

REGULAMENTO

DESAFIO UNIVERSITÁRIO EMPREENDEDOR

O Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE, em consonância com sua missão, sua visão e seus valores, objetiva institucionalmente a promoção de atividades de fomento à cultura empreendedora por meio de orientação, capacitação e apoio a novas ideias e iniciativas. Nesse cenário o SEBRAE lança este Desafio, mediante a oferta de novos produtos e soluções, a fim de mobilizar estudantes e professores universitários em prol da difusão do empreendedorismo e da consolidação de novos negócios no país.

Art. 1º Este Regulamento estabelece as regras para participação, seleção e premiação de estudantes universitários da graduação, professores e instituições de Ensino Superior (IES) inscritos no ‘Desafio Universitário Empreendedor’.

Capítulo I OBJETIVOS

Art. 2º O “Desafio Universitário Empreendedor” constitui competição nacional, de caráter educacional, promovida pelo SEBRAE, que visa:

- a) estimular atitudes empreendedoras e preparar jovens universitários para os desafios do mercado;
- b) desenvolver nos estudantes universitários a capacidade gerencial de pequenos negócios e as habilidades empreendedoras, além de difundir conceitos relacionados a competitividade, gestão, mercado, inovação e empreendedorismo;
- c) capacitar, desenvolver e aprimorar habilidades corporativas nos estudantes da graduação de forma interativa;
- d) incentivar a criatividade e as competências relacionadas à tomada de decisão a partir de jogos empresariais, de livre escolha, por intermédio de ambiente virtual de aprendizagem;
- e) promover ambiente de aprendizagem para o desenvolvimento de competências dos estudantes universitários, a fim de contribuir para o fomento do empreendedorismo no meio acadêmico;
- f) estreitar relações institucionais com instituições de Ensino Superior – IES;
- g) reconhecer universitários em atividades que estimulam conhecimento sobre empreendedorismo, tomada de decisões, criação e gestão de negócios e
- h) reconhecer professores e IES relacionados aos estudantes universitários inscritos no Desafio.

Capítulo II REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

Art. 3º Poderão participar deste Desafio:

I – estudantes universitários regularmente matriculados em qualquer curso de graduação de quaisquer IES brasileiras, credenciadas ou autorizadas pelo Ministério da Educação - MEC;

II - professores universitários vinculados a quaisquer IES brasileiras credenciadas ou autorizadas pelo MEC, por inscrição individual ou indicação de estudante regularmente inscrito neste Desafio;

III - instituições de Ensino Superior brasileiras, credenciadas ou autorizadas pelo MEC, desde que vinculadas a estudantes inscritos neste Desafio.

§ 1º Para efeito deste Regulamento, cursos autorizados são aqueles que receberam autorização do MEC para funcionar, mas não possuem turma graduada, não recebendo ainda o reconhecimento.

§ 2º Poderão participar da competição estudantes universitários brasileiros residentes em todo o território nacional. A unidade da Federação de residência do aluno será considerada para todos os fins e efeitos de direito como a unidade representada pelo aluno na competição.

§ 3º Será vedada a participação na competição, como estudante ou professor, de qualquer empregado, estagiário ou terceirizado que mantenha vínculo profissional com o Sistema SEBRAE.

§ 4º O cadastro de possíveis participantes identificados por possuir vínculo profissional com o Sistema SEBRAE será inativado, até que cesse o vínculo.

Capítulo III INSCRIÇÕES

Art. 4º O processo de inscrição neste Desafio será realizado nas seguintes etapas:

- a) inscrição do estudante da graduação;
- b) inscrição individual do professor ou indicação do estudante universitário inscrito no Desafio e
- c) indicação da instituição de Ensino Superior (IES) de origem do estudante inscrito no Desafio.

§ 1º A participação no Desafio será gratuita.

§ 2º Os estudantes e os professores deverão se inscrever, em qualquer período do ano, atendendo aos critérios previstos neste Regulamento. A instituição de Ensino Superior (IES) participa a partir da indicação de alunos e professores.

§ 3º A inscrição dos estudantes e dos professores da graduação no Desafio será efetuada exclusivamente pela Internet, no sítio oficial da competição, no endereço www.desafio.sebrae.com.br, mediante o preenchimento do formulário de cadastro específico, a leitura e a aceitação integral dos termos e das condições deste Regulamento, incluída a concordância com a cessão de imagem:

I - os estudantes e os professores poderão alterar, a qualquer momento, na plataforma, dados já inseridos no formulário, no momento da inscrição na plataforma;

II - os estudantes deverão indicar a instituição de Ensino Superior (IES) na qual estão matriculados;

III - os professores deverão indicar a instituição de Ensino Superior (IES) na qual lecionam. O professor poderá indicar mais de uma instituição de Ensino Superior (IES), caso leccione em mais de uma;

IV - os estudantes deverão, na data da inscrição, estar com a matrícula ativa, ou seja, estar regularmente matriculados em disciplina(s) na IES de origem.

§ 4º No ato da inscrição, os participantes escolherão o *login* e a senha de acesso à plataforma do “Desafio Universitário Empreendedor”. O *login* será o correio eletrônico do participante. A senha será aquela cadastrada no momento da inscrição, na página principal do Desafio:

I - caso o participante encontre problemas com o *login* e a senha de acesso à área restrita, deverá enviar uma mensagem à Coordenação Nacional do Desafio, informando o problema pelo ícone “Contato”, disponível na página principal do Desafio.

§ 5º Caso o participante, professor ou aluno, mude de IES de origem em qualquer período da competição, deverá imediatamente indicar a nova IES na plataforma.

§ 6º Caso ocorra desistência do participante durante a competição, ele deverá acessar o sítio do “Desafio Universitário Empreendedor”, www.desafio.sebrae.com.br, digitar o *login* e a senha e, na área restrita, solicitar à Coordenação Nacional da competição sua exclusão:

I - O participante poderá inativar seu usuário a qualquer momento e retornar a competição, desde que atenda aos critérios previstos neste edital e o faça com base na ativação de sua inscrição na plataforma.

II – Caso o participante seja inativado ele não participará da competição em nenhuma modalidade, até que seu usuário seja reativado.

§ 7º Os participantes de cursos a distância serão considerados como inscritos da unidade da Federação (UF) de seu domicílio, devendo comprovar a veracidade das informações, quando solicitado.

§ 8º As IES que disponibilizam cursos a distância serão consideradas inscritas da unidade da Federação (UF) de seu registro, devendo comprovar a veracidade das informações, quando solicitado.

§ 9º Os participantes de cursos sequenciais de nível superior poderão se inscrever no Desafio:

I – para efeito deste Regulamento, consideram-se cursos sequenciais os superiores de curta duração que oferecem o ensino de habilidades específicas em determinadas áreas,

não se confundindo com cursos e programas tradicionais de graduação, pós-graduação ou extensão.

§ 10 Os participantes de cursos tecnológicos de nível superior na modalidade de graduação poderão se inscrever no “Desafio Universitário Empreendedor”.

§ 11 Não será obrigatório que o participante indique um professor no ato da sua inscrição, podendo optar por fazê-lo em fase posterior a seu cadastro ou a qualquer momento da competição. Poderá inclusive alterar sua indicação de professor:

I – para indicar um professor ou alterar os seus dados, o participante deverá acessar sua área restrita na plataforma e preencher os campos de “professor indicado” e “*e-mail* do professor indicado” no formulário de inscrição da competição.

Art. 5º O professor universitário poderá se inscrever no “Desafio Universitário Empreendedor”, por livre opção, ou ser indicado por aluno participante.

§ 1º O professor indicado deverá, a fim de se tornar participante do “Desafio Universitário Empreendedor”, confirmar sua inscrição pelo sítio, realizando seu cadastro.

§ 2º Para premiação no ciclo vigente da competição, o professor indicado deverá confirmar sua inscrição até a data de encerramento da pontuação do ciclo.

Art. 6º A participação da instituição de Ensino Superior ocorrerá automaticamente no momento em que o aluno de origem da IES confirme sua inscrição no “Desafio Universitário Empreendedor”. Caso a IES não esteja na lista ofertada pela plataforma no momento da inscrição do estudante, este poderá solicitar sua inclusão, mediante o ícone “Contato”, que consta da página principal do Desafio.

Capitulo IV PLATAFORMA

Art. 7º A configuração mínima necessária do equipamento e da conexão para participar do “Desafio Universitário Empreendedor” será:

I – computadores e configuração mínima: microcomputador com processador Intel I3 3220 3.3 GHz; 2 GB RAM; 5 GB de espaço livre no disco rígido (HD); Windows Vista ou Superior / Mac OS X "Snow Leopard" 10.6 ou Superior; placa de vídeo compatível com Shader Model 2.0 com 64 MB VRAM; placa de som compatível com Windows / Mac OS X; *browser* com o *plug-in* da Unity3D, preferencialmente Internet Explorer a partir da versão 8, (Firefox 28 e versões superiores e Google Chrome 32 e versões superiores); acesso à Internet;

II – conexão mínima: 2Mb.

§ 1º Não será de responsabilidade do SEBRAE a solução de quaisquer problemas técnicos que ocorram durante a competição tais como incompatibilidade de placas, desempenho de memória e máquina e problemas de comunicação ocasionados por quaisquer redes ou quaisquer provedores de acesso.

§2º Os participantes do Desafio que utilizarem máquinas conectadas em redes com configurações técnicas especiais (*firewall*, Proxy e outras) deverão procurar o auxílio de suporte técnico local para o perfeito funcionamento do *software*.

Capitulo V COORDENAÇÃO NACIONAL DO “DESAFIO UNIVERSITÁRIO EMPREENDEDOR”

Art. 8º O Desafio será coordenado por uma equipe técnica do SEBRAE. Todos os jogos e as atividades do SEBRAE e os das instituições de Ensino Superior (IES) serão de responsabilidade da equipe técnica de ambas as entidades.

Capitulo VI COMPETIÇÃO PARA ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS

Art. 9º A competição “Desafio Universitário Empreendedor” será composta por duas etapas:

I - Etapa 1 - Etapa Estadual Classificatória com *Ranking* Virtual - será composta por dois *rankings*: o do ciclo e o histórico. Os *rankings* serão formados a partir do somatório dos pontos do aluno na competição. Os pontos serão obtidos a partir de um menu de jogos empresariais *on-line* e de diversas atividades educacionais oferecidas pelo SEBRAE e pelas IES;

II - Etapa 2 - Etapa Nacional Presencial: Final Nacional – será presencial, durante a qual serão oferecidas aos participantes atividades lúdicas que gerarão pontos e definirão os campeões da competição. A Etapa Nacional contará com número pré-determinado de vagas:

a) os três primeiros colocados no *Ranking* do Ciclo de cada unidade da Federação e o primeiro colocado do *Ranking* Histórico de cada unidade da Federação classificar-se-ão automaticamente para esta etapa.

Art. 10 Os *rankings* serão formados a partir da pontuação e do desempenho dos alunos nos jogos e nas atividades disponíveis. Cada *ranking* possuirá particularidades e regras especificadas a seguir:

I – os ciclos da competição serão anuais;

II - os pontos adquiridos entre 1º/11 do ano anterior e 31/10 do ano subsequente serão contabilizados no *ranking* do Ciclo. Por exemplo, no Ciclo 2014 serão contabilizados os pontos obtidos entre 1º/11/2013 e 31/10/2014, data de encerramento do ciclo (considerando que o encerramento do ciclo de 2013 ocorreu em 31/10/2013).

§ 1º O *Ranking* do Ciclo representará a pontuação do participante nos jogos e nas atividades durante o ciclo da competição. A cada ciclo a pontuação será zerada.

§ 2º O *Ranking* Histórico representará a pontuação do participante nos jogos e nas atividades durante toda a sua participação na competição. Representará o histórico do

participante na competição e não se encerrará. A cada ciclo, serão somados os pontos do participante, compondo sua pontuação histórica na competição:

I - o resultado da pontuação adquirida pelo participante em cada ciclo será considerado para o *Ranking* Histórico. Por exemplo, em 2015, serão considerados, no *Ranking* Histórico, os pontos obtidos no Ciclo de 2013 e 2014;

II - nesse formato, a competição será contínua, não se encerrará com a premiação.

§ 3º Não participarão do *Ranking* de Ciclo os campeões estaduais de outros ciclos:

I - serão considerados campeões estaduais de ciclos anteriores os participantes que obtiveram nestes as melhores colocações e participaram da Etapa 2 - Etapa Nacional Presencial - Final Nacional, tendo ou não sido campeões desta etapa;

II - buscar-se-á possibilitar a participação do maior número de alunos na Etapa 2, evitando que o mesmo participante volte à Etapa 2 pela modalidade de competição do *Ranking* de Ciclo.

§ 4º Poderão participar do *Ranking* Histórico todos os participantes do “Desafio Universitário Empreendedor”, inclusive os campeões estaduais e nacionais de outros ciclos:

I - buscar-se-á possibilitar a participação de todos os estudantes no “Desafio Universitário Empreendedor”, de forma que os campeões de um ciclo possam continuar participando e competindo mediante a modalidade de competição do *Ranking* Histórico;

II - por se tratar de competição de caráter educativo, entende-se que será possível e interessante que o participante continue o processo de aprendizagem e a participação de forma contínua.

Art. 11 Os três alunos que obtiverem a maior pontuação no *Ranking* do Ciclo, na Etapa Estadual, serão classificados em 1º, 2º e 3º lugar de cada unidade da Federação, juntamente com os que obtiverem a maior pontuação no *Ranking* Histórico. Os classificados em 1º lugar de cada unidade da Federação serão considerados os campeões da Etapa 1, recebendo o título de Campeão Estadual.

§ 1º Os quatro campeões estaduais, três do *Ranking* do Ciclo e um do *Ranking* Histórico, formarão uma equipe para participar da competição Final Nacional. Cada equipe só poderá ter integrantes classificados na Etapa Estadual que pertençam à mesma unidade da Federação.

§ 2º Na eventualidade de o 1º classificado no *Ranking* Histórico ser também classificado entre os três primeiros colocados no *Ranking* do Ciclo na Etapa Estadual, será convocado o estudante que se encontrar no *Ranking* Histórico na posição imediatamente posterior à sua classificação, respeitada sua pontuação na data em que forem informados os vencedores estaduais.

§ 3º Caso haja nova coincidência entre os participantes classificados, será convocado o estudante que se encontrar no *Ranking* Histórico na posição imediatamente posterior e

assim, sucessivamente, respeitada sua pontuação na data em que forem informados os vencedores estaduais, até que sejam identificados quatro participantes para integrar a equipe estadual.

§ 4º A informação sobre a classificação preliminar para a Etapa 2 será disponibilizada no sítio do “Desafio Universitário Empreendedor” - lista preliminar de classificados -, na área de *login* do participante ou em correspondência e contato do SEBRAE, utilizando os contatos existentes em seu cadastro. O SEBRAE estará obrigado a utilizar ao menos um desses meios para localizar o participante.

§ 5º A partir da divulgação ou do contato do SEBRAE, o participante terá até três dias úteis para apresentar a documentação que comprovará os dados informados para sua participação na competição. A apresentação deverá ser feita via plataforma, em campo específico, e eventualmente, caso requisitado, entregue a unidade estadual do SEBRAE.

§ 6º O participante será considerado desistente e não terá direito a receber a premiação nas situações em que:

- a) não possa ser localizado pelo SEBRAE;
- b) não entre em contato com o SEBRAE dentro do prazo estipulado;
- c) não possa, por qualquer motivo, participar da Etapa 2 - Final Nacional Presencial;
- d) não atenda aos critérios desse Regulamento, quanto à verificação de sua documentação;

I – em substituição ao participante considerado desistente, será convocado o estudante que se encontrar na posição do *ranking* imediatamente posterior ao último classificado na unidade federativa de origem do aluno desistente, respeitada sua pontuação na data em que forem informados os vencedores estaduais.

§ 7º Se houver nova desistência, será convocado o estudante que se encontrar na posição do *ranking* imediatamente posterior e assim, sucessivamente, respeitada sua pontuação na data em que forem informados os vencedores estaduais.

§ 8º Os estudantes classificados na Etapa 1 serão declarados Campeões Estaduais do “Desafio Universitário Empreendedor” e disputarão a Etapa 2 – Nacional Presencial.

§ 9º Os demais participantes não classificados para a Etapa 2 permanecerão na competição, acumulando pontos, e poderão concorrer nos ciclos posteriores e no *Ranking* Histórico da competição.

Art. 12 A Etapa 2 - Etapa Nacional Presencial: Final Nacional será realizada em dezembro, em data e cidade a serem confirmadas pela Coordenação Nacional do Desafio, com duração de até sete dias, em regime de imersão por até cinco dias.

§ 1º Na Etapa 2 - Nacional Presencial, os quatro estudantes mais bem colocados nas atividades desta etapa serão considerados vencedores e declarados campeões do “Desafio Universitário Empreendedor”.

§ 2º Esta Etapa poderá ocorrer em dias úteis, feriados ou final de semana.

§ 3º O SEBRAE poderá emitir documento oficial comprobatório de ausência aos participantes que tenham dificuldades de se afastar de suas atividades de rotina (trabalho e estudos), para participarem da Etapa 2 - Final Nacional Presencial do ‘Desafio Universitário Empreendedor’.

Capítulo VII COMPETIÇÃO PARA PROFESSORES

Art. 13 Os professores participarão do “Desafio Universitário Empreendedor” como orientadores de seus alunos, papel importante na difusão do empreendedorismo nas IES.

Art. 14 A competição “Desafio Universitário Empreendedor”, para os professores, ocorrerá de duas formas:

I – **professores com maior número de alunos sendo orientados** - será composta por dois *rankings*: o do Ciclo e o Histórico. O professor receberá um ponto quando for escolhido como “professor indicado” por um aluno participante do Desafio. Os *rankings* serão formados a partir do somatório dos pontos por indicação na competição. Serão considerados campeões os professores com maior número de indicações, por unidade da Federação, em cada *ranking*, totalizando até 54 professores, e o professor mais indicado do Brasil no *Ranking* do Ciclo;

II – **professores orientadores das equipes campeãs** – serão considerados campeões os professores que forem orientadores dos alunos vencedores do “Desafio Universitário Empreendedor”. De acordo com a competição para alunos, serão até quatro professores por estado na Etapa 1 – Etapa estadual, totalizando até 108 professores campeões como orientadores estaduais, e até quatro professores orientadores da equipe campeã nacional.

Art. 15 Os *rankings* serão formados a partir do somatório dos pontos por indicação na competição e serão similares aos *rankings* da competição para os alunos, considerando as regras especificadas a seguir:

I – os ciclos da competição serão anuais;

II - os pontos adquiridos entre 1º/11 do ano anterior e 31/10 do ano subsequente serão contabilizados no *Ranking* do Ciclo. Por exemplo, no Ciclo 2014 serão contabilizados os pontos obtidos entre 1º/11/2013 e 31/10/2014, data de encerramento do ciclo (considerando que o encerramento do ciclo de 2013 ocorreu em 31/10/2013).

§ 1º O *Ranking* do Ciclo representará a pontuação do professor obtida pelas indicações recebidas durante o ciclo da competição. A cada ciclo a pontuação será zerada:

§ 2º O *Ranking* Histórico representará a pontuação do professor obtida pelas indicações recebidas desde o início de sua participação na competição:

I - o resultado da pontuação adquirida pelo professor em cada ciclo será considerado para o *Ranking* Histórico. Por exemplo, em 2015, serão considerados, no *Ranking* Histórico, os pontos obtidos no Ciclo de 2013 e 2014;

II - nesse formato, a competição será contínua, não se encerrará com a premiação.

§ 3º O aluno poderá alterar sua indicação de professor a qualquer tempo. Nesse momento, o novo professor indicado passará a pontuar pela indicação do aluno, e o professor anteriormente indicado deixará de contabilizar a indicação. A alteração será refletida nos dois *rankings*: do Ciclo e Histórico.

§ 4º Na eventualidade de o 1º classificado no *Ranking* Histórico ser também classificado como 1º colocado no *Ranking* do Ciclo, ele será o único vencedor, recebendo uma única premiação.

Art. 16 A informação sobre os professores vencedores será disponibilizada no sítio do “Desafio Universitário Empreendedor” - lista preliminar de classificados -, na área de *login* do participante e em correspondência e contato do SEBRAE, utilizando os contatos existentes em seu cadastro. O SEBRAE estará obrigado a utilizar ao menos um desses meios para localizar o participante.

§ 1º A partir da divulgação ou do contato do SEBRAE, o participante terá até três dias úteis para apresentar a documentação que comprovará os dados informados para sua participação na competição. A apresentação deverá ser feita via plataforma, em campo específico, e eventualmente, caso requisitado, entregue a unidade estadual do SEBRAE.

§ 2º O participante classificado será considerado desistente e não terá direito a receber a premiação nas situações em que:

- a) não possa ser localizado pelo SEBRAE;
- b) não entre em contato com o SEBRAE dentro do prazo estipulado;
- c) não possa, por qualquer motivo, participar do(s) evento(s) de premiação;
- d) não atenda aos critérios deste Regulamento quanto à verificação de sua documentação:

I – em substituição ao participante considerado desistente, será convocado o professor que se encontrar na posição do *ranking* imediatamente posterior, respeitada sua pontuação na data em que forem informados os vencedores estaduais.

§ 3º Se houver nova desistência, será convocado o professor que se encontrar na posição do *ranking* imediatamente posterior e assim, sucessivamente, respeitada sua pontuação na data em que forem informados os vencedores estaduais.

Art. 17 O professor poderá acessar a plataforma e jogar qualquer dos jogos disponíveis. A pontuação alcançada nesses jogos ou em qualquer outra atividade não será considerada, ou seja, o professor só pontuará com a indicação dos alunos.

Art. 18 O professor poderá acessar a plataforma pelo sítio do “Desafio Universitário Empreendedor”, podendo interagir com os participantes e acompanhar a evolução da pontuação dos alunos que o indicarem.

Art. 19 O professor poderá acompanhar seu desempenho na competição na plataforma, na qual será permitido visualizar:

- a) a posição do docente nos *rankings* do Ciclo e Histórico em relação aos outros professores das unidades federativas e do Brasil: serão classificados, considerando o número de alunos que indicaram o professor no Ciclo e no Histórico;
- b) a posição da(s) IES à(s) qual (is) o professor pertence e
- c) a posição dos alunos que o indicarem.

Capítulo VIII COMPETIÇÃO PARA AS IES

Art.20 As instituições de Ensino Superior não terão nenhum representante formal durante a competição.

§ 1º A pontuação da IES será divulgada na página inicial da plataforma e também nas áreas restritas do professor e do aluno.

§ 2º Qualquer representante da IES poderá se cadastrar como professor vinculado à instituição e acessar a pontuação da IES.

Art. 21 A competição “Desafio Universitário Empreendedor”, para IES, ocorrerá de duas formas:

I – IES com maior número de alunos inscritos - será composta por dois *rankings*: o do Ciclo e o Histórico. A IES receberá um ponto por um aluno participante do Desafio. Os *rankings* serão formados a partir do somatório dos pontos. Serão consideradas campeãs as IES com maior número de inscritos, em ambos os rankings, de cada estado, totalizando 54 IES, e a IES com maior número de inscritos no Ciclo do Brasil;

II – IES das equipes campeãs – serão consideradas campeãs as IES em que estarão matriculados os alunos vencedores do “Desafio Universitário Empreendedor”. De acordo com a competição para alunos, serão até quatro IES por estado na Etapa 1 – Etapa Estadual, totalizando até 108 IES campeãs estaduais, e até quatro IES da equipe campeã nacional.

Art. 22 Os *rankings* serão formados a partir do somatório dos pontos por alunos inscritos na competição e serão similares aos *rankings* da competição para alunos e professores, considerando as regras especificadas a seguir:

I – os ciclos da competição serão anuais;

II - os pontos adquiridos entre 1º/11 do ano anterior e 31/10 do ano subsequente serão contabilizados no *Ranking* do Ciclo. Por exemplo, no Ciclo 2014 serão contabilizados os pontos obtidos entre 1º/11/2013 e 31/10/2014, data de encerramento do ciclo (considerando que o encerramento do ciclo de 2013 ocorreu em 31/10/2013).

§ 1º O *Ranking* do Ciclo representará a pontuação da IES obtida pelo número de inscritos durante o ciclo da competição. A cada ciclo a pontuação será zerada.

§ 2º O *Ranking* Histórico representará a pontuação da IES obtida pelos inscritos desde o início da competição do “Desafio Universitário Empreendedor”:

I - o resultado da pontuação adquirida pela IES em cada ciclo será considerado para o *Ranking* Histórico. Por exemplo, em 2015, serão considerados, no *Ranking* Histórico, os pontos obtidos no Ciclo de 2013 e 2014;

II - nesse formato, a competição será contínua, não se encerrará com a premiação.

§ 3º O aluno poderá alterar seu cadastro, no caso de mudança de IES. Nesse momento, a nova IES passará a pontuar pela indicação do aluno, e a anterior deixará de contabilizar a inscrição. A alteração será refletida nos dois *rankings*: do Ciclo e Histórico.

§ 4º Na eventualidade de a IES 1ª classificada no *Ranking* Histórico ser também classificada como 1ª colocada no do Ciclo, ela será considerada a única vencedora, recebendo uma única premiação.

Art. 23 A informação sobre as IES vencedoras será disponibilizada no sítio do “Desafio Universitário Empreendedor” - lista preliminar de classificados -, na área do *login* do participante e em correspondência e contato do SEBRAE, utilizando os contatos existentes publicamente para comunicação institucional. O SEBRAE estará obrigado a utilizar ao menos um desses meios para contatar a IES.

§ 1º A partir da divulgação ou do contato do SEBRAE, a IES terá até três dias úteis para indicar a pessoa que a representará nos eventos de premiação institucionais.

§ 2º A IES não terá direito a receber a premiação nas situações em que:

- a) não possa ser contatada pelo SEBRAE;
- b) não possa, por qualquer motivo, participar do(s) evento(s) de premiação.

Capitulo IX CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO

Art. 24 O cronograma geral do Desafio obedecerá aos seguintes termos:

- a) **inscrições:** estarão abertas as inscrições do Desafio por tempo indeterminado, podendo o participante se inscrever a qualquer tempo;
- b) **classificatória estadual:** ocorrerá até outubro de cada ano. Os pontos obtidos até 31/10 de cada ano serão considerados para os *rankings* do Ciclo e Histórico. Os 108 alunos semifinalistas do Desafio serão anunciados em novembro pela Coordenação Nacional do evento. Esses estudantes passarão para a Etapa 2 - Final Nacional Presencial;
- c) **final nacional presencial:** a Etapa Nacional contará com os 108 classificados na Etapa 1 e acontecerá em dezembro, com a realização de atividades por até cinco dias.

Art. 25 O cronograma de pontuação obedecerá aos seguintes termos:

- a) jogos *on-line*: contribuirão para o *Ranking* do Ciclo com os pontos obtidos até 31/10 de cada ano. Contribuirão a qualquer tempo para o *Ranking* Histórico;

b) atividades: todas as atividades que requerem inclusão de certificado contribuirão para o *Ranking* do Ciclo, quando inseridas na plataforma até 30/9. Após essa data será concluída a validação dessas atividades para a validação do *Ranking* do Ciclo. Essas atividades contribuirão a qualquer tempo para o *Ranking* Histórico.

I – O envio de certificados ficará inabilitado na plataforma de 01/10 à 31/10, quando o ciclo é concluído. Após essa data, se inicia o próximo ciclo e a inserção de certificados é novamente habilitada.

Capítulo X

CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E CARGA HORÁRIA DAS ATIVIDADES PARA ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS

Art. 26 A plataforma utilizará um *software* de gerenciamento que, durante a competição, aferirá a pontuação de cada participante. Esse resultado gerará um *Ranking* de Jogos, um *Ranking* Histórico e um *Ranking* do Ciclo; os resultados de cada um dos alunos serão comparados com os dos demais participantes durante a competição.

Art. 27 O participante poderá pontuar na competição por meio de:

- a) participação em jogos *on-line* (incluindo *Quiz* de Empreendedorismo);
- b) participação na “Capacitação Presencial SEBRAE”;
- c) realização de cursos do “Ensino à Distância SEBRAE”;
- d) participação no evento “Papo de Negócio SEBRAE”;
- e) realização de “Disciplinas de Empreendedorismo” nas IES;
- f) participação em concursos do SEBRAE.

§ 1º O SEBRAE se reservará o direito de incluir a qualquer tempo novas modalidades de participação ou excluir alguma já existente, buscando oferecer aos alunos o maior número de possibilidades e novas formas de aprendizagem.

§ 2º Qualquer alteração que venha a ser realizada na plataforma, nas modalidades e no Regulamento será disponibilizada a todos os participantes de forma concomitante e irrestrita, de forma que todos os alunos terão sempre a mesma possibilidade de participação na competição, inexistindo situação em que um participante possa ser privilegiado ou preterido.

Art. 28 Os jogos *on-line* estarão disponíveis na Plataforma *PC- Personal Computer* - ambiente de jogos digitais que auxiliará os estudantes inscritos no Desafio a desenvolverem a capacidade gerencial de pequenos negócios e as habilidades empreendedoras, além de difundir os conceitos de gestão, mercado, inovação e empreendedorismo.

§ 1º Será oferecida uma lista de jogos *on-line*, em que cada participante escolherá o jogo, começará a jogar, tomará decisões e, ao final de seu desempenho, receberá os resultados de sua pontuação, adicionada aos pontos gerados pelas atividades escolhidas.

§ 2º Cada participante poderá escolher qualquer jogo na plataforma para começar a jogar. Automaticamente gerará pontos que alimentarão os *rankings*, nos quais será

possível visualizar os alunos que obtiverem a melhor colocação a partir de seu desempenho.

§ 3º A pontuação alcançada por estudante dentro de cada jogo não será cumulativa. Só será contabilizada na plataforma a maior pontuação (recorde) que o participante obtiver naquele jogo. Cada jogo terá a pontuação máxima de 1.000.000 pontos:

I – a pontuação recebida pelo estudante em cada jogo será dividida por dez e contabilizada nos *rankings*. Dessa forma, para a competição, os jogos contribuirão com no máximo cem mil pontos.

§ 4º Ao alcançar a pontuação máxima em um jogo, 1.000.000 pontos, o jogador terá concluído o jogo e não voltará a pontuar com essa ação. O jogo ficará disponível para o participante, caso este queira continuar jogando.

§ 5º Os jogos contribuirão para o *Ranking* do Ciclo em que forem jogados, no momento em que a maior pontuação (recorde) for alcançada.

§ 6º O Quiz de Empreendedorismo é um jogo on-line. Será contabilizado de forma diferenciada, conforme descrito a seguir:

I - A maior pontuação (recorde) que o participante pode obter no Quiz é de 500 mil.

II - A pontuação recebida pelo estudante será dividida por dez e contabilizada nos *rankings*. Dessa forma, para a competição, o Quiz contribuirá com no máximo cinquenta mil.

Art. 29 As atividades ofertadas pelo SEBRAE e pelas IES serão disponibilizadas em diversos formatos e, após serem realizadas, deverão ter a realização comprovada na plataforma do “Desafio Universitário Empreendedor”, para que sejam contabilizadas.

§ 1º Todas as atividades terão a realização validada, sendo o participante responsável pelas informações inseridas na plataforma. Para ter validade, deverão ser preenchidos todos os campos corretamente e corretamente inseridos os documentos comprobatórios.

§ 2º As pontuações alcançadas nas atividades ofertadas pelo SEBRAE e pelas IES serão cumulativas, porém não serão contabilizados os pontos do mesmo curso realizado mais de uma vez pelos participantes.

§ 3º Só será aceita a inserção de um curso uma vez na plataforma, não podendo ser reinserido o mesmo certificado.

§ 4º Só será aceita a inserção de um curso uma vez na plataforma, ainda que o curso seja realizado novamente pelo participante, gerando novo certificado.

Art. 30 O participante poderá pontuar pela capacitação presencial do SEBRAE, em que serão oferecidos aos participantes, mediante portfólio de soluções dos SEBRAE estaduais, para livre escolha dos inscritos no “Desafio Universitário Empreendedor” cursos presenciais, palestras presenciais, oficinas e seminários, respeitados os critérios

de pré-requisitos da capacitação, dentre as modalidades de educação ofertadas na programação educacional do SEBRAE.

§ 1º Cada SEBRAE estadual terá uma política de aplicação de preços nas capacitações presenciais ofertadas. Alguns cursos poderão ser feitos mediante taxas de participação ou ser gratuitos, a critério da instituição estadual.

§ 2º A pontuação das atividades de capacitação presencial do SEBRAE serão classificadas por carga horária e pontos, que alimentarão o *Ranking* Histórico e o do Ciclo conforme demonstrado abaixo:

- a) atividades de capacitação presencial ofertadas pelo SEBRAE com carga horária inferior a treze horas – somarão 20.000 pontos;
- b) atividades de capacitação presencial ofertadas pelo SEBRAE com carga horária entre treze e trinta horas – somarão 50.000 pontos e
- c) atividades de capacitação presencial ofertadas pelo SEBRAE com carga horária superior a trinta horas - somarão 100.000 pontos.

§ 3º Cada SEBRAE estadual terá uma política de certificação da participação. Para contabilizar a participação na plataforma do “Desafio Universitário Empreendedor”, o participante deverá obter certificado, declaração ou documento similar e oficial do SEBRAE que contenha as seguintes informações: nome do evento, tipologia (cursos presenciais, oficinas, seminários e palestras), nome do participante, carga horária e data de realização ou conclusão.

§ 4º Os certificados gerados pela participação do estudante nas atividades de capacitação presencial do SEBRAE deverão ser inseridos na plataforma para conferência e validação da pontuação.

§ 5º Os certificados só serão aceitos na plataforma se as capacitações forem realizadas até um ano antes do ciclo atual da competição. Por exemplo, para o Ciclo 2014 serão aceitas capacitações realizadas em 2013 e 2014:

I - após um ano, não serão considerados os pontos gerados por realização dessas atividades;

II - a capacitação precisará estar concluída até a data de inserção na plataforma.

Art. 31 No “Ensino a Distância SEBRAE”, o participante poderá pontuar pela realização de cursos *on-line* do SEBRAE realizados em ambiente virtual de aprendizagem, com diversos recursos de tutoria e regras. As soluções estarão disponíveis por perfis e serão gratuitas e oferecidas no sítio da “Educação a Distância”, no endereço <http://www.ead.sebrae.com.br>, respeitada a carga horária e a oferta de cursos disponíveis no período.

§ 1º Serão validados os pontos de realização de cursos *on-line* do SEBRAE até o limite de dez por ano. Acima desse limite, os pontos não serão computados no *ranking* do participante.

§ 2º A pontuação das atividades do “Ensino a Distância”, classificadas por carga horária e pontos, alimentará o *Ranking* Histórico e do Ciclo, conforme demonstrado abaixo:

- a) realização de cursos de ensino a distância ofertados pelo SEBRAE com carga horária inferior a treze horas – somarão 20.000 pontos;
- b) realização de cursos de ensino a distância ofertados pelo SEBRAE com carga horária entre treze e trinta horas – somarão 50.000 pontos e
- c) realização de cursos de ensino a distância ofertados pelo SEBRAE com carga horária superior a trinta horas - somarão 100.000 pontos.

§ 3º Os certificados gerados pela participação do estudante nas atividades do “Ensino a Distância SEBRAE” deverão ser inseridos na plataforma para conferência e validação da pontuação com a chave de validação.

§ 4º Os certificados gerados pela participação do estudante nas atividades do “Ensino a Distância SEBRAE” só serão aceitos na plataforma se forem realizados até um ano antes do ciclo atual da competição. Por exemplo, para o Ciclo 2014 serão aceitas capacitações realizadas em 2013 e 2014:

I - após um ano, não serão considerados os pontos gerados pela realização dessas atividades;

II - a capacitação precisará estar concluída até a data de inserção na plataforma.

Art. 32 O evento “Papo de Negócio” será oferecido aos participantes do Desafio no formato entrevista, como evento virtual gratuito. Os eventos terão data de realização específicas que serão informadas na plataforma e na mídia específica.

§ 1º O estudante que escolher participar do “Papo de Negócio” deverá acessar a plataforma do “Desafio Universitário Empreendedor”, preencher o formulário de inscrição com seu nome e inserir o mesmo endereço de *e-mail* que utilizar para se inscrever no Desafio.

§ 2º O estudante deverá se inscrever durante o período de realização do evento para que sua pontuação seja validada. Os arquivos do evento ficarão disponíveis para acesso posterior e poderão ser acessados, mesmo não contabilizados como participação nessa modalidade de capacitação.

§ 3º O participante da atividade “Papo de Negócio” não precisará anexar a certificação comprovando a realização da atividade. Apesar de não precisar inserir a comprovação na plataforma, o participante deverá indicar a realização da atividade.

§ 4º Ao realizar o “Papo de Negócio”, o inscrito no Desafio receberá **20.000 pontos** no *Ranking* Histórico e no *Ranking* do Ciclo.

§ 5º Ao realizar todos os “Papo de Negócio” do ciclo, o inscrito no Desafio receberá o bônus de **20.000**. As atividades formarão o conjunto que comporá a capacitação.

Art. 33 Serão consideradas “Disciplinas de Empreendedorismo” das instituições de Ensino Superior aquelas cuja ementa tenha expressamente conteúdo relacionado ao tema “Empreendedorismo”.

§ 1º A disciplina deverá estar ligada à promoção e à difusão da cultura empreendedora, contribuindo para que os alunos desenvolvam ideias e planejem os próprios negócios.

§ 2º O nome da disciplina ou a sua ementa deverão conter expressamente uma das seguintes palavras: empreendedorismo, características do comportamento empreendedor, iniciação à atividade empresarial ou plano de negócio:

I - esse será o critério objetivo de validação da disciplina, no âmbito da competição “Desafio Universitário Empreendedor”, ainda que seja possível a existência de disciplinas ligadas à promoção e à difusão da cultura empreendedora que não atendam a esse requisito.

§ 3º A pontuação desse tipo de atividade será fixa e valerá pontos, independentemente da carga horária. Para obter a pontuação nesse tipo de atividade, que se encontrará na plataforma no campo “Disciplinas de Empreendedorismo das IES”, o participante deverá clicar no item “Comprovação” e inserir a Declaração de Conclusão ou o Certificado da disciplina cursada na IES e a ementa da disciplina:

I - a declaração ou o certificado deverão conter a identificação do aluno, da disciplina e da IES, o curso de graduação, a data de conclusão da disciplina e a ementa. Caso não conste na declaração a ementa da disciplina, ela poderá ser inserida no campo da comprovação de conclusão da disciplina.

§ 4º Só será permitida a inclusão de uma atividade IES – “Disciplina de Empreendedorismo” - por semestre, considerado o semestre entre 1º/1 a 30/6 e de 1º/7 a 31/12.

§ 5º Para os alunos que realizarem a atividade “Disciplina de Empreendedorismo” ofertada pela IES, independente da carga horária da disciplina, serão adicionados **100.000 pontos** ao *Ranking* Histórico e ao do Ciclo.

§ 6º Os estudantes que participarem da atividade “Disciplina de Empreendedorismo” pontuarão somente se essa atividade for realizada e inserida na plataforma até um ano antes do ciclo atual da competição. Por exemplo, para o Ciclo 2014 serão aceitas disciplinas concluídas em 2013 e 2014:

I - após um ano, não serão considerados os pontos por realização inseridos na plataforma;

II - a disciplina precisará estar concluída com aprovação até a data de inserção na plataforma.

Art. 34 Os concursos disponibilizados pelo SEBRAE serão abertos e divulgados por meio da plataforma do “Desafio Universitário Empreendedor”. Os concursos terão finalidades educativas e trabalharão conceitos relacionados a competitividade, gestão, mercado, inovação e empreendedorismo.

§ 1º Os concursos contarão com regulamento específico que será divulgado na plataforma no momento de sua realização.

§ 2º O estudante que escolher participar do concurso deverá ler o regulamento específico e realizar as atividades nele estabelecidas.

§ 3º O estudante deverá se inscrever durante o período de realização do concurso para que sua participação seja validada.

§ 4º A pontuação de cada concurso será estabelecida no edital, que tratará de todos os detalhes da competição.

Art. 35 Novas modalidades de participação poderão ser incluídas ou excluídas substituídas por outra similar, com o mesmo número de ponto, durante a vigência deste Regulamento e descritas por meio de aditivos a ele aprovadas pela Diretoria Executiva do SEBRAE e publicação do Regulamento, ao público alvo.

Capitulo XI CLASSIFICAÇÃO POR NÍVEL

Art. 36 A plataforma de aprendizagem educacional do “Desafio Universitário Empreendedor” é composta atualmente por “15 Níveis”. Em cada nível será oferecida lista de soluções educacionais e de jogos *on-line*, que permitirá que o participante alcance sua pontuação nos *rankings* do Desafio.

§ 1º O nível de cada participante será indicado por um placar, que informará em que nível cada jogador se encontra e quantos pontos faltam para ele atingir o nível seguinte.

§ 2º A cada avanço de nível, o jogador receberá a pontuação de bonificação de **20.000 pontos**.

§ 3º Após cada ciclo da competição, os pontos alcançados pelos participantes serão mantidos para a composição do *Ranking* Histórico.

§ 4º O participante poderá ainda acompanhar sua evolução na competição, ao visualizar o nível do jogador na barra de progresso na plataforma. Esse placar informará quantos pontos faltam para ele atingir o nível seguinte.

Art. 37 Os níveis estão classificados obedecendo ao número de atividades e jogos, escolhidos pelos participantes, com a seguinte composição e critérios:

Nível 1 -	aquisição de 50 mil pontos
Nível 2 -	aquisição de 100 mil pontos
Nível 3 -	aquisição de 150 mil pontos
Nível 4 -	aquisição de 250 mil pontos
Nível 5 -	aquisição de 350 mil pontos
Nível 6 -	aquisição de 550 mil pontos
Nível 7 -	aquisição de 750 mil pontos

Nível 8 -	aquisição de 950 mil pontos
Nível 9 -	aquisição de 1.2 milhões pontos
Nível 10 -	aquisição de 1.5 milhões de pontos
Nível 11 -	aquisição de 1.8 milhões de pontos
Nível 12 -	aquisição de 2.2 milhões de pontos
Nível 13 -	aquisição de 2.6 milhões de pontos
Nível 14 -	aquisição de 3 milhões de pontos
Nível 15 -	aquisição de 3.5 milhões de pontos

§ 1º A barra de pontuação histórica apresentará o total de pontos acumulados pelo jogador durante todo o tempo de sua permanência no “Desafio Universitário Empreendedor”.

§ 2º Nessa barra também será apresentada a posição do jogador em relação aos demais competidores nacionais.

§ 3º Ao término do período de cada ciclo do “Desafio Universitário Empreendedor”, o nível e a pontuação alcançada pelos jogadores serão armazenados e continuarão a ser exibidos na plataforma.

Capítulo XII

CERTIFICADOS FORNECIDOS PELO SEBRAE E PELAS IES E VALIDAÇÃO DAS ATIVIDADES

Art. 38 Os certificados de conclusão dos cursos e das atividades com eventos que gerarem certificados provenientes de atividades do “Ensino a Distância SEBRAE”, da “Capacitação Presencial” e da “Disciplina de Empreendedorismo” deverão ser inseridos pelos participantes na plataforma, para que a pontuação seja validada pela Coordenação Nacional do “Desafio Universitário Empreendedor”.

§ 1º A inserção de atividades considerará o cronograma da competição que definirá a data limite para contabilização no *Ranking* Ciclo (Capítulo VII).

§ 2º A qualquer momento, a Coordenação Nacional do “Desafio Universitário Empreendedor” poderá verificar a veracidade das informações e dos certificados inseridos na plataforma e solicitar mais informações aos participantes sobre os documentos anexados na plataforma, que comprovam a realização das atividades e das respectivas pontuações conquistadas pelo participante.

§ 3º Os estudantes que participarem das disciplinas de empreendedorismo oferecidas pelas instituições de Ensino Superior deverão solicitar à própria IES a emissão do certificado.

§ 4º A pontuação dos vencedores em cada uma das etapas será auditada pela Coordenação Nacional. O participante se comprometerá, ao aceitar os termos deste Regulamento, a inserir somente informações verídicas a seu respeito e de suas atividades realizadas e a manter suas informações atualizadas.

§ 5º A inserção de mais de três atividades sem comprovação, resultando na invalidação das atividades, será penalizada com a suspensão por um mês do direito de incluir novas atividades:

I – após a suspensão, o participante será orientado a ler novamente o regulamento e voltará a poder inserir atividades;

II - a inserção novamente de mais de três atividades sem comprovação resultará em nova penalização, com a suspensão por um mês do direito de incluir novas atividades.

§ 6º Caso seja comprovada falha na apresentação dos documentos solicitados ou tentativa de burlar as regras de pontuação, a Coordenação Nacional do Desafio poderá aplicar outras penas, que vão desde advertência a perda dos pontos ou até mesmo exclusão do participante da competição.

Capítulo XIII

CERTIFICADO DO DESAFIO UNIVERSITÁRIO EMPREENDEDOR

Art. 39 Não serão entregues certificados de participação da Etapa 1 do Desafio.

Art. 40 Só terão direito ao certificado de participação os alunos que participarem da Etapa 2 – Final Nacional.

Art. 41 O SEBRAE só entregará em mãos os certificados de participação no Desafio aos participantes das atividades da competição da Etapa 2 - Final Nacional Presencial do “Desafio Universitário Empreendedor”.

Capítulo XIV

CRITÉRIOS PARA DISTRIBUIÇÃO DOS PRÊMIOS

Art. 42 Os prêmios serão atribuídos por categoria de públicos participantes do Desafio: estudantes, professores e IES, obedecendo ao critério de pontuação alcançada pelos alunos no *Ranking* de Jogos, no *Ranking* do Ciclo e no *Ranking* Histórico.

§ 1º Por categoria de públicos, serão concedidos os seguintes prêmios:

- a) viagens nacional e internacional;
- a) mochila para *notebook* (ou similar) para o tema Desafio;
- b) caneca colecionável de cada jogo para o tema dos jogos;
- c) *smartphone*;
- d) *tablet*;
- e) troféu estudante;
- f) troféu professor;
- g) troféu IES.

Art. 43 Na Etapa Estadual Classificatória com *Ranking* Virtual, serão premiados os estudantes em cada unidade da Federação pela qual estão competindo da seguinte forma:

I - **Ranking do Ciclo:** participantes que estiverem entre a 1^a e a 50^a posição em cada estado. Ao todo, serão premiados até 1.350 estudantes, que receberão prêmio com o tema do Desafio;

II – **Ranking Histórico:** participantes que estiverem entre as 50 melhores posições em cada estado, desconsiderando os já premiados pelo *Ranking* do Ciclo. Ao todo, serão premiados até 1.350 estudantes, que receberão prêmio com o tema do Desafio;

III – **Ranking dos Jogos:** participantes que estiverem entre a 1^a a 5^a posição no *ranking* de cada um dos jogos (até 21) em cada estado. Ao todo, serão premiados até 2.835 estudantes, que receberão prêmio com o tema dos jogos.

Art. 44 Serão concedidos, também, aos três estudantes primeiros colocados no *Ranking* do Ciclo e ao primeiro colocado no *Ranking* Histórico da Etapa 1 em cada unidade da Federação, os seguintes prêmios: um *smartphone*, um troféu e uma viagem nacional para participar da Final Nacional:

I - estarão incluídos neste prêmio uma viagem com duração de até sete dias, em que os participantes deverão se deslocar da unidade da Federação pela qual concorrerem até a cidade sede da Etapa 2 - Etapa Nacional Presencial: Final Nacional do Desafio Universitário Empreendedor;

II - para a realização da viagem nacional, estará incluído no prêmio o pagamento, pelo SEBRAE, das despesas com passagens aéreas (ida e volta), hospedagem e ajuda de custo para deslocamento à cidade a ser confirmada pela Coordenação Nacional do Desafio. O SEBRAE ficará desobrigado de arcar com outras despesas.

Art. 45 Caso o participante conclua a graduação durante o período da competição, poderá receber a premiação deste ciclo, porém não poderá ser premiado nos ciclos do Desafio posteriores à conclusão da graduação.

Art. 46 O estudante que for premiado pelo desempenho no *Ranking* do Ciclo não receberá cumulativamente a premiação pela atuação no *Ranking* Histórico, conforme descrito no Capítulo VI.

Art. 47 O estudante que for premiado pelo desempenho no *Ranking* do Ciclo ou no Histórico poderá receberá cumulativamente a premiação pela atuação no *Ranking* Jogos.

Art. 48 Na Etapa 2 - Etapa Nacional Presencial: Final Nacional, serão premiadas as três equipes mais bem colocadas, formadas por quatro alunos de uma mesma unidade da Federação, conforme o Capítulo VI, da seguinte forma:

I - para a equipe campeã do “Desafio Universitário Empreendedor”, classificada em 1^o lugar na Etapa 2, será concedida uma viagem internacional a um país a ser definido pela Coordenação Nacional, um *tablet* e um troféu;

II - para as equipes classificadas em 2^o e 3^o lugar na Etapa 2, será concedido um *tablet* e um troféu.

Art. 49 A viagem internacional, com duração de até dez dias, visará principalmente à visita a um centro de referência mundial em empreendedorismo, a ser escolhido pela Coordenação Nacional do Desafio, com programação de visitas técnicas a serem realizadas. O prêmio será composto de:

- a) passagem aérea em classe econômica, cobrindo o trecho de ida e volta entre o aeroporto internacional da unidade da Federação pela qual os participantes concorrerem, mais próximo à cidade de moradia do vencedor e a cidade de destino;
- b) hospedagem;
- c) ajuda de custo;
- d) guia local para visitas técnicas e deslocamentos terrestres previstos na programação oficial e
- e) seguro de viagem;

I - o prazo máximo para realização da viagem será 30 de novembro do ano subsequente. Por exemplo, os campeões do Ciclo 2014 poderão realizar a viagem até 30 de novembro de 2015;

II - a data será acordada entre os participantes vencedores e a Coordenação Nacional do Desafio entre os períodos oferecidos. Caberá aos vencedores a obtenção em tempo hábil de passaporte, visto, documentação e eventuais autorizações necessárias à viagem.

Art. 50 Na Etapa 1 – Etapa Estadual Classificatória com Ranking Virtual, serão premiados os professores em cada unidade da Federação da seguinte forma:

I – o professor mais indicado de cada unidade da Federação nos dois *rankings*, do Ciclo e Histórico, totalizando até 54 professores.

II - até 108 professores orientadores dos alunos vencedores estaduais, 4 por unidade da Federação.

§ 1º O prêmio concedido aos professores nessa etapa será um *smartphone* e um troféu.

§ 2º O professor mais indicado do Brasil no *Ranking* do Ciclo receberá ainda nessa etapa uma viagem nacional para participar da premiação da Final Nacional, com duração de até três dias.

§ 3º O professor que for premiado pelo maior número de indicações nos *rankings* não receberá cumulativamente a premiação por ser orientador dos alunos vencedores.

Art. 51 Na Etapa 2 – Etapa Nacional Presencial: Final Nacional do “Desafio Universitário Empreendedor”, serão premiados os professores da seguinte forma:

I - os quatro professores orientadores dos alunos integrantes da equipe campeã do “Desafio Universitário Empreendedor”;

II –, o professor mais indicado do Brasil no *Ranking* do Ciclo.

§ 1º O prêmio concedido nessa etapa será uma viagem nacional para um grande centro de empreendedorismo brasileiro, um *tablet* e um troféu.

§ 2º O professor que for premiado pelo maior número de indicações do Brasil não receberá cumulativamente a premiação por ser orientador dos alunos vencedores.

Art. 52 A viagem nacional, com duração de até dez dias, objetivará principalmente a visita a um centro de referência nacional em empreendedorismo, a ser escolhido pela Coordenação Nacional do Desafio, com programação de visitas técnicas a serem realizadas. O prêmio será composto de:

- a) passagem aérea cobrindo o trecho de ida e volta entre o aeroporto da unidade da Federação pela qual os participantes concorrerem, mais próximo à cidade de moradia do vencedor e a cidade de destino;
- b) hospedagem em hotel definido;
- c) ajuda de custo.

Art. 53 Na Etapa 1 – Etapa Estadual Classificatória com *Ranking* Virtual, serão premiadas as IES em cada unidade da Federação da seguinte forma:

I – as IES com maior número de participantes em cada unidade da Federação nos dois *rankings*, do Ciclo e Histórico, totalizando 54 IES;

II - até 108 IES em que estudam os vencedores estaduais, 4 por unidade da Federação.

§ 1º Cada IES receberá um troféu.

§ 2º A IES com maior número de participantes do Brasil no *Ranking* do Ciclo receberá ainda nessa etapa uma viagem nacional, para que um representante participe da premiação da Final Nacional, com duração de até três dias.

§ 3º A IES que for premiada pelo maior número de alunos inscritos não receberá cumulativamente a premiação por ter os vencedores como alunos:

I - o representante deverá ser indicado pela IES por *e-mail* ou ofício. Após a comunicação oficial, a IES terá até três dias para indicar representante e documentação relativa a esse representante para emissão de passagem.

Art. 54 Na Etapa 2 – Etapa Nacional Presencial: Final Nacional do “Desafio Universitário Empreendedor”, serão premiadas as IES em cada unidade da Federação da seguinte forma:

I - as 4 IES onde estudarem os alunos integrantes da equipe campeã do “Desafio Universitário Empreendedor”;

II – a IES com maior número de participantes do Brasil no *Ranking* do Ciclo.

§ 1º Cada IES premiada receberá um troféu.

§ 2º A IES que for premiada pelo maior número de alunos inscritos do Brasil não receberá cumulativamente a premiação por ter os vencedores como alunos.

Art. 55 Os prêmios da etapa estadual concedidos aos 2.700 vencedores do *Ranking* do Ciclo e do *Ranking* Histórico e aos 2.835 vencedores do *Ranking* Jogos serão enviados por envio postal, pelo SEBRAE, para o endereço fornecido pelos estudantes no ato de sua inscrição.

§ 1º Todos os outros prêmios, para alunos, professores e IES, serão entregues presencialmente pelo SEBRAE em cerimônias estaduais e na cerimônia nacional. As datas e o local das cerimônias para entrega dos prêmios serão confirmados pela Coordenação Nacional do Desafio.

§ 2º Será de inteira responsabilidade dos inscritos no Desafio a atualização de seus dados e o fornecimento de informações verídicas a seu respeito, para que sejam entregues os prêmios.

Capítulo XV CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 56 Em caso de empate entre os estudantes, em qualquer dos *rankings*, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- a) maior pontuação nos Jogos *on-line*;
- b) maior pontuação nas Atividades;
- c) tempo de permanência no “Desafio Universitário Empreendedor”.

§ 1º Se, após a adoção desses critérios, o empate persistir, será considerado ganhador o participante de maior idade.

Art. 57 Em caso de empate entre os professores, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- a) maior número de alunos indicados no *Ranking* Histórico;
- b) tempo de permanência no “Desafio Universitário Empreendedor”.

§ 1º Se, após a adoção desses critérios, o empate persistir, será considerado ganhador o participante de maior idade.

Art. 58 No empate entre as IES, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- a) Maior número de alunos inscritos no Desafio, no *Ranking* Histórico;
- b) IES que tiver aluno mais bem colocado no *Ranking* Histórico;
- c) IES que tiver aluno mais bem colocado no *Ranking* Jogos.

Art. 59 Se, após a adoção desses critérios, o empate persistir, será considerada ganhadora a IES que tiver o aluno inscrito há mais tempo no “Desafio Universitário Empreendedor”.

Capítulo XVI

COMUNICAÇÕES

Art. 60 O Suporte técnico que será dado aos participantes do Desafio será realizado a distância para esclarecer dúvidas sobre a competição e quaisquer outros questionamentos sobre a utilização da plataforma, das atividades e dos jogos do “Desafio Universitário Empreendedor”.

§ 1º Os questionamentos dos usuários externos serão encaminhados exclusivamente ao suporte via plataforma pelo “Contato”:

I - os participantes receberão uma mensagem, indicando que a dúvida foi recebida e será respondida pelo Comitê gestor do “Desafio Universitário Empreendedor”. Esse atendimento não será realizado em tempo real, será *off-line*, com o tempo estimado de resposta de até cinco dias úteis, dependendo da complexidade da dúvida encaminhada;

II - os questionamentos apresentados durante a noite, feriados nacionais e finais de semana serão processados a partir do primeiro dia útil subsequente.

Capítulo XVII PENALIDADES

Art. 61 Será desclassificado todo e qualquer participante que tentar invadir ou violar os sistemas do “Desafio Universitário Empreendedor” ou tentar, de qualquer forma, adulterar resultados da competição.

Art. 62 Serão desclassificados também os participantes que agirem de forma inadequada, irresponsável, desrespeitosa ou antiética em relação aos demais participantes, aos seus colegas, aos gestores do SEBRAE e das IES, ou ainda à Coordenação Nacional, à qual caberá o julgamento de cada caso.

Art. 63 O aluno será desclassificado caso não apresente, quando solicitado, o comprovante de matrícula ou quaisquer outros documentos eventualmente necessários para comprovar a veracidade de informações e o preenchimento das condições exigidas para a participação no Desafio.

Art. 64 O participante que não puder comparecer à Etapa 2 Nacional Presencial deverá comunicar sua ausência à Coordenação. Considerar-se-ão também os casos em que o participante não puder ser localizado ou não atender às definições deste Edital.

§ 1º Nesse caso, o participante não terá direito a receber a premiação.

§ 2º O participante que não comparecer à Etapa 2 - Nacional Presencial não poderá usufruir passagens ou qualquer outro benefício imputado para a participação nesta Etapa, tendo que devolvê-los ao SEBRAE.

§ 3º Será obrigatória a participação em todas as atividades programadas na Etapa 2 - Nacional Presencial. No caso de ausência de algum participante em quaisquer das atividades programadas nesta Etapa, ele será automaticamente desclassificado.

§ 4º Caso o participante conclua a graduação durante as etapas vigentes da competição, poderá receber a premiação do Ciclo específico, porém não poderá ser premiado nos

ciclos seguintes do “Desafio Universitário Empreendedor”, posteriores à conclusão da graduação.

Capítulo XVIII DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 65 As regras de pontuação aqui expostas poderão ser alteradas pelo SEBRAE a qualquer momento, comunicados anteriormente aos participantes a data e o teor das mudanças.

Art. 66 A inscrição no “Desafio Universitário Empreendedor” só poderá ser efetuada mediante a marcação do “Aceito” na tela de inscrição, implicando necessariamente o aceite integral e irrevogável de todos os termos, condições e cláusulas deste Regulamento.

Art. 67 Apesar de toda a comunicação oficial ocorrer por correio eletrônico ou na área de mensagem que se encontra na área restrita dos participantes no sítio da competição, em casos excepcionais a Coordenação Nacional poderá utilizar outro meio de comunicação.

§ 1º O participante será responsável por monitorar sua área restrita para enviar e receber mensagens da Coordenação Nacional do projeto, canal de comunicação entre o SEBRAE e o participante, assim como pelo acompanhamento de todas as comunicações, avisos e informações disponibilizadas sobre a competição.

§ 2º Na plataforma do Desafio, além das informações oferecidas, o participante terá acesso a uma FAQ, para dirimir dúvidas.

Art. 68 Os participantes que, por motivos pessoais ou decisão da Coordenação Nacional após aplicação das penalidades previstas neste Regulamento, não participarem da Etapa 2 - Nacional Presencial deverão devolver a passagem de deslocamento ou o valor correspondente a ela, caso esta já tenha sido emitida, bem como os recursos financeiros eventualmente depositados pelo SEBRAE.

Art. 69 O participante menor de 18 anos deverá apresentar autorização dos responsáveis para realizar viagem pelo “Desafio Universitário Empreendedor”.

Art. 70 Para recebimento dos prêmios, que incluirão viagens nacionais e internacionais, será imprescindível que o participante possua conta corrente em seu nome. Caso essa condição não seja atendida, o participante ficará impossibilitado de receber o prêmio e será considerado desclassificado.

Art. 71 Será obrigatória a leitura dos manuais da competição e dos outros documentos apresentados pela Coordenação Nacional para facilitar a participação dos estudantes na competição.

Art. 72 A Etapa 2 - Nacional Presencial contará com regulamento próprio, que será publicado pelo SEBRAE, em novembro, antes do início da competição presencial, e que deverá ser cumprido por todos os participantes.

Art. 73 Os participantes autorizarão a cessão de seus dados cadastrais ao SEBRAE, aos parceiros e aos patrocinadores da competição para utilização em futuras promoções, assim como cederão seus direitos e autorizarão a divulgação de seu nome, voz e imagem de forma gratuita para divulgação desta competição, por tempo indeterminado, tanto no Brasil quanto no exterior.

Art. 74 O SEBRAE poderá, a seu juízo, utilizar os direitos e as autorizações diretamente ou mediante terceiros, com ou sem edição, mesmo após o término de cada etapa, sem que caiba aos participantes individualmente qualquer remuneração, ônus ou indenização.

Art. 75 Não haverá pagamento de taxa de inscrição para participar do “Desafio Universitário Empreendedor”.

Art. 76 No ato de entrega dos prêmios, serão assinados os respectivos termos de recebimento de prêmios e de cessão de direitos de imagem e voz. A partir desse momento, a responsabilidade quanto aos equipamentos será exclusiva do receptor/vencedor. A garantia e a manutenção corretiva dos equipamentos serão as fornecidas pelo fabricante:

I – existe a previsão de entrega de todos os prêmios em até 90 dias após a conclusão do ciclo e a divulgação dos vencedores estaduais.

II – para que os prêmios possam ser entregues no endereço dos alunos premiados, será necessário que os dados do cadastro de cada participante estejam preenchidos corretamente. O SEBRAE não será obrigado a reenviar os prêmios que forem devolvidos pelos Correios por falta ou erros de qualquer informação do cadastro.

Art. 77 Este Regulamento constitui o documento oficial do “Desafio Universitário Empreendedor” – competição nacional para todos os fins e efeitos de direito. Caso verificadas divergências entre informações constantes nos sites, nos manuais, nos regulamentos específicos ou no plano promocional, prevalecerá o estipulado neste Regulamento.

Art. 78 Fica eleito o Foro da Comarca de Brasília (DF) para resolução e julgamento de quaisquer questionamentos, dúvidas, controvérsias e litígios de qualquer natureza referentes às decisões tomadas pela Coordenação Nacional do Desafio, em particular aquelas relacionadas a etapas, classificações, premiações, viagens, dentre outras relacionadas à execução e ao desenvolvimento do “Desafio Universitário Empreendedor”, dos seus jogos e das atividades do SEBRAE e das instituições de Ensino Superior (IES), em detrimento de qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja.