

"PLAY ENERGY 2022"

QUEM PROMOVE O CONCURSO

ENEL Spa, com sede legal em Roma, em viale Regina Margherita 137, Partita IVA 15844561009 (doravante "Promotora" ou "Sociedade Promotora")

REPRESENTANTES

Cheil Italia S.r.l. com sede em Milão, em Via Mike Bongiorno 9, Codice Fiscale e Partita IVA 07630160963

Em virtude da autorização que lhe foi concedida:

- representará a Sociedade Promotora perante o Ministério do Desenvolvimento Econômico italiano exclusivamente em relação a todas as atividades diretamente relacionadas ao Evento;
- apresentará o depósito de acordo com o art. 7, DPR 430/2001 em nome e por conta da Sociedade Promotora;
- receberá todos os comunicados relacionados ao Evento enviados por entidades públicas e privadas;
- fará com que os participantes do Evento assinem declarações de liberação previstas no regulamento, supervisionando a conformidade dos dados fornecidos e realizando toda a documentação inerente ao mesmo;
- elaborará e assinará as devidas declarações substitutivas e todas as atas que o Oficial da Câmara de comércio competente ou o Notário Público designado para o efeito redigirá na tarefa de supervisão do Evento.

Campus Party Italia S.r.l., com sede em Milão, em V.le Bianca Maria 21, Codice Fiscale e Partita IVA 09232640962

Em virtude da autorização que lhe foi concedida:

- organizará o evento Campus Party Digital Event, dentro do qual será realizado o Hackathon "Desafio Final"

QUANDO PARTICIPAR

O Concurso terá início em 05/09/2022 e terminará na ocasião do Hackathon – Desafio Final, com previsão para até 15/06/2023.

O concurso poderá ser anunciado a partir de 27/07/2022.

Dentro do período total do concurso, estão previstas 2 Temporadas com 2 subperíodos de participação cada, como detalhado abaixo.

1ª Temporada	De 05/09/2022 às 23:59:59 de 07/12/2022
--------------	---

2ª Temporada	De 08/12/2022 às 23.59.59 de 05/03/2023
Hackathon - Desafio Final	Até 15/06/2023

Para o cálculo do horário de início e fim do concurso e todas as datas presentes no regulamento, faz-se referência ao fuso horário de Roma (GMT+1).

OBJETIVO DO CONCURSO

O concurso a prêmios denominado Play Energy 2022 (doravante "Concurso") tem o objetivo de difundir o compromisso estratégico do Grupo Enel e incrementar a consciência sobre os termos da eletrificação, da transição energética e da descarbonização, estimulando a participação ativa, aberta e colaborativa dos jovens para os quais o concurso é voltado principalmente.

QUEM PODE PARTICIPAR

É possível participar do presente concurso em duas modalidades:

- 1) Modalidade estudante
- 2) Modalidade docente

Podem participar do concurso em "modalidade estudante" as pessoas físicas nascidas entre 1/01/2002 e 31/12/2008 já em posse de, no mínimo, uma conta ativa em rede social até 27/07/2022.

Podem participar do concurso em "modalidade docente" professores(as) que atuem em uma instituição de ensino.

Informa-se que a Sociedade Promotora e as Representantes reservam-se o direito de pedir aos usuários inscritos e/ou vencedores, em qualquer momento do Concurso, uma prova de inscrição em rede social antes da data de início do mesmo, e, caso tal prova não seja fornecida, o participante e/ou vencedor será eliminado do Concurso e será anulada a validade de todas as atividades efetuadas por ele na plataforma (votações, pontos distribuídos como líder de equipe, etc.).

Informa-se que a Sociedade Promotora e as Representantes reservam-se o direito de pedir aos docentes inscritos, e possivelmente às instituições de ensino correspondentes, documentos que comprovem sua profissão, sob pena de eliminação do concurso e anulação da validade de todas as atividades efetuadas pelo mesmo na plataforma (votações, endorsement de estudantes, etc.).

COMO SERÁ DIVULGADO O CONCURSO

O comunicado e as propagandas serão efetuados online no site <https://playenergy.enel.com> (doravante "o Site"). Poderão estar previstas eventuais informações complementares de comunicação, em conformidade com o presente regulamento. O regulamento estará à disposição dos participantes no Site.

COMO INSCREVER-SE

1) Inscrição para os estudantes

Para inscrever-se no concurso, é necessário acessar o Site e efetuar os seguintes passos:

- aceitar o presente Regulamento, a política de privacidade, os termos de responsabilidade nos quais se concede à Enel o direito de utilizar, em todos os canais de comunicação, de forma gratuita e sem limite de tempo, o conteúdo carregado para fins de participação no Concurso;
- seguir as instruções em vídeo para completar a inscrição inserindo os dados solicitados, entre os quais um nickname* e um endereço de e-mail.

No tocante aos usuários menores de idade, o responsável/tutor legal receberá, via e-mail, o link para uma página online onde será informado da vontade do menor de participar do Concurso, e na qual possa fornecer o consentimento necessário.

A Promotora se reserva o direito de solicitar a vencedores e/ou participantes inscritos no geral, em qualquer momento do Concurso, a verificação dos dados fornecidos e da identidade dos responsáveis. O resultado negativo da verificação acarretará a exclusão do participante do Concurso.

*Os nicknames estarão sujeitos a moderação a critério exclusivo da Promotora, a fim de excluir do concurso usuários com nomes vulgares, ofensivos e que não estejam em linha com o espírito da iniciativa.

O nickname, uma vez registrado, não poderá ser alterado portodo o período do Concurso.

2) Inscrição para os docentes

Para inscrever-se no concurso, é necessário acessar o Site e efetuar os seguintes passos:

- aceitar o presente Regulamento e a política de privacidade;
- seguir as instruções em vídeo para completar a inscrição inserindo os dados solicitados, entre os quais um endereço de e-mail e a instituição de ensino na qual atua como professor.

Os dados pessoais inseridos não estarão visíveis para os outros participantes.

COMO PARTICIPAR

Modalidade docente

Os usuários inscritos no Concurso em "modalidade docente" poderão participar de 05/09/2022 a 05/03/2023 através do Site, atribuindo até 40 "**endorsements**" ao mesmo número de participantes inscritos no Concurso em "modalidade estudante".

A atribuição do endorsement acontecerá através de uma ferramenta especial de busca fornecida no próprio Site.

O usuário selecionado pelo docente receberá o endorsement sem necessidade de prévia aceitação.

O endorsement consiste na atribuição única de 25 pontos por participante; tais pontos serão considerados para fins tanto da Classificação da Temporada em andamento quanto da Classificação Geral.

O endorsement, uma vez atribuído, não poderá ser revogado pelo docente e será válido por toda a duração do Concurso.

Cada participante pode receber somente um endorsement de apenas um docente.

Modalidade estudante

Os participantes inscritos no Concurso em "modalidade estudante" poderão participar no período de 05/09/2022 a 05/03/2023 (dividido em 1ª Temporada e 2ª Temporada) através do Site no qual irão competir em provas de habilidade (doravante também definidas como "Quests") sobre os termos da eletrificação, da transição energética e da descarbonização, em um determinado espaço de tempo que varia de acordo com o tipo de prova.

Para cada prova, o participante acumulará pontos, calculados automaticamente pelo Site.

A soma dos pontos acumulados nas provas determinará o posicionamento do participante tanto nas Classificações Parciais quanto na Classificação Geral, como detalhado abaixo.

Calendário das provas

Durante as duas Temporadas, serão propostas 4 provas denominadas "Main Quests" e 20 provas denominadas "Side Quests", segundo o calendário publicado no Site.

Modalidade de participação das provas Main Quest

As provas Main Quest preveem a realização de um projeto desenvolvendo um determinado tema proposto.

Cada participante poderá decidir participar da Main Quest em modalidade "individual" ou em modalidade "equipe".

Na **modalidade individual**, as provas serão realizadas por um só usuário, e cada ponto gerado será atribuído somente a ele.

Na **modalidade equipe**, cria-se uma relação de "colaboração" entre vários participantes, e cada ponto gerado é atribuído a todos os usuários inseridos nessa colaboração, e a validade desse vínculo limita-se à Main Quest para a qual é criada tal relação. Logo, o vínculo termina no momento em que a Main Quest é concluída, ou depois de 30 dias após ser estabelecida (ou seja, da data do recebimento da primeira confirmação de "colaboração em equipe" como explicado a seguir).

A modalidade equipe sugere que os usuários se conectem entre si após um pedido específico enviado por um usuário a outros usuários que ele ou ela desejar envolver na realização do projeto.

Para enviar um pedido de "colaboração em equipe", o usuário deve:

- acessar a página indicada na própria área privada;

- pesquisar, através da ferramenta especial de busca, o nickname do usuário ao qual deseja propor a modalidade equipe para a execução da Main Quest;
- preencher o campo livre do pedido com uma breve descrição pessoal e/ou com um resumo do projeto que planeja realizar (facultativo); recomendamos que você insira seus dados de contato para facilitar a comunicação.

As modalidades de comunicação dos pedidos de "colaboração em equipe" serão via e-mail e via notificações no Site (no segundo caso, será necessário que o usuário tenha autorizado o Site a enviar notificações): no momento em que o usuário autor do convite envia um pedido de "colaboração em equipe", será gerado e enviado um e-mail ao usuário convidado com um link para responder ao pedido de "colaboração em equipe"; o usuário convidado, em seu primeiro acesso ao Site após o envio do pedido, também verá uma notificação em sua área privada (se as notificações estiverem habilitadas).

O pedido de "colaboração em equipe" deverá ser aceito/recusado pelo usuário convidado em até 72 horas; depois disso, pedido será cancelado, e o mesmo usuário poderá enviar novamente um pedido, inclusive ao mesmo usuário previamente convidado.

No momento em que o usuário convidado aceita/recusa o pedido de "colaboração em equipe", será gerado e enviado um e-mail aos dois usuários, informando que a relação de "colaboração em equipe" foi/não foi criada; os usuários também verão uma notificação no Site assim que acessarem (se as notificações estiverem habilitadas).

Quando um pedido de "colaboração em equipe" é efetuado, podem acontecer três possibilidades:

- o usuário convidado aceita o pedido de "colaboração em equipe" → o usuário convidado se conecta ao autor do convite, formando uma equipe para aquela Main Quest específica (que deve ser a mesma e a primeira para ambos, em ordem cronológica, que ainda não completaram. Veja abaixo);
- o usuário convidado recusa o pedido de "colaboração em equipe" → o usuário autor do convite tem a possibilidade de convidá-lo novamente, ou de convidar outros usuários;
- o usuário convidado não responde ao pedido de "colaboração em equipe" no prazo previsto (até 72 horas após o envio do pedido) → o usuário autor do convite tem a possibilidade de convidá-lo novamente ou de convidar outros usuários.

O usuário criador da equipe será definido, neste regulamento, como "líder de equipe".

Os usuários que escolherem participar de uma "colaboração em equipe" serão definidos, neste regulamento, como "companheiros de equipe".

Uma "equipe" poderá ser composta por, no máximo, 4 usuários, entre os quais um "líder de equipe" e até 3 usuários que aceitarem seu pedido de "colaboração em equipe".

Notas adicionais:

- cada usuário poderá enviar quantos pedidos de "colaboração em equipe" desejar, até que 3 usuários convidados aceitem seu pedido;

- cada usuário poderá estabelecer uma relação de "colaboração em equipe" com um máximo de 3 usuários por Main Quest; no momento em que 3 pedidos de "colaboração em equipe" forem aceitos, todos os outros eventuais pedidos de "colaboração em equipe" pendentes deixarão de ser válidos;
- independentemente do número de pedidos de "colaboração em equipe" e do momento do envio, serão considerados válidos os 3 primeiros pedidos aceitos em ordem cronológica;
- não será possível enviar pedidos de "colaboração em equipe" a usuários que já aceitaram outro pedido de colaboração para a mesma Main Quest;
- será possível aceitar somente um pedido de "colaboração em equipe", não necessariamente o primeiro recebido, para cada Main Quest;
- um usuário poderá enviar pedidos de "colaboração em equipe" somente a usuários que tenham executado as mesmas Main Quests que ele;
- um usuário que aceitar um pedido de "colaboração em equipe" para uma Main Quest específica não poderá enviar pedidos de "colaboração em equipe" para a mesma Main Quest;
- O "líder de equipe" e todos os usuários que aceitarem um pedido de "colaboração em equipe" para uma Main Quest específica não poderão executar a Main Quest em modalidade individual;
- Mediante à confirmação de um pedido de "colaboração em equipe", esta será considerada válida, e o "líder de equipe" e o usuário convidado não poderão revogá-la até a conclusão da Main Quest para a qual a equipe foi formada;
- A relação de "colaboração em equipe" criada para uma Main Quest terminará ao fim de 30 dias após a data de sua criação, independentemente do upload do projeto da Main Quest ter sido efetuado ou não. N.B. A "data de criação da relação de colaboração em equipe" refere-se à data na qual o líder de equipe recebeu a primeira confirmação de "colaboração em equipe" por parte de um dos usuários aos quais enviou o pedido.
- Cada usuário poderá enviar/aceitar pedidos de "colaboração em equipe" a/de usuários diferentes para cada Main Quest.

Para cada Main Quest, serão disponibilizados no Site um vídeo e/ou infográficos de apresentação e de suporte com as técnicas específicas para o upload do projeto (dimensões, formato, etc.).

Os projetos das Main Quests, uma vez terminados, poderão ser carregados no Site somente pelo "líder de equipe", que irá se declarar o titular, juntamente aos outros eventuais usuários com os quais elaborou o projeto em modalidade equipe, dos direitos sobre o projeto e de ter obtido o consentimento por parte dos companheiros de equipe para efetuar o upload do conteúdo.

Caso o líder de equipe seja menor de idade, a Promotora se reserva o direito de solicitar o upload de uma autorização assinada pelos tutores/responsáveis com a qual é consentido à

Enel o direito de utilizar o conteúdo carregado em todos os canais de comunicação, a título gratuito e sem limite de tempo, para fins de participação no concurso. O modelo de autorização será disponibilizado no Site.

Um usuário que carregar um projeto em modalidade individual receberá 150 pontos.

Um líder de equipe que carregar um projeto em modalidade equipe receberá 150 pontos, e os mesmos pontos serão automaticamente atribuídos aos companheiros de equipe.

Além disso, se a Main Quest for executada em modalidade equipe, a pontuação será incrementada em 10 pontos para cada membro além do líder de equipe, somando um máximo de 30 pontos.

Os pontos recebidos por uma Main Quest serão computados ao final do cálculo da Classificação Parcial à qual pertence a Main Quest, para fins de cálculo da Classificação Geral.

Também será possível executar Main Quests apresentadas nos meses anteriores ou pertencentes a Temporadas passadas, mas, no último caso, os pontos serão computados somente ao final do cálculo da Classificação Geral.

Em todos os casos, as Main Quests deverão ser executadas respeitando a ordem cronológica na qual foram apresentadas.

Os usuários poderão executar cada Main Quest somente uma vez.

Moderação dos projetos das Main Quests

A Promotora se reserva o direito de efetuar, em qualquer momento, uma seleção dos projetos enviados, não admitindo no Concurso aqueles que:

- não sejam pertinentes ao tema da Main Quest;
- tenham elementos vulgares, ofensivos e/ou difamatórios, e/ou referências de natureza racista, sexual (sejam explícitos, sejam implícitos) e/ou violentos, nocivos a terceiros, etc.;
- ilustrem marcas/logotipos de terceiras partes;
- constituam alguma forma de propaganda direta ou indireta de qualquer atividade ou produto/serviço;
- contenham, mesmo que parcialmente, imagens reconhecíveis de menores de idade;
- violem, de qualquer maneira, direitos de terceiros, até mesmo no caso de direitos autorais, a marcas e/ou sinais distintos e, de modo geral, violem os direitos de propriedade intelectual e/ou industrial;
- contenham qualquer outro conteúdo impróprio que a Promotora, em seu juízo inquestionável, considere inoportuno para a publicação.

Além disso, a Promotora se reserva o direito, em qualquer momento, inclusive depois da publicação, de eliminar projetos que entrem objetivamente em conflito com o espírito do concurso e com o tema da Main Quest. Portanto, se o projeto não estiver em conformidade

com a moderação supracitada, os pontos eventualmente já atribuídos aos participantes autores do projeto em questão serão subtraídos, e serão premiados os usuários nas posições seguintes na classificação.

Votação dos projetos das Main Quests

Além dos pontos indicados na tabela, os usuários poderão obter pontos adicionais graças à votação dos projetos por parte dos usuários e docentes inscritos no Site.

Todos os projetos avaliados positivamente serão publicados em uma Galeria no Site e poderão ser consultados ao fim da votação.

Os usuários e docentes poderão manifestar preferência por um projeto selecionado através da ferramenta especial de busca, do nickname do líder de equipe (ou do usuário autor, caso o projeto seja criado em modalidade individual) e, sucessivamente, do projeto realizado.

Em relação à votação dos projetos por parte dos usuários inscritos, especifica-se que:

- cada usuário inscrito poderá votar, no máximo, em 3 projetos por Main Quest, obtendo 3 pontos por cada projeto votado;
- um usuário não pode votar no próprio projeto;
- em cada Main Quest, tanto o líder de equipe quanto cada um dos companheiros de equipe que colaborarem na realização do projeto ganharão os pontos adicionais relativos aos votos recebidos de acordo com o seguinte esquema:
 - o primeiros 5 votos recebidos → 1 voto recebido = 5 pontos;
 - o do 6º ao 56º voto recebido → 1 voto recebido = 1 ponto;
 - o do 57º voto recebido em diante → 1 voto recebido = 0 ponto;

tais pontos serão somados aos pontos previstos com o carregamento do projeto no Site.

Em relação à votação dos projetos por parte dos docentes, especifica-se que:

- cada docente inscrito poderá votar, no máximo, em 3 projetos por cada Main Quest;
- cada voto do docente valerá 3 pontos;
- para cada Main Quest, tanto o líder de equipe quanto cada um dos usuários que colaborarem na realização do projeto ganharão, portanto, 3 pontos a cada voto recebida de um docente, om um máximo de 5 votos recebidos de 5 docentes diferentes, totalizando 15 pontos; tais pontos serão somados aos pontos previstos com o carregamento do projeto no Site.

Todos os usuários que compõem as equipes também serão convidados a compartilhar seu projeto nas redes sociais, a fim de incentivar a votação por parte dos usuários/docentes inscritos ao Site.

Modalidade de participação das Side Quests

As Side Quests também consistem em jogos interativos inspirados nos temas eletrificação, transição energética e descarbonização.

As Side Quests poderão ser realizadas pelos participantes somente em modalidade individual.

A realização das Side Quests da 1ª Temporada terão o valor de 20 pontos cada, totalizando 200 pontos;

A realização das Side Quests da 2ª Temporada terão o valor de 25 pontos cada, totalizando 250 pontos.

Todas as Side Quests podem ser realizadas uma só vez; portanto, os pontos relativos às mesmas serão atribuídos ao usuário uma só vez.

As Side Quests poderão ser realizadas pelo usuário até mesmo fora da ordem proposta no Site.

Os pontos recebidos pelo usuário pelas Side Quests serão considerados tanto na Classificação Parcial (relativa à data na qual a Side Quest foi realizada) quanto na Classificação Geral.

Outras atividades para obtenção de pontos

Os usuários participantes em modalidade estudante poderão obter pontos adicionais realizando as seguintes atividades:

- **Compartilhamento nas redes sociais:** os usuários têm a possibilidade de compartilhar o conteúdo do Site, obtendo 1 ponto por compartilhamento, totalizando um máximo de 50 pontos;
- **Member get Member:** os usuários têm a possibilidade de convidar amigos para participar do concurso através do link disponível no Site na própria página do perfil, obtendo 2 pontos para cada amigo que se inscrever através de seu link; tal modalidade permite a inscrição de, no máximo, 50 amigos, e o usuário poderá conquistar, no máximo, 100 pontos; a Promotora se reserva o direito de checar a veracidade das contas e, caso necessário, cancelar inscrições fraudulentas;
- **Side Quests em modalidade equipe:** se um usuário completa uma Side Quest enquanto em modalidade equipe, cada um de seus companheiros receberá 1 ponto adicional.

PREMIAÇÃO DAS CLASSIFICAÇÕES PARCIAIS

Com base nos pontos obtidos por cada usuário com:

- as Side Quests
- as Main Quests
- a votação dos projetos das Main Quests
- os endorsements dos docentes
- as outras modalidades para obtenção de pontos (Compartilhamento nas redes sociais, Member get Member, Side Quests em modalidade equipe)

serão determinadas 2 Classificações Parciais, uma para cada Temporada:

- os pontos obtidos nas Side Quests relativas à 1ª Temporada, com o carregamento dos projetos da Main Quest 1 e da Main Quest 2
+ as outras modalidades de obtenção de pontos citadas acima determinarão a **Classificação da 1ª Temporada**;
- os pontos obtidos nas Side Quests relativas à 2ª Temporada, com o carregamento dos projetos da Main Quest 3 e da Main Quest 4
+ as outras modalidades de obtenção de pontos citadas acima determinarão a **Classificação da 2ª Temporada**.

Em cada uma das duas Classificações Parciais serão proclamados vencedores os usuários que estarão **entre os 9 primeiros colocados**, com um total de 18 usuários premiados, como detalhado abaixo:

- os usuários da 1ª à 3ª posição ganharão, cada um, um voucher para compras online no valor de 1.000 €;
- os usuários da 4ª à 6ª posição ganharão, cada um, um voucher para compras online no valor de 750 €;
- os usuários da 7ª à 9ª posição ganharão, cada um, um voucher para compras online no valor de 500 €.

Os usuários nas 4 colocações seguintes serão considerados na respectiva ordem como suplentes.

Em caso de empate, as colocações na Classificação serão determinadas através de um sorteio manual e aleatório entre os usuários com a mesma pontuação. A ordem de sorteio determinará as posições na Classificação em ordem decrescente.

Os usuários premiados na 1ª Temporada não serão impedidos de concorrer a prêmios na 2ª Temporada.

A escolha dos vencedores será realizada na presença de um responsável competente pela proteção ao consumidor e pela fé pública, de acordo com o seguinte calendário:

- **até 20/01/2023** – divulgação da classificação da 1ª Temporada
- **até 20/03/2023** – divulgação da classificação da 2ª Temporada

PREMIAÇÃO DOS DOCENTES 1ª TEMPORADA E 2ª TEMPORADA

Seguindo o mesmo calendário previsto para a divulgação das Classificações Parciais, e na presença de um responsável competente pela proteção ao consumidor e pela fé pública, também serão concedidos os prêmios aos docentes.

Até 20/01/2023 será decretado vencedor o docente “endorser” do participante inscrito em “modalidade estudante” classificado **em 1º lugar** na classificação da 1ª Temporada (se presente). O docente em questão ganhará um voucher para compras online no valor de 500 €.

Caso o participante inscrito em “modalidade estudante” classificado em 1º lugar não houver recebido nenhum endorsement, será decretado vencedor o docente “endorser” do

participante inscrito em "modalidade estudante" classificado **em 2º lugar** na classificação da 1ª Temporada, ou assim sucessivamente até a identificação de um docente vencedor.

Até 20/03/2023 será decretado vencedor o docente "endorser" do participante inscrito em "modalidade estudante" classificado em 1º lugar na classificação da 2ª Temporada (se presente). O docente assim identificado ganhará um voucher para compras online no valor de 500 €.

Caso o participante inscrito em "modalidade estudante" classificado em 1º lugar não houver recebido nenhum endorsement, será decretado vencedor o docente endorser do participante inscrito em "modalidade estudante" classificado **em 2º lugar** na classificação da 2ª Temporada, ou assim sucessivamente até a identificação de um docente vencedor.

PREMIAÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO GERAL DOS ESTUDANTES

Com base em todos os pontos obtidos em todas as provas (tanto Main Quests quanto Side Quests, e nas outras atividades para obtenção de pontos como mencionado anteriormente) previstas em todo o período do concurso, e com todos os votos recebidos pelos projetos, será determinada uma **classificação Geral dos Estudantes**: os participantes nos 7 primeiros lugares na classificação poderão participar da Hackaton – Desafio Final (doravante "os Finalistas").

Dentro do evento digital Campus Party Digital Event, previsto para **até 15/06/2023**, será organizado o Desafio Final definido como "Hackaton" (concurso com a finalidade de produzir ideias e projetos sobre os temas da eletrificação).

O desafio será digital e será realizado através do uso de uma plataforma de videoconferência. A Promotora fornecerá com antecedência todas as informações relativas ao Desafio Final, incluindo o acesso à plataforma e a indicação da data exata na qual se realizará o Desafio e da seção no Site e/ou via e-mail.

Cada Finalista deverá participar da Hackaton junto a 2 usuários à sua escolha entre os participantes já inscritos no concurso em "modalidade estudante" que não estejam entre os Finalistas.

Os usuários selecionados pelo Finalista deverão enviar um e-mail ao endereço que será comunicado, indicando que aceitam participar do Desafio na Equipe do Finalista que efetuou o convite.

Uma vez enviado o e-mail, o usuário convidado não poderá aderir a nenhuma outra Equipe de Finalistas.

Tal e-mail deve ser enviado até 15 dias após a divulgação dos Finalistas.

A divulgação da Classificação Geral e dos Finalistas acontecerá **até 20/03/2023**, na presença de um responsável competente pela proteção ao consumidor e pela fé pública.

Os usuários certificados como Finalistas receberão um e-mail no endereço fornecido no momento da inscrição, informando-os de sua seleção e como aceitar e continuar participando do concurso.

Especifica-se que, em caso de aceitação tardia, a seleção não será validada e será contatado o primeiro suplente.

PREMIAÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO GERAL DOS DOCENTES

Será determinada uma **Classificação geral dos Docentes**: os pontos de cada docente serão determinados pela soma dos pontos totalizados pelos estudantes aos quais deram o endorsement.

O docente aprovado em 1º lugar na classificação ganhará um voucher para compras online no valor de 1.000 €.

Os docentes nas 4 posições seguintes serão considerados na respectiva ordem como suplentes.

A divulgação do docente vencedor na Classificação Geral acontecerá **até 20/03/2023**, na presença de um responsável competente pela proteção ao consumidor e pela fé pública.

Em caso de empate, o vencedor será determinado através de um sorteio manual e aleatório entre os usuários com a mesma pontuação. A ordem de sorteio determinará as posições na Classificação em ordem decrescente.

JÚRI DO "HACKATHON" – DESAFIO FINAL

Durante o Hackathon, as equipes se dedicarão à definição e à realização de sua solução para um ou mais temas propostos pela Promotora e à criação de um "pitch" (apresentação) a ser apresentado ao júri técnico segundo as instruções e regras que serão indicadas pela Promotora.

Os Finalistas menores de idade deverão, a todo momento, estar sob a vigilância de seus responsáveis ou tutores.

Até 15/06/2023, na presença de um notário ou de um responsável competente pela proteção ao consumidor e pela fé pública, um júri técnico composto de encarregados da Sociedade Promotora irá avaliar os projetos idealizados para o Hackathon levando em conta, meramente a título de exemplo e sem limitação, sua coerência com o tema proposto, a validade e a força inovadora das ideias, a criatividade, a concretude e viabilidade dos projetos, a clareza, precisão e eficácia dos pitches (apresentações), sem prejuízo dos mesmos critérios de moderação já indicados em "Moderação dos projetos das Main Quests".

Com base nos critérios acima, o júri técnico, de modo final e inquestionável, escolherá 3 equipes vencedoras.

Os usuários componentes de cada uma das três equipes vencedoras ganharão, cada um, um voucher para compras online no valor de 1.500 €.

As equipes nas 4 colocações seguintes na classificação serão consideradas suplentes.

PRÊMIOS

N.	PRÊMIO	VALOR UNITÁRIO (IVA EXCLUSO)	VALOR TOTAL	MODALIDADE DE PREMIAÇÃO

3	Voucher para compras online	€ 500	€ 1.500	CLASSIFICAÇÃO PARCIAL 1
3	Voucher para compras online	€ 750	€ 2.250	CLASSIFICAÇÃO PARCIAL 1
3	Voucher para compras online	€ 1.000	€ 3.000	CLASSIFICAÇÃO PARCIAL 1
3	Voucher para compras online	€ 500	€ 1.500	CLASSIFICAÇÃO PARCIAL 2
3	Voucher para compras online	€ 750	€ 2.250	CLASSIFICAÇÃO PARCIAL 2
3	Voucher para compras online	€ 1.000	€ 3.000	CLASSIFICAÇÃO PARCIAL 2
9	Voucher para compras online	€ 1.500	€ 13.500	JÚRI HACKATHON Desafio Final
2	Voucher para compras online	€ 500	€ 1.000	ENDORSEMENT DOCENTE 1ª Temporada e 2ª Temporada
1	Voucher para compras online	€ 1.000	€ 1.000	ENDORSEMENT DOCENTE Classificação Geral

Caso o vencedor seja menor de idade, será solicitada uma declaração assinada por um responsável/tutor que permita a entrega do prêmio.

O prêmio não é transferível, modificável ou substituível, nem convertível em dinheiro. A Promotora não assume nenhuma responsabilidade diante do não aproveitamento dos prêmios supracitados por parte dos vencedores.

VALOR TOTAL DOS PRÊMIOS

O valor total estimado dos prêmios é de 29.000 € (IVA inclusa).

COMUNICAÇÃO E VALIDAÇÃO DOS VENCEDORES

Os vencedores receberão uma mensagem de e-mail no endereço fornecido no momento da inscrição, que os informará sobre as modalidades de aceitação da premiação.

Os vencedores deverão enviar o módulo de aceitação do prêmio devidamente preenchido (para participantes menores de idade, as autorizações citadas devem ser assinadas pelos responsáveis) até 3 dias após o recebimento da comunicação da premiação.

Especifica-se que no caso de fornecimento incompleto ou indevido dos documentos solicitados acima, a vitória não será validada.

Especifica-se também que os vencedores serão considerados indisponíveis para a entrega dos prêmios caso não respondam por escrito à mensagem, expressando formalmente a aceitação dos prêmios, até 3 dias após o recebimento da comunicação da vitória; neste caso, o prêmio será atribuído ao suplente.

Especifica-se que caso a Promotora descubra que, no âmbito das Main Quests, ao menos um dos companheiros de equipe não respeitou as normas de participação estabelecidas neste regulamento, a equipe será eliminada da lista de classificados e a vitória (ou seleção para o Desafio Final) será cancelada. Neste caso, o prêmio será atribuído à equipe suplente, pertencente à mesma lista, que ocupar a colocação imediatamente seguinte à equipe considerada não idônea.

A Promotora não assume nenhuma responsabilidade caso ocorra uma das seguintes situações:

- a caixa de entrada de um vencedor encontre-se cheia e, portanto, a mensagem de entrega do prêmio não seja entregue;
- o e-mail indicado pelo responsável pela equipe na fase de inscrição seja inexistente, esteja errado ou incompleto;
- não haja resposta do computador host após o envio do e-mail de notificação da vitória;
- a caixa de entrada de um vencedor esteja desabilitada;
- o e-mail indicado na fase de inscrição esteja inserido em uma blacklist que não permita o recebimento do e-mail enviado pela Promotora.

ENTREGA DOS PRÊMIOS

A entrega dos prêmios ficará a cargo da Promotora (ou encarregado direto) e será efetuada através dos meios considerados mais apropriados. De qualquer maneira, a entrega ocorrerá dentro de 6 meses a partir do final do evento promocional ou da data da solicitação do prêmio, como previsto pelo D.P.R. 430 de 26/10/2001.

O vencedor não poderá contestar o prêmio recebido, nem solicitar o valor correspondente em dinheiro. Todavia, caso a Promotora não consiga entregar o prêmio, ela reserva-se o direito de substituir o prêmio anunciado por outro de valor igual ou maior.

DEVOLUÇÃO DOS PRÊMIOS NÃO ENTREGUES

Eventuais prêmios não solicitados ou não entregues, à diferença de prêmios recusados, serão doados à seguinte associação sem fins lucrativos: Enel Cuore, Viale Regina Margherita 137 – 00198 Roma, C.F.: 97317010581.

CUSTOS DE PARTICIPAÇÃO

A participação no Concurso é gratuita, exceto pelo custo normal da conexão à Internet, que será arcado pelos participantes.

A Promotora não assume nenhuma responsabilidade por quaisquer problemas de acesso, impedimento, disfunção ou dificuldade em relação aos instrumentos técnicos, o computador, a linha telefônica, a transmissão e a conexão à internet que possa impedir um concorrente de participar do Concurso.

MOTIVOS DE EXCLUSÃO E CHECAGENS

A participação no Concurso implica a aceitação implícita, por parte do usuário inscrito, de todas as partes do presente regulamento, sem ressalvas.

A participação no Concurso está sujeita ao cumprimento das regras estabelecidas neste regulamento; quaisquer usuários que tentarem alterar/evitar o funcionamento correto dos mecanismos de premiação através de manobras fraudulentas ou não autorizadas serão, portanto, excluídos. Os usuários que não fornecerem, de acordo com as disposições destes regulamentos, o consentimento às políticas de privacidade e aos termos de responsabilidade fornecidos, também serão excluídos.

Participações e/ou vitórias realizadas mediante o uso de softwares ou endereços de e-mail temporários ou inexistentes, ou consideradas suspeitas, fraudulentas, que não garantam a singularidade do participante ou em violação às regras do Concurso, se identificadas ou consideradas tais com os meios e conhecimentos à disposição da Promotora, serão canceladas.

A Promotora se reserva o direito de solicitar aos vencedores uma fotocópia do documento fiscal ou documento de identidade válido a fim de verificar a veracidade dos dados de inscrição; o não fornecimento ou fornecimento incompleto dos documentos supracitados até 3 dias após o envio da solicitação implica a exclusão automática do direito ao prêmio.

AUTORIZAÇÕES, GARANTIAS E ISENÇÕES

Ao carregar os projetos no Site e, portanto, aceitar o presente Regulamento, os usuários:

- isentam a Enel S.p.A. e todas as sociedades pertencentes ao Grupo Enel de eventuais contestações por parte de terceiros;
- autorizam a Enel S.p.A. e todas as sociedades pertencentes ao Grupo Enel a utilizar todos os documentos carregados para os fins da realização do Concurso;
- cedem definitivamente à Enel S.p.A., gratuitamente, todos os direitos patrimoniais e de uso dos documentos em todos os meios de comunicação, tanto offline quanto online, na Itália e no exterior (presentes e/ou futuros) para fins promocionais e de divulgação relacionados ao Concurso;
- garantem ter obtido todos os consentimentos e isenções para o uso e a difusão do material enviado, e que, portanto, sua reprodução e utilização, por parte da Enel S.p.A. e todas as sociedades pertencentes ao Grupo Enel, não constitui nenhuma violação dos direitos de terceiros;
- garantem que nada do que foi enviado seja contrário às normas de lei, e que o conteúdo dos documentos não seja obsceno, difamatório, blasfemo, racista, vulgar, ofensivo ou em violação com os direitos de propriedade intelectual, dos direitos morais e direitos de proteção aos dados pessoais de terceiros.

Em relação à participação no Concurso, especifica-se também que:

- todas as marcas registradas e outros sinais distintivos citados ou reproduzidos no Site e seu conteúdo são de propriedade exclusiva da Enel S.p.A., com exceção da marca Campus Party;
- todos os dados, documentos e informações de qualquer natureza, sem nenhuma exclusão ou exceção, colocados à disposição dos participantes por qualquer meio (online e offline) pela Enel S.p.A. continuam sendo propriedade exclusiva da Enel S.p.A.;
- os participantes autorizam irrevogavelmente a Enel S.p.A., sem nenhuma compensação a esse respeito, a comunicar, divulgar e/ou publicar os projetos de eletrificação apresentados à Enel S.p.A. como parte do Concurso.

SERVIDORES E BANCOS DE DADOS PARTICIPANTES

O servidor de gestão do Concurso encontra-se em território nacional italiano. Especificamente, será utilizada uma nuvem privada hospedada no Data Center DC1 da Aruba S.p.A., situado em Arezzo, em via Piero Gobetti, 95.

GARANTIAS E OBRIGAÇÕES DA PROMOTORA

O Depósito no valor de 100% do valor dos prêmios oferecidos, de acordo com o art. 7 do Decreto Presidencial 430/2001, foi efetuado a favor do Ministério do Desenvolvimento Econômico mediante garantia, para proteger o respeito aos direitos do consumidor.

O presente Concurso é realizado em conformidade com o Decreto Presidencial italiano nº 430 de 26 de outubro de 2001 e de acordo com as instruções estabelecidas na Circular nº 1/AMTC do Ministério de Atividades Produtivas da Itália de 28 de março. Para questões não indicadas no regulamento, a Promotora se refere, portanto, às disposições do Decreto Presidencial italiano 430/01.

A Promotora se reserva o direito de alterar, mesmo parcialmente, a qualquer momento, os termos e condições de participação no Concurso, dando aviso prévio adequado, sem introduzir quaisquer alterações prejudiciais e salvaguardando os direitos já adquiridos pelos participantes.

O direito de recurso contra os vencedores do prêmio é renunciado conforme estabelecido pelo Decreto Presidencial italiano 600, art. 30, de 29 de setembro de 1973.

Esta promoção não é de forma alguma patrocinada, endossada ou administrada por nenhuma rede social.

DADOS PESSOAIS

Os dados pessoais coletados através da participação no Concurso serão processados de acordo com a política de privacidade disponível em <https://playenergy.enel.com>, que cada usuário deve ler antes de confirmar sua inscrição.

Os dados dos usuários registrados também serão comunicados ao oficial de controle da Câmara de Comércio encarregado das operações de premiação, bem como à entidade associada para administrar determinadas etapas do Concurso, incluindo a comunicação do prêmio às partes interessadas.