



Regulamento

Ponto 1: Generalidades

1. O evento *BioMind – Make it in 24 hours!* tem por objetivo promover uma competição saudável entre alunos de Engenharia Biomédica, e a proximidade com empresas da área, através do desenvolvimento de ideias que solucionem problemas atuais na área da Saúde.
2. O evento irá ocorrer no Instituto Superior Técnico das 9h de dia 16 de Fevereiro de 2019 até às 13h de dia 17 de Fevereiro de 2019.

Ponto 2: Condições de Participação e Inscrição

1. Podem participar no evento equipas de quatro (4) elementos compostas por estudantes de Engenharia Biomédica (ou similar) de qualquer Universidade Portuguesa.
2. Podem participar no evento um máximo de 120 participantes, o que corresponde a 30 equipas. No caso de haver excedente de participantes, o critério de seleção será a ordem de inscrição.
3. As vagas de equipas serão distribuídas da seguinte forma:
 - a. 20 vagas para equipas compostas exclusivamente por sócios do NEBM-IST
 - b. 10 vagas para equipas compostas por não sócios do NEBM-IST
4. As inscrições são feitas num formulário de inscrição online divulgado nos meios de comunicação do Núcleo de Estudantes de Engenharia Biomédica do Instituto Superior Técnico (NEBM-IST). As informações submetidas no formulário de inscrição não serão divulgadas, a não ser que haja autorização explícita dos participantes.
5. A primeira fase de inscrições termina às 23:59 de dia 31 de Dezembro de 2018, e a segunda fase inicia às 00:00 de dia 1 de Janeiro de 2019 e termina às 23:59 de dia 7 de Janeiro de 2019. A inscrição só é válida após o pagamento descrito no ponto seguinte.
6. Custos da inscrição:
 - a. Se a inscrição for efetuada durante a primeira fase, a participação tem um custo de:
 - i. 5€ por participante que seja sócio do NEBM-IST;
 - ii. 10€ por participante que não seja sócio do NEBM-IST.
 - b. Se a inscrição for efetuada durante a segunda fase, a participação tem um custo de:
 - i. 10€ por participante que seja sócio do NEBM-IST;
 - ii. 15€ por participante que não seja sócio do NEBM-IST.
7. O custo da inscrição não será reembolsado no caso de o participante não efetuar a sua participação.
8. Os participantes comprometem-se a estar presentes durante todo o evento, não podendo sair do local da competição (Instituto Superior Técnico), salvo motivo de força maior.

Ponto 3: Formato do Evento

1. O evento terá início com uma sessão de boas vindas aos participantes, que estará dividida em três (3) partes:
 - a. Apresentação do Júri;
 - b. Breve palestra de “Como fazer um pitch?”;
 - c. Apresentação do desafio proposto pela empresa Glintt. Os participantes só serão informados do desafio nesta sessão.
2. A qualquer hora do evento, os participantes podem aceder a uma sala de repouso e descontração.
3. Os horários e o local de refeição serão informados durante o decorrer do evento.
4. Durante o evento estarão presentes diversas entidades na função de mentores, que darão apoio técnico e científico às equipas.
5. As equipas têm três (3) minutos para realizar a apresentação oral do seu projeto seguido de um (1) minutos para perguntas por parte do Júri.
 - a. O suporte da apresentação, bem como o número de elementos que fazem a apresentação é deixado ao critério da equipa.
 - b. Todas as equipas irão assistir a todas as apresentações dos projetos.
6. O evento encerra após as apresentações dos projetos, com a sua avaliação pelo Júri e atribuição dos prémios.

Ponto 4: Projeto, Avaliação e Prémios

1. A constituição do Júri será divulgada nas redes sociais do NEBM-IST durante o decorrer das fases de inscrições.
2. O Júri é responsável por selecionar as três (3) equipas vencedoras.
 - a. Os critérios de avaliação do projeto são:
 - i. Adequação ao tema proposto;
 - ii. Grau de inovação;
 - iii. Adequação ao mercado;
 - iv. Exequibilidade;
 - v. Relação custo-benefício.
3. Serão atribuídos prémios às três (3) equipas vencedoras, a divulgar posteriormente nas redes sociais do NEBM-IST.
4. Todos os participantes receberão um certificado de participação após preencherem o questionário de avaliação do evento distribuído pela organização.



Ponto 5: Equipamentos e Comodidades

1. As equipas terão acesso a Wi-Fi da responsabilidade do Instituto Superior Técnico (*eduroam*), mesas de trabalho e um kit participante que incluirá (no mínimo) t-shirt, papel e caneta.
2. Todos os participantes têm direito a duas refeições: almoço e jantar de dia 16 de Fevereiro.
3. Os participantes terão também direito a snacks durante o decorrer do evento.

Ponto 6: Propriedade Intelectual

1. As equipas preservam todos os direitos relativos à propriedade intelectual sobre os produtos por si desenvolvidos durante a atividade.

Ponto 7: Termos e condições

1. A participação na atividade pressupõe a leitura prévia e aceitação das condições expressas neste regulamento.
2. Os participantes concordam ainda com os seguintes termos:
 - a. Utilização responsável dos espaços e do material cedido.
 - b. Os danos causados no material cedido são da responsabilidade do participante.
 - c. A organização não se responsabiliza por eventuais danos pessoais.
 - d. Os projetos e as ideias devem ser criativos, originais, que não tenham sido previamente publicados e que não violem qualquer tipo de propriedade intelectual.
 - e. Os projetos não podem ser ofensivos nem depreciativos.
 - f. Comportamentos não éticos e/ou abusivos são totalmente proibidos.
3. Qualquer incumprimento destes termos poderá levar à desclassificação da equipa, sem a devolução do valor da inscrição.
4. Qualquer desistência individual ou de equipa durante o evento tem de ser participada à organização, não havendo lugar ao reembolso do valor da inscrição.
5. Os participantes concordam em ceder os direitos da sua imagem à organização do *BioMind – Make it in 24hours!* em fotografias, vídeos e testemunhos, única e exclusivamente no contexto desta iniciativa.
6. À organização reserva-se o direito de alterar este regulamento sem aviso prévio.
7. À organização reserva-se o direito de cancelamento do evento em qualquer momento, notificando os participantes por email e garantindo o reembolso da totalidade do valor da inscrição.
8. A organização do evento é soberana em todas as decisões não previstas neste regulamento.