



REGULAMENTO 2022

EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE

SEBRAE

índice



O DESAFIO

EQUIPES

O JOGO

COMUNICAÇÃO

SUPORTE

OUTRAS INFORMAÇÕES

O DESAFIO



#1 O QUE É O DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR SEBRAE?

É um jogo virtual que simula o dia a dia de uma **startup**, em que estudantes do Ensino Médio - Técnico e Universitários, organizados em equipes, testam sua capacidade de gerenciar negócios, tomar decisões e trabalhar em equipe.

#2 COMO FUNCIONA O DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR?

O Desafio utiliza um jogo/software de gerenciamento que durante a competição avalia as decisões das equipes em ambientes que simulam o funcionamento do mercado. Essas decisões são comparadas com as dos concorrentes, o que resulta em uma pontuação para as equipes ao final de cada rodada de decisão. Ao final de cada fase, a pontuação acumulada das equipes é utilizada para gerar o ranking. Os critérios de pontuação encontram-se no manual do participante (disponível no início da 1ª Fase) e os de classificação neste regulamento do jogo em cada fase.

0 DESAFIO



#3 QUEM PODE PARTICIPAR DO DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR?

— Estudantes do **Ensino Médio (1º, 2º e 3º ano)**, de escolas públicas e particulares, que residem nos estados de Minas Gerais, São Paulo e Pernambuco e que estejam, na data da inscrição, com a matrícula ativa, isto é, que no 1º semestre de 2022 estejam matriculados na escola.

— Estudantes matriculados em quaisquer cursos de nível **Técnico** de escolas públicas e particulares, que residem nos estados de Minas Gerais, São Paulo e Pernambuco e que estejam, na data da inscrição, com a matrícula ativa, isto é, que no 1º semestre de 2022 estejam matriculados na escola.

— Estudantes de cursos de **graduação** sequenciais e **formação tecnológica** presenciais, semipresenciais e à distância, em instituições de Ensino Superior credenciadas pelo Ministério da Educação - MEC, que residem nos estados de Minas Gerais, São Paulo e Pernambuco e que estejam, na data da inscrição, com a matrícula ativa, isto é, que no 1º semestre de 2022 estejam matriculados em disciplina (s) desta modalidade.

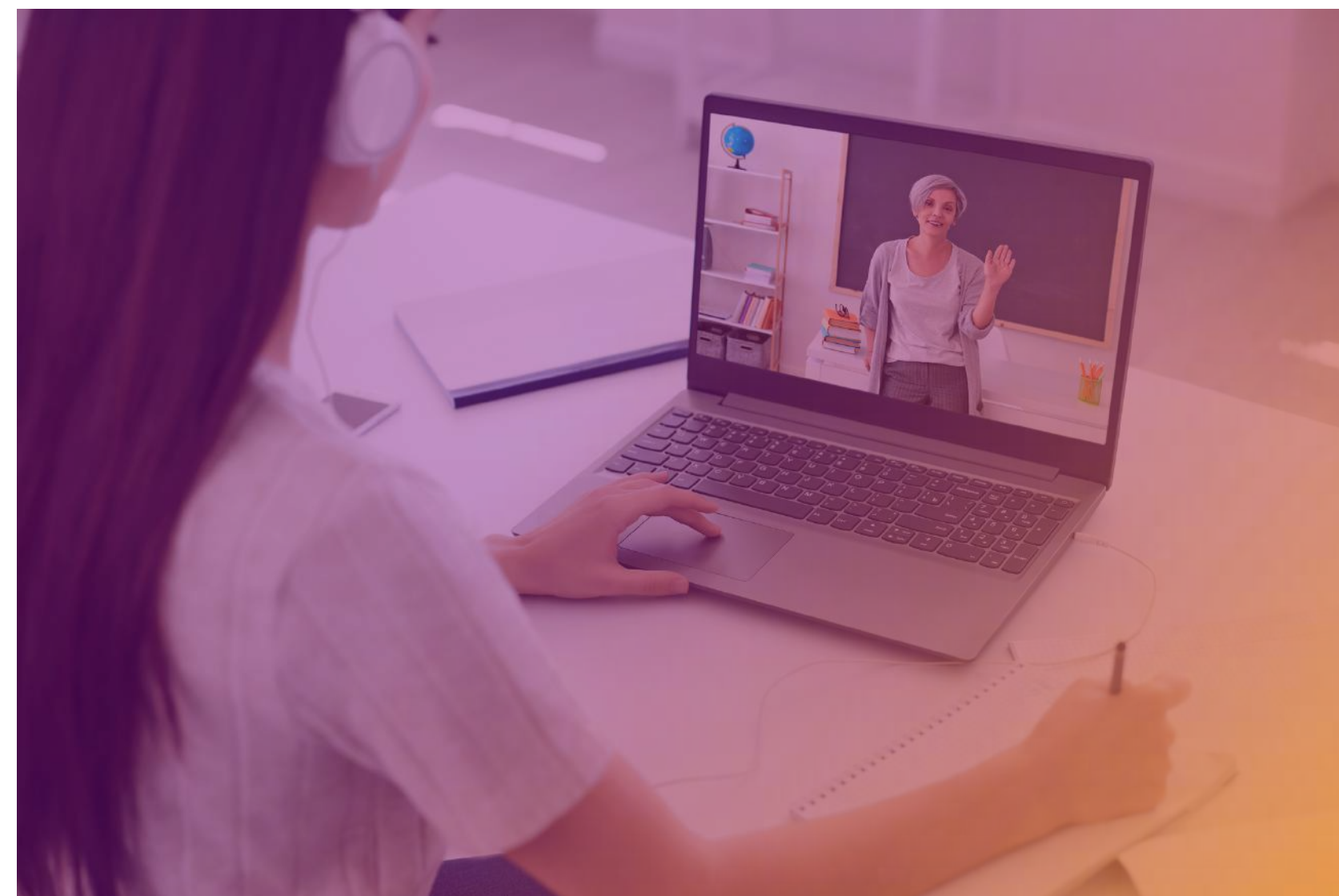


O DESAFIO



Observações:

- ▶ Em casos de cursos virtuais, realizados à distância, será necessário que os estudantes residam obrigatoriamente em uma cidade dos estados de Minas Gerais, São Paulo ou Pernambuco, mesmo que a instituição seja de outro estado. A condição de curso virtual deverá ser comprovada pela Instituição nesses casos, sob pena de desclassificação da equipe a qualquer momento do Desafio.
- ▶ Todos os integrantes da equipe deverão estar matriculados em Instituições de Ensino Superior ou do Ensino Médio - Técnico de Minas Gerais, São Paulo ou Pernambuco, considerada esta unidade da federação, para todos os fins e efeitos de direito, a unidade de origem da equipe. Os participantes de curso à distância serão considerados como alunos inscritos da UF de seu domicílio, devendo comprovar quando solicitado.
- ▶ Para os efeitos deste Regulamento, cursos autorizados são aqueles que receberam autorização pelo **MEC** para funcionar. Os documentos comprobatórios dessa condição poderão ser solicitados pela coordenação da competição a qualquer momento. Caso seja verificada alguma irregularidade, toda a equipe será automaticamente desclassificada.



O DESAFIO



#4 QUAIS SÃO OS OBJETIVOS DO DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR

O objetivo principal do Desafio Jovem Empreendedor é disseminar a **cultura empreendedora** e estimular o desenvolvimento de atitudes e habilidades essenciais de **gestão**, ligadas ao dia a dia dos negócios. Além disso, ajudar a preparar jovens estudantes para o mercado através de ações práticas, seja como empreendedores ou intraempreendedores.

O Desafio difunde conceitos de competitividade, ética, mercado, inovação, gestão, empreendedorismo, entre outros.

O Desafio Jovem Empreendedor propicia ao jovem a oportunidade de vivenciar a experiência de empreender, colocando-o frente a frente com as dificuldades decorrentes da responsabilidade de administrar uma empresa.

#5 QUAIS OS BENEFÍCIOS DE PARTICIPAR DO DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR?

- Enxergar as consequências de suas decisões, assumindo riscos;
- Assimilar erros com facilidade, evitando que ocorram novamente em uma situação real;
- Entendimento sobre a integração que existe entre as diversas áreas funcionais de uma organização;
- Experiência no processo de tomada de decisão e avaliação de resultados;
- Desenvolve habilidades interpessoais, além de interpretação de informações, relatórios econômicos, financeiros e de mercado;
- Aprendizado prático, dinâmico e motivante;
- Estimula a busca de informações, solução de problemas, independência, autoconfiança, senso de urgência, além do desenvolvimento de aspectos comportamentais;
- Estimula a visão de negócios e o raciocínio estratégico;
- Exercita a criatividade, utilizando os recursos disponíveis;
- Desenvolve o trabalho em equipe, dividindo funções;
- Ativa o espírito empreendedor e de liderança;
- Trabalha a argumentação sólida, baseada em fatos;
- Prepara os participantes para situações inesperadas, na qual o gestor precisa tomar

O DESAFIO



#6 TEM CERTIFICADO DE PARTICIPAÇÃO?

Sim. O certificado de participação será enviado ao final do Desafio, diretamente às equipes. Terão direito ao certificado as equipes e professores que finalizarem a respectiva fase, sendo comprovado através do envio das decisões contidas em cada rodada do jogo, em cada fase. A carga horária total para as equipes que concluírem as três fases do Desafio será de **80 horas**. Os certificados poderão ser utilizados como comprovação de horas de atividade complementar.



Fase 1 - Descoberta

10 horas

Fase 2 - Ideação

10+20 horas = 30 horas

Fase 3 - Modelagem - Semifinal

10+ 20+40 horas = 70 horas

Fase 4 - Implantação - Final

10+20+40+10 horas = 80 horas

#7 QUEM PROMOVE O DESAFIO JOVEM EMPREENDEDOR?

O Desafio Jovem Empreendedor é promovido pelo **Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE MG, SP e PE**, tendo como empresa executora a **Inova GS**.



EQUIPES

#8 COMO FORMAR UMA EQUIPE?

As equipes podem ter no **mínimo 3 (três)** e no **máximo 4 (quatro)** estudantes.

Os integrantes das equipes deverão ser organizados conforme o nível de ensino em que estão matriculados, a saber: equipes de Ensino Médio e Técnico e equipes do Ensino Superior e Tecnólogo.

Não poderá haver equipes mistas (por exemplo: equipes contendo estudantes do nível médio/técnico com estudantes do nível superior/tecnólogo e vice-versa).

Os integrantes da equipe deverão ser da mesma Instituição de Ensino e mesmo nível de ensino, independente do curso ou período.



EQUIPES

#9 QUEM É O LÍDER DA EQUIPE?

Para efeito de organização e melhor comunicação, um dos membros da equipe será o líder da equipe. No ato da inscrição, os participantes da equipe indicarão seu representante, conforme prevê este Regulamento.

Formalmente, entretanto, não haverá qualquer distinção entre os membros da equipe, sendo todos integral e solidariamente responsáveis pelo envio e pelo recebimento de decisões e mensagens, assim como pelo acompanhamento de todas as comunicações, avisos e informações disponibilizadas no site do Desafio.

▶ É papel do Líder da equipe informar um mentor até o final da 1ª Fase do Desafio. Isso pode ser feito através da guia Suporte, presente no site oficial.



EQUIPES



#10 QUAL O PAPEL DO PROFESSOR MENTOR DE EQUIPE?

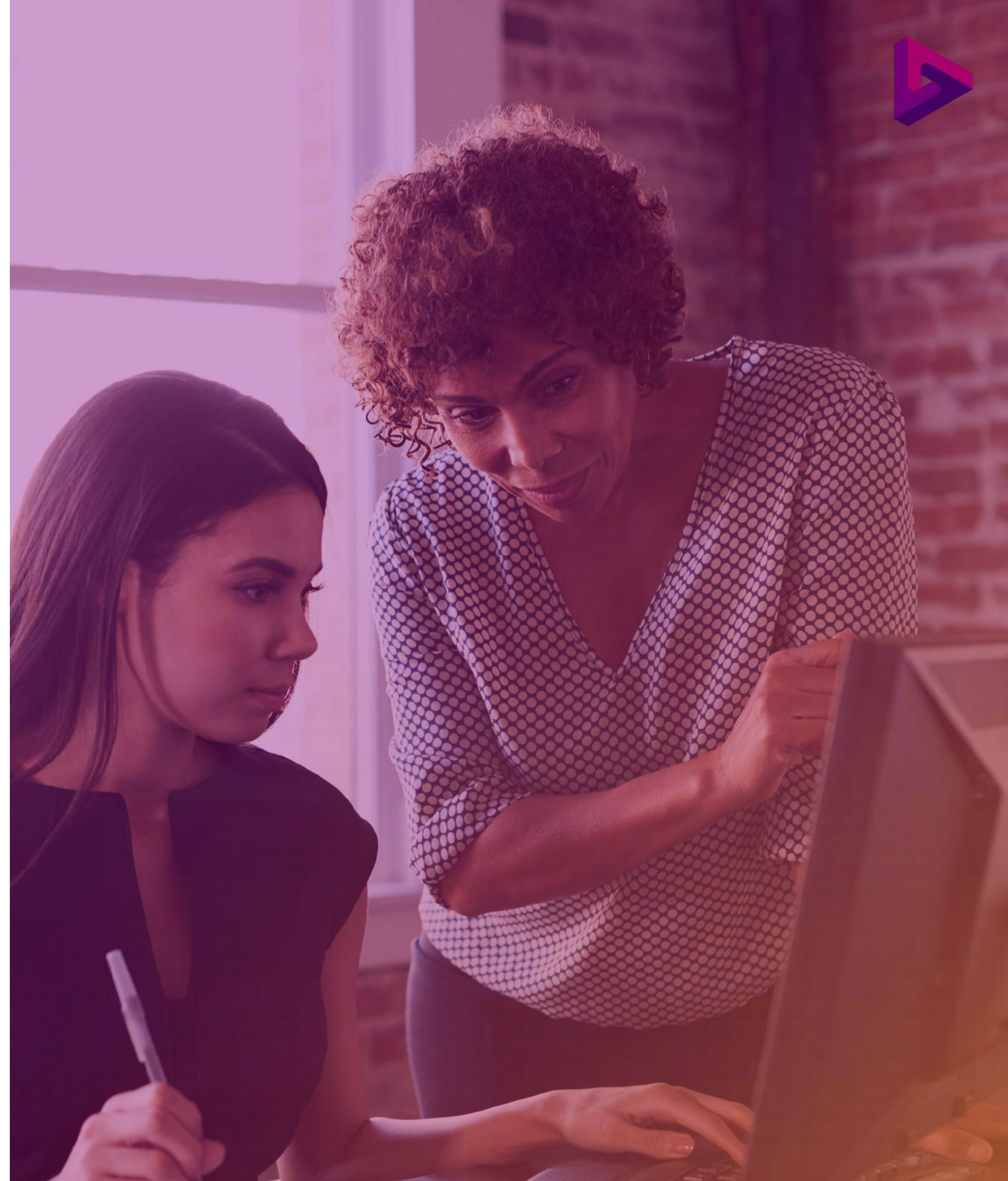
- Atuar como um facilitador, orientando a equipe na busca das melhores escolhas e estratégias;
- Oferecer suporte de conteúdo especializado nas áreas de Time/Pessoas, Desenvolvimento, Finanças, Marketing, Comercial, P&D, Planejamento e Análise da Concorrência, a fim de ajudar a equipe durante as rodadas de decisões;
- Orientar os grupos na busca de informações e solução de problemas durante as rodadas de decisões;
- Estimular a independência e autoconfiança dos participantes, não tomando a decisão por eles, mas atuando como conselheiro, estimulando a livre iniciativa e as competências empreendedoras;
- Orientar, ouvir e dialogar com estudantes;



EQUIPES

#10 QUAL O PAPEL DO PROFESSOR MENTOR DE EQUIPE?

- ▶ O professor mentor não tem a obrigatoriedade de participar de encontros (virtuais ou presenciais) das equipes que orienta; o trabalho de orientação e mentoria poderá acontecer da melhor forma escolhida e combinada entre equipes e professor mentor.
- ▶ Como o Desafio Jovem Empreendedor é um jogo destinado para estudantes, o professor orientador deverá estar vinculado à mesma instituição de ensino das equipes que serão orientadas por ele.
- ▶ Não há restrições quanto à formação do professor mentor, nem de quantidade de equipes que ele pode orientar.
- ▶ Não podem mentorar equipes os profissionais que exercem cargo de analista no Sebrae e são educadores.



EQUIPES

#11 DESISTÊNCIAS E/OU EXCLUSÃO DE PARTICIPANTES

Caso ocorra a desistência de algum participante, a equipe será desclassificada se o número de membros remanescentes for **inferior a 3 (três)**.

A equipe poderá solicitar a exclusão de um participante a qualquer momento, respeitados os números máximo e mínimo de integrantes na equipe. A exclusão se dará apenas com a expressa concordância do integrante que estiver sendo excluído, através do canal de Suporte no Jogo.

Um mesmo participante não pode integrar mais de uma equipe, sob pena de desclassificação da equipe no Desafio.





#12 COMO SE INSCREVER?

A inscrição será efetuada exclusivamente pela Internet, a partir das 15h00 (horário oficial de Brasília) do dia 20 de Junho de 2022 até as 12h00min (horário oficial de Brasília) do dia 26 de Agosto de 2022, no site oficial da competição desafiojovemempreendedor.com.br, com o preenchimento e o envio da ficha de inscrição efetuados após a leitura e a aceitação integral dos termos e das condições deste Regulamento.

Importante: No processo de inscrição da equipe, não esqueça de revisar as informações de todos os participantes antes de confirmar o envio. Após a inscrição, todos os integrantes e professor orientador, receberão um e-mail com informações para confirmar sua participação e dar aceite nos Termos de Uso e Privacidade do Sebrae. A confirmação da inscrição da equipe está condicionada às confirmações de todos os membros da equipe.

Apenas um integrante apenas deve realizar a inscrição, tendo em mãos as seguintes informações de todos os demais:

Informações da Instituição de Ensino Superior:

- ▶ Nome da instituição de Ensino e Cidade da instituição

Informações do Professor Orientador:

- ▶ Nome completo e E-mail

Informações dos integrantes da equipe:

- ▶ Nome completo, E-mail, Celular, Cidade, CPF e Endereço (rua, nº, bairro e CEP), Sexo, Data de Nascimento, Curso, Período do Curso

#13 QUANTO CUSTA?

A inscrição é totalmente **GRATUITA** para todos os integrantes, professores e instituições.

O JOGO



#14 PREMIAÇÃO

As premiações listadas a seguir, se referem às equipes mais bem colocadas:



Troféu para 1º, 2º e 3º lugares estaduais e nacionais



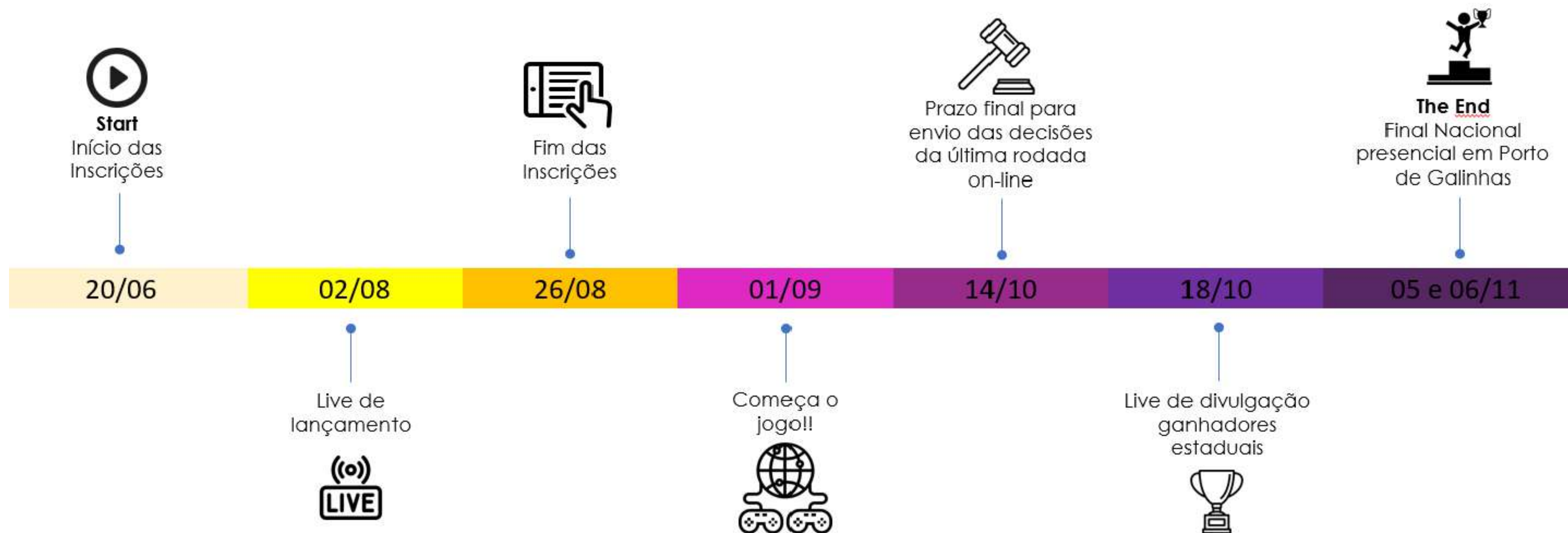
Certificado de participação

DEMAIS PREMIAÇÕES SERÃO DIVULGADAS EM BREVE!

O JOGO



#15 CRONOGRAMA



O JOGO



#15 CRONOGRAMA

- ▶ O cronograma poderá sofrer alterações ao longo do Desafio, por esse motivo, é importante que todos os integrantes das equipes estejam atentos às datas e prazos.
- ▶ As inscrições estarão abertas até o prazo informado, ou ainda, até que as vagas se esgotem.
- ▶ Em cada fase haverá um número de rodadas de decisões a ser definido pela coordenação da competição, que poderá não ser divulgado antecipadamente aos participantes.
- ▶ As datas e os prazos para o envio de cada decisão somente serão divulgados durante a competição, após a liberação dos resultados da rodada de decisões anterior, e poderão ocorrer tanto em dias úteis quanto em feriados ou finais de semana. Todas as equipes serão responsáveis pelo acompanhamento diário, na sua área restrita, da agenda de tarefas e do **quadro de avisos** no site oficial da competição.



0 JOGO



#16 FASES DO JOGO

1ª FASE: DESCOBERTA (CLASSIFICAÇÃO)

2ª FASE: IDEAÇÃO (SEMIFINAL ESTADUAL)

3ª FASE: MODELAGEM - FINAL ESTADUAL

4ª FASE: IMPLANTAÇÃO - FINAL NACIONAL

A JORNADA



Desafio Jovem
Empreendedor



#17 COMPETIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DAS FASES

O cronograma geral da competição obedecerá aos seguintes termos.

Os critérios de classificação serão os seguintes:

a) 1ª FASE: DESCOBERTA - Classificação: estarão nesta fase as equipes que se inscreveram no Desafio Jovem Empreendedor e que tenham cumprido com todos os procedimentos descritos nos termos do regulamento.

Todas as equipes serão organizadas em chaves de acordo com o estado ao qual pertencem. Haverá chaves distintas para Minas Gerais, São Paulo e Pernambuco de maneira que as equipes de MG concorram somente entre si e as equipes de SP e PE, idem. As chaves por estado serão denominadas Chave MG1, Chave MG2, Chave MG3 para Minas Gerais, Chave SP1, Chave SP2 e Chave SP3 para São Paulo e Chave PE1, Chave PE2, Chave PE3 para Pernambuco e assim por diante. Cada chave será composta por uma quantidade X de equipes.

Avança para a próxima fase do Desafio (Semifinal Estadual), todas as equipes que completarem as atividades desta fase dentro do prazo estabelecido. A duração desta etapa está prevista em aproximadamente 7 dias.

*Os critérios podem sofrer alterações. Recomendamos que as equipes se atualizem quanto ao Regulamento constantemente.





#17 COMPETIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DAS FASES

O cronograma geral da competição obedecerá aos seguintes termos.

Os critérios de classificação serão os seguintes:

a) 1ª FASE: DESCOBERTA - Classificação

Critério 1 – A realização e envio da atividade é individual e está disponibilizada na plataforma do Desafio.

Avançam para a próxima fase do Desafio (Semifinal Estadual), todas as equipes que completarem as atividades desta fase dentro do prazo estabelecido.

O prazo da atividade será divulgado no início da Fase 1.



O JOGO



#17 COMPETIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DAS FASES

b) 2ª FASE: IDEACÃO - Semifinal Estadual: nesta fase, as chaves continuam distintas para cada estado, de maneira que as equipes de Minas Gerais concorram somente entre si e as equipes de São Paulo e Pernambuco, idem.

As equipes vivenciarão um novo cenário de decisões.

Avança para a próxima fase do Desafio (Final Estadual), apenas a equipe vencedora de cada chave, ou seja, aquela que conquistar a maior pontuação acumulada na última rodada.

A duração desta etapa está prevista em aproximadamente 15 dias.





#17 COMPETIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DAS FASES

b) 2ª FASE: IDEIAÇÃO - Semifinal Estadual

Critério 1 – Envio da atividade de IDEIAÇÃO: a realização e envio da atividade é em grupo e está disponibilizada na plataforma do Desafio.

A pontuação da atividade varia de 0.00 a 100.00 e considera o envio ou não da mesma.

O prazo para envio da atividade será divulgado no início da Fase 2.

Critério 2 – Pontuação acumulada das rodadas de tomada de decisões: a pontuação acumulada, que vai de 0.00 a 100.00, é gerada automaticamente pelo jogo, com base nas decisões enviadas pelas equipes.

Essa é uma atividade em grupo/equipe.

Mais detalhes podem ser encontrados no botão “Ajuda”, presente na plataforma.

Confira abaixo a regra de peso:

70% (critério 2) e 30% (critério 1)





#17 COMPETIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DAS FASES

3ª FASE: MODELAGEM – Final Estadual: nesta fase, as equipes vencedoras da fase anterior serão reagrupadas em outras chaves. As novas chaves continuam distintas para cada estado, de maneira que as equipes de Minas Gerais concorram somente entre si e as equipes de São Paulo e Pernambuco, idem.

As equipes vivenciarão um novo cenário de decisões.

Avançam para a próxima fase do Desafio (Final Nacional), as equipes com maior pontuação no ranking global, por estado, dentre todas as chaves da Semifinal, ou seja, para uma equipe conquistar sua vaga na final nacional, não basta ser a melhor da sua chave, ela precisará estar entre as melhores “pontuações acumuladas” considerando todas as equipes participantes da final estadual.

A duração desta etapa está prevista em aproximadamente 21 dias.

O prazo para envio das decisões e atividades vai até 14/10 às 11h59.





#17 COMPETIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DAS FASES

4ª FASE: IMPLANTAÇÃO – Final Nacional: nessa Fase, as equipes finalistas serão reagrupadas em 1 chave de competição.

As equipes finalistas vivenciarão um novo cenário de tomada de decisões com condições distintas.

A final acontecerá em um único dia com todas as equipes presencialmente.

*A etapa presencial está sujeita às condições e protocolos de segurança relacionados à pandemia, podendo acontecer a distância, se houver restrições na época de sua realização.

4
IM
PLA
NT
AÇÃ
O

O JOGO



#18 COMO SERÁ O ACESSO AO JOGO?

Todos os integrantes das equipes poderão acessar o jogo através do site desafiojovemempreendedor.com.br, sendo necessária uma conexão com a internet e que o navegador **Google Chrome** esteja instalado no notebook ou Desktop dos integrantes da equipe.

Caso o Google Chrome não esteja instalado, você pode realizar o download gratuito através desse site: google.com/intl/pt-BR/chrome





#19 QUAIS SERÃO OS TEMAS DO DESAFIO?

O método Sebrae de Educação Empreendedora está focado em propiciar desafios para estudantes e educadores. Qualquer que seja o tema deste desafio ou tipo de empreendedorismo que espera-se desenvolver, há etapas sequenciais a serem cumpridas do início ao fim. Isto é o que denominamos como o conceito de Jornada do Empreendedorismo com as seguintes etapas: Descoberta, Ideação, Modelagem e Implantação.

A edição 2022 do Desafio Jovem Empreendedor está fundamentada na Jornada do Empreendedorismo, percorrendo assim esta trilha no processo de simular o modelo de negócios e o dia a dia de uma startup. A ideia é que os participantes vivenciem experiência digital de aprendizagem o universo e as possibilidades do mundo Empreendedor.

O tema central deste ano são as ODS , que são importantes para fortalecer a cultura da sustentabilidade ambiental e social nos governos e nas empresas e, no universo corporativo, tornam os negócios mais eficientes, responsáveis, transparentes e mais competitivos, e diversidade, que é importante por proporcionar a oportunidade de reforçar o nosso desenvolvimento como sociedade. Uma vez que, vivemos em um mundo plural, mas todos com os mesmos direitos e deveres, baseados em uma condição única de Ser Humano.

Guias e materiais orientativos serão disponibilizados com objetivo de familiarizar os participantes com as temáticas e o cenário do Jogo.

O JOGO



#20 COMO JOGAR?

Ao participar do Desafio Jovem Empreendedor, o participante tem que **tomar decisões** referentes a cada área de sua startup. Time, Desenvolvimento, Finanças, Marketing, Comercial, P&D, Planejamento e Análise da Concorrência, por exemplo, são algumas das experiências com as quais os competidores se deparam. Cada decisão tomada pode influenciar o desempenho da **startup** até o final do jogo. Por isso, a equipe precisa se concentrar e analisar muito bem todas as áreas antes de se decidir.

Muitas dificuldades aparecerão pelo caminho até a vitória. É necessário lidar com dívidas de empréstimos realizados, demissões, acidentes, erros de produção/serviço e precificação, mercado que encolhe ou aumenta sem precedentes, e muito mais. Todos esses problemas, dentre outros ocorrem por um motivo. A equipe precisará descobrir suas causas para encontrar soluções.



O JOGO

#20 COMO JOGAR?

Não basta apenas gerenciar uma startup, é necessário ter também **criatividade**. Afinal, sem pessoas empreendedoras, com visão e disposição para mudar as coisas, nada acontece.

A cada fase, equipes vão sendo eliminadas até chegar à equipe vencedora da grande Final. A cada rodada, as decisões das equipes são comparadas com as dos concorrentes, resultando em uma pontuação melhor ou pior no Desafio. É pressão a todo momento!

Chegar à Final é uma grande vitória, afinal, são milhares de participantes movidos pela vontade de ganhar, não só o Troféu de vencedor, mas reconhecimento e experiência.



O JOGO



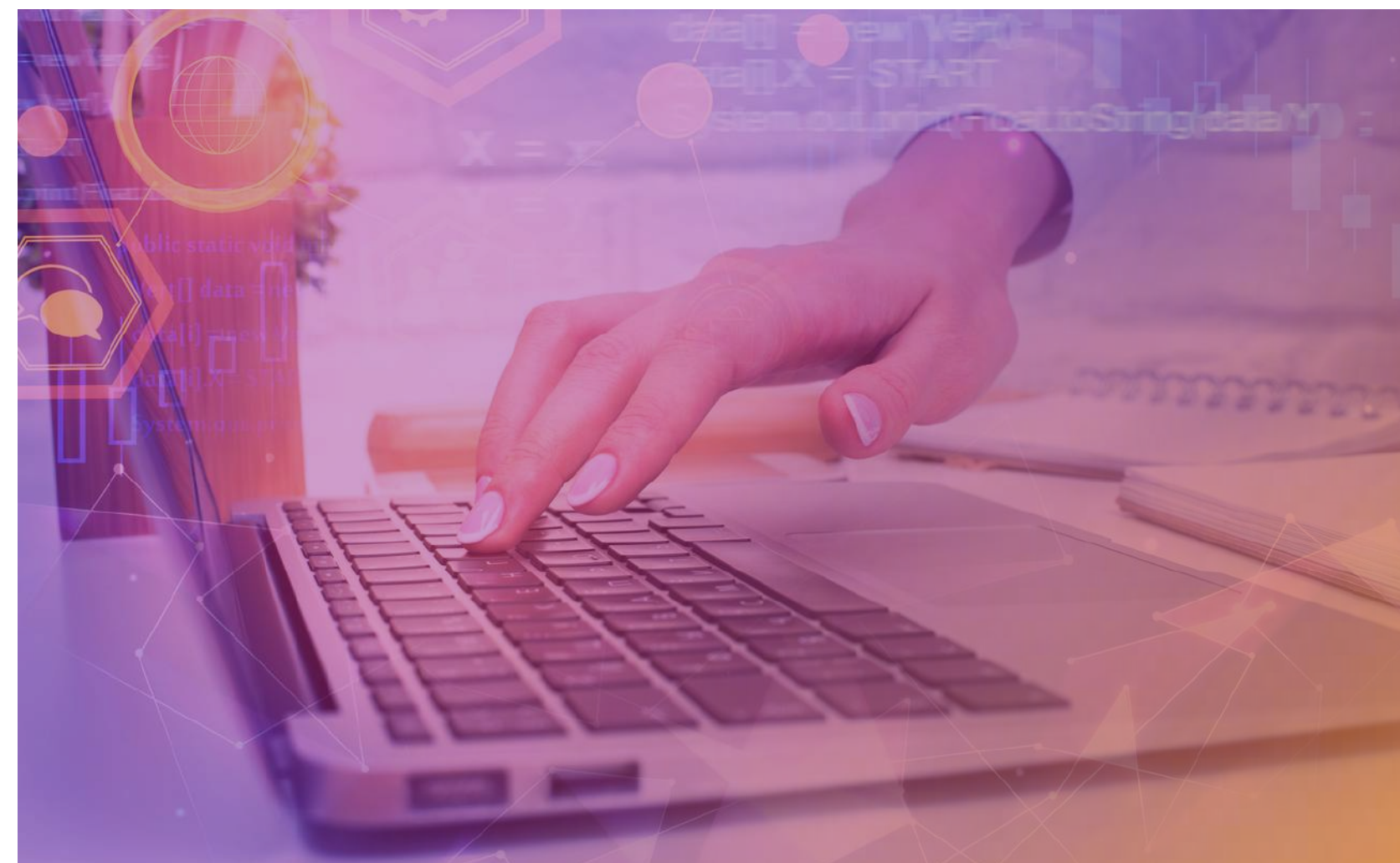
#21 EQUIPAMENTOS E SISTEMAS NECESSÁRIOS

A configuração mínima necessária do equipamento e da conexão para participar da competição será:

► **Equipamento:** microcomputador, notebook ou tablet com processador AMD/Intel 1.0 Ghz ou superior, 1 Gb, 500MB de espaço livre no disco rígido (HD) no diretório "C: "; Windows XP, Vista, Windows 7 ao 10; Placa de vídeo com resolução de 1024X768 e esquema de cores de 32 bits ou superior; com acesso à internet;

► **Conexão:** capacidade para baixar arquivos de 10Mb.
Não será de responsabilidade da organização da competição a solução de problemas técnicos que por ventura, venham a ocorrer durante o Desafio, tais como incompatibilidade de placas, desempenho de memória e da máquina e problemas de comunicação ocasionados por redes ou provedores de acesso. As equipes 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 acesso ao Jogo.

A coordenação do “Desafio Jovem Empreendedor” só garantirá o perfeito funcionamento do jogo em ambiente **Windows**, com o navegador **Google Chrome** instalado, visto que o software e o site foram desenvolvidos com ferramentas compatíveis com essas plataformas.



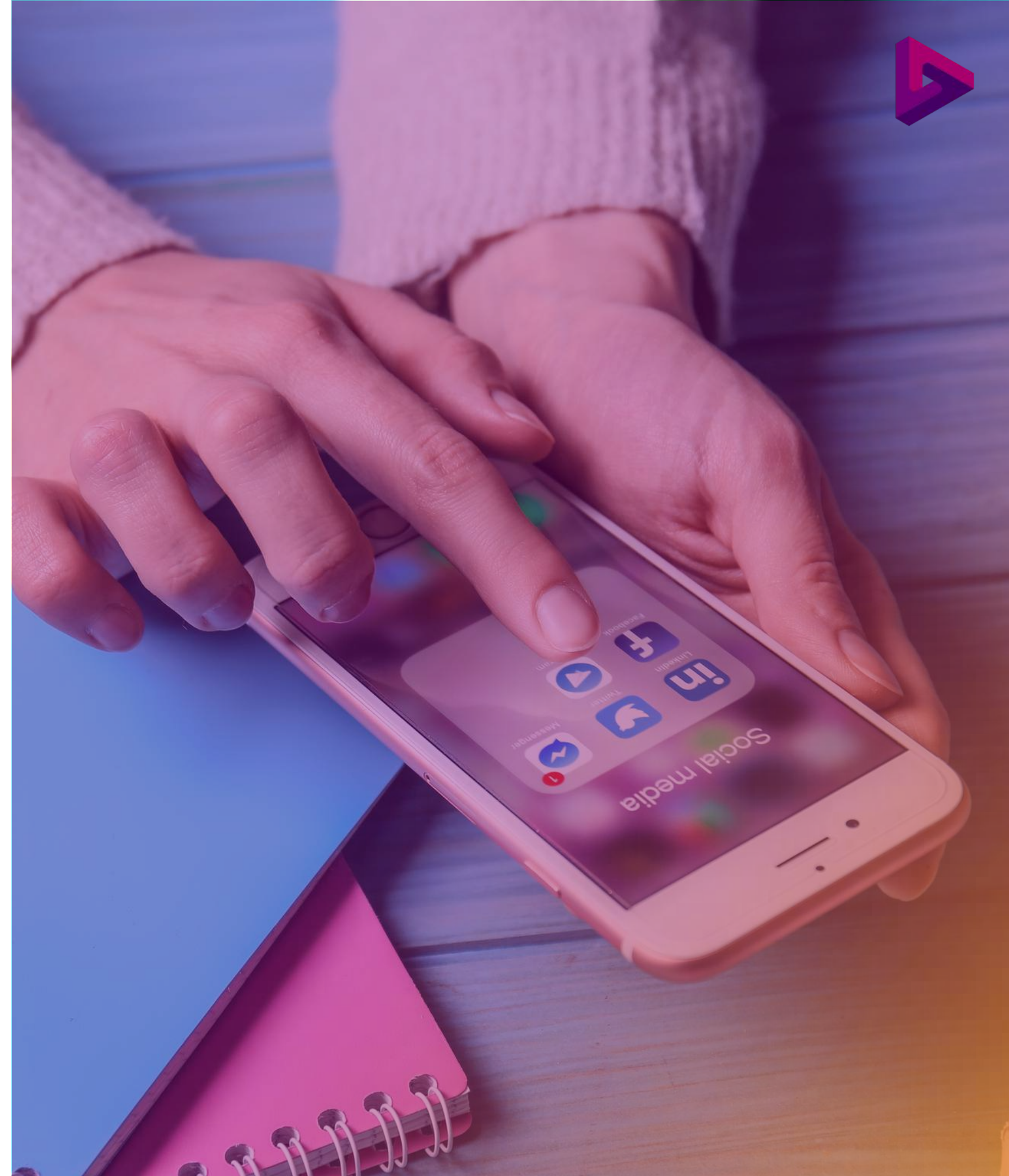
COMUNICAÇÃO

#22 COMO SERÁ REALIZADO A COMUNICAÇÃO OFICIAL?

A comunicação oficial entre os participantes e a coordenação do Desafio será feita exclusivamente pela página oficial da competição desafio.sebraemg.com.br na área de "**Notícias**", área restrita das equipes e/ou também por e-mail.

As páginas oficiais do Desafio Jovem Empreendedor nas redes sociais são:

- **Facebook:** facebook.com/DesafioJovemEmpreendedor
- **Instagram:** instagram.com/DesafioJovemEmpreendedor
- **LinkedIn:** linkedin.com/showcase/DesafioJovemEmpreendedor



COMUNICAÇÃO



#22 COMO SERÁ REALIZADO A COMUNICAÇÃO OFICIAL?

Será responsabilidade das equipes realizar o **envio das decisões** de cada rodada dentro do prazo determinado, respeitando data e hora limites, informados na página oficial do jogo e dentro do Jogo.

As **datas-limite** para envio de decisões serão divulgadas na agenda de tarefas e no quadro de avisos da área restrita do site oficial do “Desafio Jovem Empreendedor” e estarão sempre referenciadas ao horário oficial de Brasília.

As decisões e os resultados de cada rodada serão liberados no jogo, sendo necessário estar conectado à internet, efetuar login e acessar o ranking/resultados para poder visualizar.

Na área do site restrita aos participantes do jogo, haverá um espaço para atendimento a consultas desde o momento da inscrição, através de abertura de **ticket**. Esse atendimento poderá não ser realizado em tempo real.

Os questionamentos apresentados durante a noite, feriados nacionais e finais de semana serão processados a partir das 8 horas (horário oficial de Brasília) do primeiro dia útil subsequente.

Não serão atendidas dúvidas referente ao jogo enviado pelo link "Fale Conosco" do SEBRAE, da Inova GS ou por qualquer outro canal de comunicação, que não sejam os oficiais do Desafio Jovem empreendedor.

SUPORTE



#23 COMO FUNCIONA O SUPORTE?

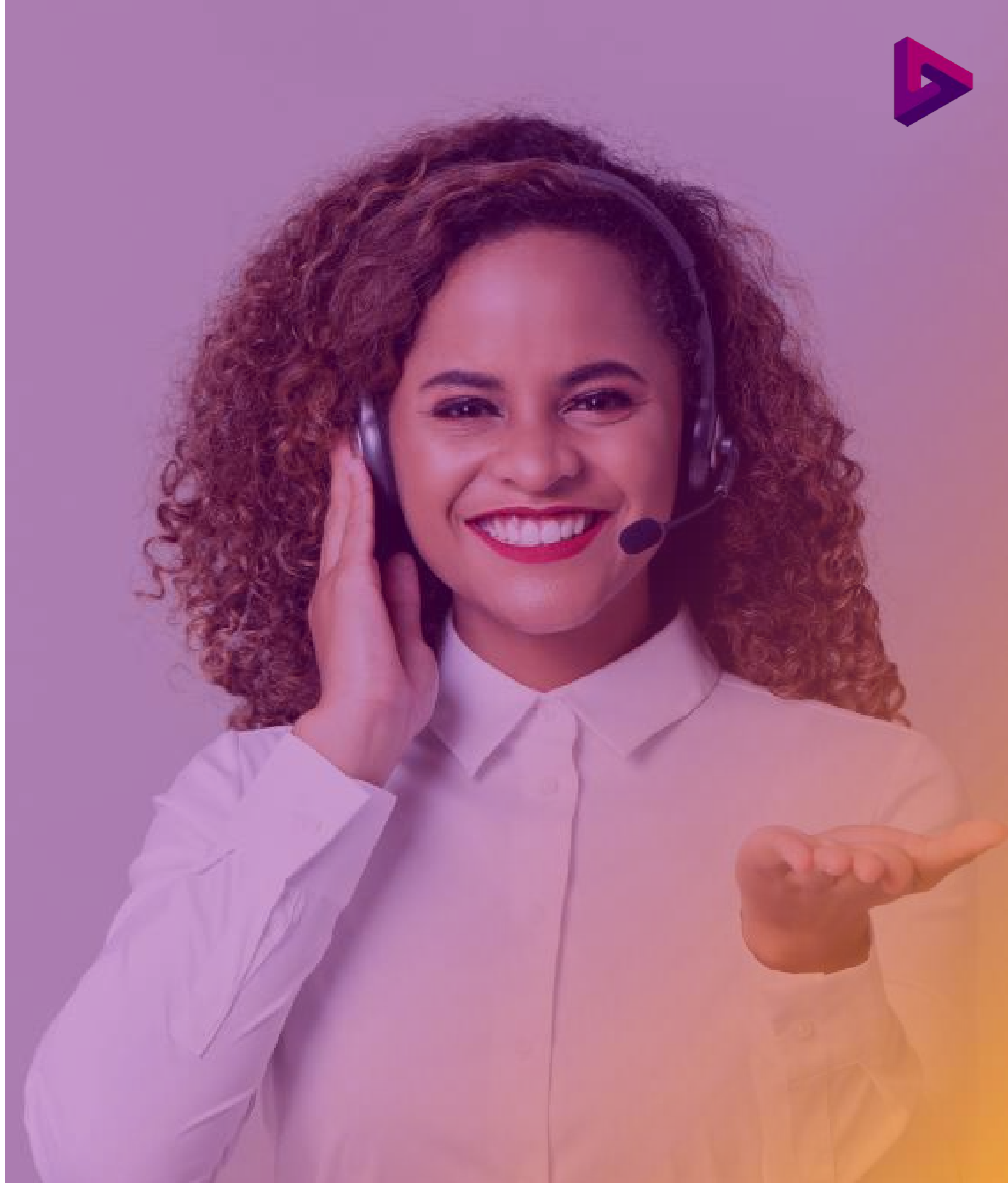
O Suporte será oferecido a todos os participantes do Desafio, por meio de **sistema de Ticket**, com acesso dentro do jogo na guia “Suporte”. Existem dois tipos possíveis de suporte:

► **Conceitual:** são perguntas ligadas a conceitos de gestão de negócios, empreendedorismo, sobre como o jogo entende determinadas situações, etc. Aqui as perguntas serão respondidas, desde que a resposta não interfira diretamente nos resultados da equipe no jogo.

► **Técnico:** são perguntas ligadas à utilização do jogo, problemas com envio de decisões e dificuldades de acesso às áreas.

Caso a resposta esteja contida parcial ou inteiramente no Manual do Participante, ou ainda, na sessão de Perguntas Frequentes a orientação será para que seja feita a leitura dos mesmos.

O tempo de resposta para um Ticket será de 1 dia útil, entre as 7h00 e 18h00, por esse motivo, é aconselhado que não deixem perguntas para a última hora da decisão.



OUTRAS INFORMAÇÕES



#24 COORDENAÇÃO DA COMPETIÇÃO

O Desafio é coordenado por uma comissão composta por representantes do Sebrae MG, Sebrae PE, Sebrae SP e da empresa executora Inova GS.

#25 QUAIS SÃO AS PENALIDADES?

Além das hipóteses de desclassificação decorrentes do desempenho da equipe no jogo, será desclassificada toda e qualquer equipe que tentar invadir, fraudar, burlar ou violar os sistemas do jogo ou tentar, de qualquer forma, adulterar resultados na competição.

Serão desclassificadas as equipes que tiverem membros de outros estados da federação que não sejam de Minas Gerais, São Paulo ou Pernambuco, ou cuja instituição não tenha matriz ou campus nos estados de Minas Gerais, São Paulo ou Pernambuco.

Serão desclassificadas também as equipes que, por si ou por seus integrantes, agirem de forma inadequada, irresponsável, desrespeitosa ou antiética em relação às demais equipes, aos seus colegas, aos interlocutores do SEBRAE, aos representantes da Inova GS, ou ainda, à Comissão Coordenadora, a quem caberá o julgamento de cada caso.

Também **serão desclassificadas** as equipes que não enviarem nenhuma decisão nas rodadas, em qualquer fase do Desafio, nos prazos estabelecidos pela coordenação da competição, ainda que em decorrência de problemas no servidor ou na rede utilizados pelo participante, como paradas temporárias no seu funcionamento, dificuldades de comunicação ou outros.

Caso um ou mais membros da equipe 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 jogo, a equipe será desclassificada.

OUTRAS INFORMAÇÕES



#26 DISPOSIÇÕES GERAIS

A confirmação da inscrição no Desafio só será efetuada mediante a marcação do "**Aceite dos Termos e Condições do Regulamento**" e do "**Aceite dos Termos de Uso e Privacidade**" na tela de inscrição e/ou no e-mail por cada um dos integrantes do grupo, implicando necessariamente o aceite integral e irrevogável de todos os termos, condições e cláusulas.

Apesar de toda a comunicação oficial ocorrer pela área de mensagens que se encontra na área restrita das equipes no site do Desafio, em casos excepcionais a coordenação poderá utilizar outro meio de comunicação.

Os participantes poderão, por motivos pessoais ou profissionais, pedir sua exclusão do Desafio, acarretando no abandono da sua equipe e de todos os direitos por ela conquistados nas fases.

Se a exclusão de um participante resultar em uma equipe com menos de 3 pessoas, essa equipe será desclassificada do Desafio.

Uma equipe e/ou participante poderá ainda, ser desclassificada pela Comissão Organizadora do Desafio, se comprovado o descumprimento de qualquer cláusula contida neste Regulamento, acarretando na perda de qualquer direito adquirido por ela ou por sua equipe nas fases.

Menores de 18 anos poderão participar do Desafio, desde que cumpram todos os termos deste Regulamento.

Será obrigatória a leitura do Manual da Equipe, termos, regulamentos do Desafio, assim como outros materiais que poderão ser disponibilizados.

Após o fim do Desafio, os participantes que tiverem direito ao certificado o receberão por e-mail em formato **digital**, para que possam guardar, enviar para a instituição ou imprimir como desejarem.

OUTRAS INFORMAÇÕES



#26 DISPOSIÇÕES GERAIS

Os participantes poderão autorizar a cessão de seus dados cadastrais ao SEBRAE, à Inova GS e aos patrocinadores da competição para utilização em futuras promoções, assim como ceder seus direitos e autorizarão a divulgação de seus nomes, voz e imagem de forma gratuita para a divulgação deste Desafio, por tempo indeterminado, tanto no Brasil quanto no exterior.

O SEBRAE e/ou a Inova GS poderão, a seu juízo, utilizar os direitos e as autorizações diretamente ou mediante terceiros, com ou sem edição, mesmo após o término do Desafio, sem que caiba aos participantes individualmente ou às equipes qualquer remuneração, ônus ou indenização.

As condições diversas não previstas neste Regulamento serão resolvidas pela Comissão Coordenadora, cujas decisões serão soberanas e irrecorríveis.

Este regulamento é o documento oficial do "**Desafio Jovem Empreendedor SEBRAE 2022**" - competição dentro dos estados de Minas Gerais, Pernambuco e São Paulo para todos os fins e efeitos de direito.

Caso sejam verificadas divergências entre informações constantes nos sites, nos manuais, nos regulamentos específicos ou nos materiais de divulgação, prevalecerá o estipulado neste Regulamento.

Fica eleito o Foro da comarca de Belo Horizonte (MG) para resolução e julgamento de quaisquer questionamentos, dúvidas, controvérsias e litígios de qualquer natureza, referentes às decisões tomadas pela Comissão Coordenadora, em particular aquelas relacionadas a fases, classificações e formas de premiações, dentre outras relacionadas à execução e ao desenvolvimento do Desafio, em detrimento de qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja.

Execução:

Inova^{ES}
www.inovags.com

Realização:

**EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE**

SEBRAE