato@hackathonciab.com.br)

## **9. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL**

9.1 Cada participante garante, desde já, que o projeto apresentado não infringe quaisquer direitos autorais de terceiros, bem como que possui todas as autorizações, licenças válidas dos *softwares* utilizados para desenvolvimento do projeto apresentado, sob pena de responder civil e criminalmente pelos prejuízos e/ou danos materiais e/ou morais que eventualmente venham a ser causados a FEBRABAN e/ou terceiro lesado.

9.2 Sem prejuízo do disposto no item 9.1 acima, os participantes do Concurso, incluindo finalistas e vencedores, neste ato, assumem total e exclusiva responsabilidade pelo projeto que apresentarão, por sua titularidade e originalidade, incluindo, sem limitação, responsabilidade por eventuais violações à intimidade, privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa, a deveres de segredo, à propriedade industrial, direito autoral e/ ou a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados, eximindo a FEBRABAN de qualquer responsabilidade relativamente a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

9.3 No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, essa é de responsabilidade única, exclusiva e intransferível dos participantes (membros que integram as próprias equipes que desenvolveram as soluções tecnológicas), cabendo apenas a eles próprios eventual registro para a proteção dos seus direitos nos órgãos competentes.

## **10. DO USO DO NOME, DA IMAGEM E DO SOM DA VOZ DOS PARTICIPANTES**

10.1 Ao inscrever no Concurso, o participante autoriza a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome, som da voz e imagem, em qualquer meio/veículo escolhido pela FEBRABAN, para divulgação deste Concurso, dos prêmios recebidos, ou de outras ações similares relacionadas a este Concurso, por período indeterminado, sem restrição de frequência, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus.

10.2 As autorizações descritas se darão de forma gratuita e não implicam em qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer quantia por parte da FEBRABAN.

10.3. Os participantes também autorizam a utilização de dados pessoais fornecidos no momento da inscrição, **apenas para fins não comerciais**, pela FEBRABAN. Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da FEBRABAN.

## **11 - CANCELAMENTO DO CONCURSO E DE INSCRIÇÕES**

11.1 O concurso poderá ser cancelado pela FEBRABAN, a qualquer tempo, por ocorrência de fato cuja gravidade justifique o cancelamento, sem prejuízo de outras providências cabíveis em decisão devidamente fundamentada, mediante comunicação prévia pelos mesmos meios de divulgação do concurso, sem que isso implique direito a indenização ou reclamação de qualquer natureza dos participantes.

11.2 Serão consideradas nulas e ficarão imediatamente desclassificadas e impedidas de concorrer aos prêmios, as inscrições em que se verificar tentativa de fraude ou abuso relativamente às inscrições, ou ainda da utilização de qualquer meio eletrônico, informático, digital, robótico, repetitivo, automático, mecânico e/ou análogo com intuito deliberado de reprodução automática e/ou repetitiva de inscrições, idênticas ou não, importando na nulidade, também, de todas as inscrições efetuadas pelo participante que tenha se utilizado de um dos referidos meios ou com um dos referidos fins, ainda que nem todas as inscrições tenham resultado do uso de tais meios e/ou sido realizadas com tal finalidade.

11.3 Igualmente, serão automaticamente excluídos os participantes que tentarem burlar este Regulamento ou fornecerem qualquer tipo de informação inverídica, sendo responsabilizados pelo ato no âmbito da esfera civil e criminal.

## **12. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS**

12.1. As datas que se referem ao período de inscrições e de divulgação dos participantes cujas inscrições forem deferidas poderão ser prorrogadas, a exclusivo critério do GT HACKATHON. Nesta hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, no site oficial do evento conforme supracitado.

12.2. O Hackathon será coordenado pelo GT HACKATHON, integrado por executivos dos bancos associados à FEBRABAN, a quem competem designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.

12.3. A FEBRABAN e os Parceiros Organizadores, não se responsabilizam pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do Hackathon.

12.4. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este Concurso, além do desrespeito ao presente Regulamento, serão analisadas e julgadas pelo GT HACKATHON, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

**12.5. Não serão aceitas soluções tecnológicas 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.**

12.6. As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento correrão por suas próprias expensas, salvo a alimentação completa que será ofertada pelo GT HACKATHON.

12.7. A FEBRABAN 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, inclusive aos finalistas que participarem do CIAB. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

12.8 Este Regulamento terá validade a partir de 24 de abril de 2017 e estará disponível para acesso no site [www.hackathonciab.com.br](http://www.hackathonciab.com.br)

12.9. O Concurso tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas 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 os participantes inscritos e para os premiados 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.

12.10. A FEBRABAN, 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 endereço [www.hackathonciab.com.br](http://www.hackathonciab.com.br)

12.11. A FEBRABAN não será responsável por problemas, falhas ou mal funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software dos participantes, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa de inscrições ou a falha da FEBRABAN em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado ao Concurso, vírus, queda de energia, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).

12.12. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados exclusivamente pelo GT HACKATHON.

**12.13. A PARTICIPAÇÃO NESTE CONCURSO SUJEITA OBRIGATORIAMENTE TODOS OS PARTICIPANTES ÀS REGRAS E CONDIÇÕES ESTABELECIDAS NESTE REGULAMENTO. DESSA FORMA, 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.**

Fica eleito o FORO DA COMARCA DESTA CAPITAL DO ESTADO DE SÃO PAULO, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja para dirimir ou interpretar todas as presentes condições.

Data da última atualização: 26 de abril de 2017.