

REGULAMENTO, CODIGO DE ETICA E POLÍTICA DE PRIVACIDADE DE DADOS DO HACKING.RIO 2021

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. O **Hacking.Rio 2021**, a **plataforma on line HaaS (Hackathon as a Service)**, o HOL (Hacking Olympic League), o HRTalks, o Hacking.Rio Academy, o Teachers Hack House são eventos on-line baseados em formação de novos profissionais e maratonas de desenvolvimento de programação, conhecido como **hackathons**, de caráter interdisciplinar e colaborativo, que busca reunir em ambiente virtual, estudantes de universidades, escolas técnicas, ensino médio, comunidades techs, startups, professores, mentores especialistas e líderes de empresas com a finalidade de possibilitar o desenvolvimento de protótipos, hardwares, softwares, aplicativos e quaisquer outras soluções inovadoras de base digital. Os desafios serão divididos por no máximo 18 verticais temáticas, em sinergia com as 17 ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) da ONU e o Desafio “NASA Master Challenge”. Caso alguma das verticais ou clusters não venha a ter sponsor desafiante, essa vertical temática poderá ser suspensa, sendo as equipes e os mentores inscritos na plataforma on line, remanejados para outras verticais.

1.2. Organização. O **Hacking. Rio** e todos os outros eventos são organizados pela **Ions Consultoria e Associados Ltda**, inscrito no CNPJ/MF sob nº. 08.218.664/0001-33, com sede na Cidade e Estado do Rio de Janeiro, na Rua da Quitanda, 19/411 – Centro – RJ – CEP 20.011-030.

1.3. Local e Data. O **HACKING.RIO 2021 ON LINE**, ocorrerá em **plataforma virtual própria HaaS, de 26 a 28 de novembro de 2021**, 42 horas seguidas de maratona durante esse período para desenvolvimento e apresentação do seu MVP (Mínimo Produto Viável). O resultado dos vencedores selecionados pela banca final de júri será divulgado pelo **site e canal do Youtube do Hacking.Rio no dia 30 de novembro de 2021**. As inscrições de todos os mentores e equipes de 3 a 5 pessoas de diferentes perfis (tecnologia, negócios, design, marketing, etc.) deve ser feita pelo site www.hackingrio.com.

1.4. Divulgação. Este regulamento e demais informações sobre os eventos relacionados ao movimento Hacking.Rio 2021 estão disponíveis no site: <https://hackingrio.com/> e também em suas redes sociais (instagram, facebook, linkedin, telegram).

1.5. Alterações e Atualizações. A Organização do **Hacking.Rio** poderá alterar e atualizar esse documento a qualquer momento, sem aviso prévio, sendo sempre responsabilidade do usuário e sua equipe, verificar a versão mais recente, que estará disponível no site do **Hacking.Rio 2021**. Dentre as alterações permitidas, a Organização poderá decidir pela eliminação de um ou mais verticais temáticas dentro da maratona, caso o quórum mínimo de participantes não tenha sido atingido ou não tenham sponsors desafiantes, mudanças de prazo de inscrições, de data de realização da maratona, de critérios de premiação, entre outros. As equipes cadastradas podem ser realocadas para outras verticais temáticas, conforme disponibilidade de vagas. A comunicação será feita pelo e-mail cadastrado do participante e pelo site.

1.6. Propriedade Intelectual. Toda propriedade intelectual gerada pelas equipes **durante o Hackathon**, incluindo os códigos fontes, pertencerão única e exclusivamente às mesmas. Após encerramento do evento, caso a equipe não tenha interesse em continuar o desenvolvimento da solução, poderá autorizar o acesso as informações, mediante assinatura de termo de aceite.

1.7 Proteção de Dados dos participantes. A partir da entrada em vigor da **Lei brasileira nº 13.709/2018 (LGPD – Lei Geral de Proteção de Dados)**, será necessário o consentimento expresso acerca da Política de Privacidade, o qual poderá ser feito através da ficha de inscrição de cada participante no nosso evento. Por esse motivo, ao fornecer dados pessoais

quando preenche algum formulário no **site do HACKING.RIO 2021 e na nossa PLATAFORMA HAAS**, ou durante a jornada da maratona, você concorda expressamente com esta política de privacidade e de proteção de dados.

Todos os dados pessoais mencionados nesta política de privacidade, são fornecidos pelo usuário, de forma voluntária, ao preencher algum de nossos formulários ou ficha de inscrição que seja de seu interesse. Caso não seja de seu interesse nos fornecer quaisquer dados pessoais, não estaremos aptos a lhe prestar nossos serviços a contento, impossibilitando, eventualmente, sua participação no evento. O dado pessoal é processado e gerenciado pelos responsáveis da nossa Organização, os quais são especialmente treinados e conscientes da confidencialidade de determinados dados.

1.7.1 POLÍTICA DA UTILIZAÇÃO DOS DADOS PESSOAIS PELA ORGANIZACAO DO HACKING.RIO 2021: os dados pessoais coletados para lhe prestar o melhor serviço possível, podem ser utilizados para: processar perguntas, pesquisas, comentários e outras solicitações que você desejar entrando em contato conosco pelo site ou telefone; fazer divulgação dos eventos organizados por nós ou enviar comunicados sobre os serviços que prestamos, mediante o envio de e-mail marketing; distribuir e gerenciar convites solicitados pela entidade organizadora do evento; divulgar cursos e outros benefícios gerados pela organizadora do evento ou empresas apoiadoras; processar e gerenciar os trabalhos científicos, projetos desenvolvidos nos hackathons enviados para o evento; enviar e processar recibos de inscrição e certificados; resolver reclamações, queixas e requisições feitas por você enquanto usuário de nossos serviços, observadas as considerações presentes nesta Política de Privacidade; cumprir com a legislação e demais normas e marcos regulatórios nacionais e internacionais, e responder a requisições judiciais ou administrativas do Poder Judiciário ou de órgãos do governo competentes, tais como a Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD). Tal como informado anteriormente, a ORGANIZACAO do HACKING.RIO utiliza de seus dados pessoais para uma série de diferentes propósitos, porém todos estes obedecendo ao princípio regulatório da finalidade de prestação do(s) serviço(s) para o usuário.

1.7.2 POLÍTICA DA RETENÇÃO DE DADOS: a Organizadora do evento retém todos os dados fornecidos, inclusive os dados pessoais, enquanto o **cadastro do usuário estiver ativo na plataforma HaaS e** conforme seja necessário para consecução de seus serviços. Os dados pessoais dos participantes inscritos serão retidos e armazenados até eventual requerimento de exclusão, pois essas informações são necessárias para emissão de segunda via certificados dos eventos organizados por nós. **Você pode solicitar sua remoção de nossos sistemas a qualquer momento, através do e-mail: contato@hackingrio.com.br.** Contudo, se você estiver inscrito como participante de um de nossos eventos, seus dados devem ser retidos pelo tempo exigido pelas normas locais de contabilidade e, de forma geral, por 07 (sete) anos.

A IONS CONSULTORIA ASSOCIADOS LTDA, ORGANIZADORA DO HACKING.RIO 2021 poderá vir a manter seus dados caso seja necessário para cumprimento do artigo 16, da Lei 13.709/2018:

- I - Cumprimento de obrigação legal ou regulatória pelo controlador;
- II - Estudo por órgão de pesquisa, garantida, sempre que possível, a anonimização dos dados pessoais;
- III - Transferência a terceiro, desde que respeitados os requisitos de tratamento de dados dispostos nesta Lei; ou
- IV - Uso exclusivo do controlador, vedado seu acesso por terceiro, e desde que anonimizados os dados.

1.7.3 DA PROTEÇÃO DOS DADOS PESSOAIS: A Organização se compromete a adotar as medidas técnicas, físicas, organizacionais e legais adequadas e possíveis, consistentes a legislação nacional de proteção de dados, para fins de proteger seus dados pessoais. Em que pese todos os nossos cuidados não podemos garantir a segurança de nossos bancos de dados ou dos bancos de dados de terceiros com os quais compartilhamos estas informações, nem podemos garantir que as informações fornecidas por você não serão interceptadas enquanto estiverem sendo transmitidas pela internet, uma vez que nenhum sistema de segurança é impenetrável.

1.7.4 DA TRANSFERÊNCIA E COMUNICAÇÃO DE DADOS: Para cumprir a finalidade da prestação de serviço, a Organização do evento pode compartilhar os dados pessoais, dos participantes dos eventos que organiza, com terceiros. Desta forma,

algumas de suas informações ou dados pessoais poderão, ser compartilhados com: o cliente que é o responsável jurídico pelo evento que você se inscreveu e, portanto, detentor das informações coletadas; parceiros e fornecedores para consecução dos serviços contratados com a IONS CONSULTORIA ASSOCIADOS LTDA, para fins específicos do evento (Diagramação de resumos de trabalhos científicos, dos projetos desenvolvidos, do envio de e-mail marketing, login de acesso a plataforma de transmissão de evento virtual, dentre outros); plataformas de gerenciamento de pagamento, com a finalidade de viabilizar o pagamento das inscrições nos eventos; empresas e indivíduos contratados, em nome do cliente, para a execução de determinadas atividades e serviços para a organização do evento; plataformas de automação de comunicação com usuários e clientes via e-mail; funcionários e colaboradores da organização, os quais também devem cumprir o disposto na Lei nº 13.709/2018, para o fim de garantir a execução e qualidade dos serviços e produtos oferecidos, garantindo a operacionalidade comercial e técnica; plataformas de automação de comunicação de marketing; patrocinadores do evento, para fins de marketing, de atividades patrocinadas, desde que você tenha dado seu consentimento; plataformas de automação de envio de notas fiscais; quando necessário em decorrência de obrigação legal, determinação de autoridade competente, ou decisão judicial.

As plataformas referidas acima podem ter seus bancos de dados hospedados em servidores em países como Estados Unidos e países-membros da União Europeia; em quaisquer dos casos, a Organização faz uma seleção criteriosa pelas plataformas que oferecem serviço seguro e em compliance com as legislações internacionais de proteção de dados.

Nas hipóteses de compartilhamento de dados pessoais com terceiros, todos os sujeitos mencionados acima deverão utilizar os dados pessoais partilhados de maneira consistente e de acordo com os propósitos para os quais foram coletados (ou com os quais o Usuário consentiu previamente) e de acordo com o que foi determinado por esta Política de Privacidade, outras declarações de privacidade de website ou países, e todas as leis de privacidade e proteção de dados aplicáveis.

2. DAS INSCRIÇÕES

2.1. Inscrições. As inscrições deverão ser feitas obrigatoriamente pelo site, cada um individualmente ou em equipe. Os mentores também terão que se inscrever direto no site, nos respectivos hackathons ou clusters ou verticais temáticas (ODS) que irão participar. Os jurados indicados para cada banca de júri receberão um link de convite individual para confirmar sua participação. **No caso do Hacking.Rio 2021, as equipes formadas já podem se inscrever no site, até dia 30 de outubro de 2021, dentro do limite de vagas disponível em cada uma das 18 verticais ou clusters.**

2.1.1. Composição das Equipes. As equipes devem ser compostas por no mínimo 03 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes, sendo recomendado que tenha ao menos um 1 (um) membro com conhecimento ou experiência em programação, desenvolvimento web e/ou mobile, 1 (um) designer e 1 (um) empreendedor/administrador.

2.1.2. Inscrições: as inscrições serão feitas no site <https://hackingrio.com/> e a confirmação da inscrição se dará após a equipe já está formada. Cada equipe poderá estar vinculada a algum “time” de universidades, instituição de ensino, startup, comunidade tech ou de empreendedorismo do qual serão representantes.

2.1.3.- As equipes só podem concorrer em 01(uma) única vertical disponível.

2.1.4. Período de inscrição: **As inscrições para os Hackathons estarão abertas até o dia 30/10/2021**, podendo ser prorrogada pela organização.

2.1.4. Valor da inscrição: A participação nos hackathons é **gratuita**.

2.1.5. Escolha da Vertical Temática (Cluster): No ato da inscrição no Hacking.Rio 2021, a equipe deverá indicar a preferência de qual cluster ou tema ou ODS quer participar entre os disponíveis. A equipe será alocada no cluster selecionado mediante disponibilidade de vaga no mesmo. A alocação das equipes nas verticais temáticas (clusters) será feita por ordem de inscrição, ou seja, quanto mais cedo se inscrever naquela vertical de sua preferência, maior a chance em conseguir a participação na mesma.

2.1.6. Formatação das Equipes – Podem ser aceitas inscrições individuais, mas somente serão confirmadas as inscrições após as equipes estarem formadas de 3 a 5 participantes. Caso deseje entrar nos hackathons, forme antes sua equipe e escolha qual instituição deseja representar. A Organização do Hacking.Rio 2021 pode ajudar a promover esses “matches” entre participantes que ainda não tenham equipe formada, através de seus canais de comunicação, mas não é uma obrigação da Organização.

2.2. Participantes. Profissionais e estudantes do Brasil, América Latina, países de língua portuguesa ou que representem outros países, desde que a organização e realização do hackathon possa ser em língua portuguesa, e que cumpram os requisitos de inscrição e de participação.

2.3. Número mínimo e máximo de inscrições. O número mínimo recomendado por cada vertical temática será de 30 participantes e em média de 100 participantes, cuja prioridade de vaga se dá por ordem de inscrição.

2.4. Aceitação do Regulamento, Código de Ética e Conduta e Autorização para Uso de Imagem e Som. **Ao se inscreverem a plataforma HaaS e nos hackathons do Hacking.Rio 2021, os participantes concordam com o inteiro teor do presente Regulamento, Código de Ética e Conduta, Política de Privacidade de Dados e Autorização para Uso de Imagem e Som**, autorizando a Organização, e aos demais parceiros e patrocinadores a título gratuito, a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet ou em qualquer outro meio de comunicação ou mídia, sem ônus, sem qualquer contraprestação e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens e projetos, bem como utilizar seus e-mails para divulgação, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

2.4.1. Participantes menores de 18 anos deverão solicitar ao seu respectivo responsável a sua autorização de sua inscrição e para uso de imagem e som;

2.4.2. A Organização poderá exibir os projetos (páginas de programação, textos, fotos, vídeos etc.) desenvolvidos pelos participantes na vitrine do site do **Hacking.Rio** ao longo da vigência do site. É obrigação dos participantes que se inscreverem obter e guardar consigo a autorização de uso de imagens de quaisquer pessoas que forem retratadas nas imagens que eventualmente forem carregadas pelo participante e são exibidas no site da Organização.

2.5. Veracidade da Informação. Somente serão consideradas válidas as inscrições que preencherem todas as condições necessárias, realizadas dentro do prazo e pelos procedimentos previstos neste Regulamento. Os dados fornecidos pelo participante, no momento de sua inscrição, deverão ser corretos, claros e precisos, sendo de sua total responsabilidade a veracidade das informações e dos documentos apresentados.

2.6. Despesas. As despesas dos participantes para a participação nos hackathons serão de responsabilidade dos próprios participantes.

2.7. Dados. Os participantes autorizam a Organização, seus parceiros e patrocinadores a utilização de seus endereços eletrônicos, telefones e demais dados informados com o propósito de formação e atualização de cadastro, pesquisa,

reforço de mídia publicitária e divulgação do próprio **Hacking. Rio e da plataforma HaaS** nos limites do Código de Defesa do Consumidor e da nova Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, Lei nº 13.709/2018, que regula as atividades de tratamento de dados pessoais e que também altera os artigos 7º e 16 do Marco Civil da Internet, sem nenhum ônus para a Organização, sendo que, no entanto, de acordo com o que dispõe o artigo 11 da portaria MF no 41/2008, a Organização está expressamente vedada de comercializar os dados coletados nos eventos relacionados ao Hacking.Rio e outros hackathons da plataforma HaaS. Os dados e informações coletados estarão armazenados em ambiente seguro, observado o estado da técnica disponível, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas, em observância a legislação em vigor.

3. DA PARTICIPAÇÃO NO TEACHERS HACK HOUSE E HACKING. RIO 2021:

3.1. Presença. A presença dos membros inscritos é obrigatória na plataforma on line durante o período de realização, sob risco de serem desclassificados e não certificados. Cada um dos participantes das equipes, mentores, jurados, organizadores e especialistas convidados deverão fazer login por email e senha cadastrados na nova plataforma on line HaaS (Hackathon as a Service), realizar os checkpoints que serão indicados, as entregas dentro dos prazos estabelecidos pela organização, sejam estes mentorias, webinars, preparatórios ou uploads dos projetos ou protótipos. A forma estabelecida de apresentação final dos projetos será definida pela organização do hackathon online.

3.2. Etapas. Os hackathons são compostos pelas seguintes etapas:

3.2.1. Inscrições dos participantes da maratona HR21 (equipes e mentores): será realizada através do site, analisada e confirmada via email.

3.2.2 Acesso: o acesso a plataforma on line só será disponibilizado 24 horas antes do início de cada hackathon, mediante login e senha.

3.2.3 Comunicação: a comunicação da organização com os inscritos deverá ser através do email cadastrado. Nas redes sociais do Hacking.Rio serão divulgados informações gerais e ativações de engajamento.

3.2.4 Inscrições das Equipes Hacking.Rio 2021: será realizada através do site e confirmada posteriormente, nas respectivas verticais. Durante o período de inscrição, confirmação e realização da final do Hacking.Rio, a organização manterá comunicação através do email cadastrado ou do canal de atendimento no site.

3.2.5. Preparatórios: serão desenvolvidas atividades com o objetivo de possibilitar melhor preparo dos organizadores, mentores e equipes, como webinars, cursos de formação on line, sprints gratuitos com parceiros da organização do Hacking.Rio. Temos também a certificação através do programa “TEACHERS HACK HOUSE”, vídeo aulas e interações ao vivo com especialistas, dicas, orientações de como aplicar essa metodologia hackathon em sua instituição de ensino, disciplina ou atividade complementar, baseada na matriz de competências educacionais. Disponibilizaremos o nosso “GUIA DE MENTORES PARA HACKATHONS” e vídeos instrucionais pelo nosso canal do Hacking.Rio no Youtube.

3.2.3. Hackathon: as soluções propostas serão desenvolvidas pelas equipes durante a maratona e apresentadas ao final desta etapa.

3.2.4. Resultados: após a submissão dos projetos finais no domingo, dia 28 de novembro de 2021 as 12h, a banca de jurados técnicos classificam a qualidade do código gerado e publicado pela equipe ou algum de seus membros no repositório GITHUB, e geram uma classificação de ranking por cluster até no máximo dia 28 de novembro de

2021 as 24h. No dia 29 de novembro de 2021 a partir de 8h da manhã, os 05 a 10 melhores projetos pontuados nesse ranking que irão para a banca final de jurados especialistas, indicados pelos sponsors, mentores e pela organização. Os jurados pontuam até no máximo dia 30 de novembro das 2021 às 12h, e a soma total de pontos define a equipe vencedora dessa etapa final do cluster, com a premiação de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) a ser dividido pelos membros da equipe. O cluster da “NASA MASTER CHALLENGE” concorre a premiação de R\$ 30.000,00 (trinta mil reais).

3.2.4.1 Em caso de empate, a nota do ranking gerada pelo júri técnico servirá de base para desempate das equipes.

3.2.4.2 Ao final dos resultados todas as equipes vencedoras do dia 30 de novembro de 2021 concorrem ao prêmio de “**Vencedor dos Vencedores do Hacking.Rio 2021**”, cuja equipe escolhida pela organização receberá mais R\$ 30.000,00 (trinta mil reais).

3.2.4.3 As equipes ao final da maratona respondem voluntariamente uma pesquisa, para eleger o “Melhor Mentor”, que receberá um prêmio de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

3.2.4.4 A organização elege a “Melhor Instituição de Ensino”, de acordo com volume de inscritos de cada Instituição representada pelas equipes e a pontuação gerada nos rankings.

3.3. Apoio e Mentoria: As atividades terão o apoio de mentores técnicos (desenvolvedores/programadores, design, negócios, marketing digital, produtos) e mentores especialistas nos temas das verticais, durante as diversas etapas da jornada da maratona hackathon.

3.4. Programação: **A programação detalhada com todas as atividades, etapas e entregas será divulgada e acompanhada na nossa plataforma on line (HaaS).**

3.5. Equipamentos: Cada grupo deverá dispor de seu próprio material didático e de trabalho. A Organização não se responsabiliza, em hipótese alguma, por quaisquer danos, avarias ou prejuízos que possam ocorrer ao participante, bem como aos seus bens materiais durante a sua participação nos Hackathons On-line.

3.6. Originalidade do Projeto: Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos, reivindicações ou ônus causados a terceiros, excluindo e indenizando a Organização em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, plágio, imagem, voz e nome.

3.6.1. Os participantes declaram ainda que demais ativos de propriedades intelectuais que venham a ser apresentadas no **Hacking.Rio 2021**, não infringem quaisquer direitos de terceiros, responsabilizando-se integralmente em caso de violação a presente declaração, devendo isentar a Organização de todos e quaisquer danos que essa venha a sofrer em decorrência de eventual lesão aos direitos de terceiros.

3.7. Violação. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas nos ambientes virtuais em que ocorrerá os hackathons, ou de atividades ilícitas, além do desrespeito ao presente Regulamento, Código de Ética e Conduta, e Lei de proteção de dados, serão analisadas e julgadas pela Organização, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante além de sua responsabilização nas esferas penal e civil.

3.7.1. O correto e completo preenchimento do cadastro de inscrição e pressuposto de participação, caso seja identificado pela Organização o preenchimento incorreto ou incompleto, o uso de informações falsas ou a adoção de outras práticas que porventura possam ser enquadradas como atos irregulares ou ilícitos, a Organização poderá imediatamente desclassificar os participantes que adotarem tais práticas. Serão desclassificadas as participações que infringirem quaisquer das condições estabelecidas neste Regulamento, bem como, apresentarem qualquer conteúdo inadequado, inapropriado, obsceno, ou impeditivo, observadas as políticas e condutas corporativas da Organização, e que possam vir a causar prejuízos a terceiros.

3.8. Fiscalização. A Organização se reserva o direito de realizar auditorias aleatórias dos participantes, ao longo do período de participação nos hackathons e eventos preparatórios, de modo a conferir se os dados cadastrais informados estão corretos, bem como checar a veracidade das informações imputadas pelo participante. Se o participante não puder comprovar as informações fornecidas ou se elas forem identificadas como incorretas ou inconsistentes, será desclassificado – podendo, a critério da Organização, atualizar sua inscrição com informações legítimas.

4. DA AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

4.1. Avaliação: Os projetos serão avaliados por banca técnica e especialista da vertical temática (cluster), e os projetos selecionados enviarão um *pitch por vídeo de até 3 minutos + deck de apresentação* e registrar o código de software da solução em uma plataforma repositório parceria (Github) para a comissão técnica do Hacking.Rio poder pontuar.

4.2. Originalidade. Não serão aceitos projetos realizados previamente ou código de software principal escrito anterior ao início da competição.

4.3. Bibliotecas de códigos. Serão aceitas bibliotecas e outras fontes de código, desde que recebendo créditos e informando suas fontes e links para download.

4.4. Desenvolvimento em Grupo. O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em grupo, conforme item 2.2.1 deste regulamento.

4.5. Respeito às normas. Os projetos não poderão ser contrários a moral, aos bons costumes, ao art. 5º da Constituição Federal, a Legislação Federal, Estadual ou Municipal vigente e não poderão incentivar a violência, tampouco poderão conter qualquer espécie de indicação de preconceito racial, de gênero, sexual, religioso, social ou político, sob pena do participante ser desclassificado e ainda responder integralmente por qualquer dano porventura causado, não cabendo desta decisão qualquer espécie de recurso.

4.5.1. A Organização reserva-se o direito de, soberana e unilateralmente, desclassificar e excluir os participantes cuja conduta demonstre estar manipulando a operação do hackathon, bem como os participantes que tentarem fraudar ou burlar as regras estabelecidas neste Regulamento, sendo esta decisão irrecorrível.

4.6. Violação. Caso a Comissão Julgadora tome conhecimento por meio de fonte fidedigna de que o projeto submetido não observou os itens 4.2, 4.3, 4.4, 4.5 e 4.5.1, o prêmio será cancelado e o responsável pela inscrição arcará com as despesas financeiras e legais decorrentes.

4.7. Mentoria. Os indicados para mentorias e a divulgação da lista de mentores cadastrados para acesso dos grupos se dará durante a maratona do hackathon, na plataforma on line.

4.8. Protótipos Funcionais. Obrigatoriamente, os projetos deverão ser apresentados através de protótipos funcionais, sendo vedada a apresentação unicamente de ideias ou aspirações de projetos.

4.9. Critérios de Avaliação. A avaliação dos projetos pela Comissão Julgadora de cada cluster será feita com base em critérios como: (i) adequação da solução ao desafio proposto (ii) grau de inovação (iii) qualidade técnica da programação do produto ou serviço (iv) qualificação dos membros da equipe (v) impacto gerado pela solução no mercado.

4.10. Decisão. A Comissão Julgadora é soberana em sua avaliação, definirá o ranking e vencedores de cada categoria.

4.10.1 Em caso de empate na nota final das equipes, o critério de desempate para o ranking será a nota de qualificação técnica (tecnologia e nível do código de programação do software desenvolvido).

5. PREMIAÇÕES

5.1. Prêmios. Na final do Hacking.Rio 2021, cada equipe vencedora de cada cluster receberá R\$5.000,00 (cinco mil reais) em premiação a ser dividido pelos integrantes da equipe. E no desafio “NASA MASTER CHALLENGE” a equipe vencedora receberá R\$30.000,00 (trinta mil reais). Outros formatos de premiação podem ser anunciados como ingressos para eventos especializados, viagens, sessões de mentorias, programas de aceleração, bolsas de estudos de diversas instituições, dentre outros. Após a seleção das equipes vencedoras, será eleito o “Vencedor dos Vencedores” que receberá R\$30.000,00 (trinta mil reais). O Melhor Mentor, escolhido pelas equipes, receberá R\$5.000,00 (cinco mil reais).

5.2. Pagamento. Caso alguma premiação seja o pagamento em dinheiro, os participantes estão cientes desde já que, deverão informar corretamente banco, agência e conta a ser transferido o valor de cada membro da equipe, e que a organização tem até 30 dias após a realização e anúncio dos vencedores a efetuar esse pagamento.

5.2.1. Para os demais prêmios outorgados pelos patrocinadores, a Organização não se responsabiliza pela entrega desses prêmios, devendo esta ser tratada diretamente com o contato responsável pela entrega dos prêmios do patrocinador específico. No entanto, a Organização auxiliará a equipe vencedora no que esteja o seu alcance.

5.3. Transferência. Todos os prêmios são pessoais e intransferíveis, exclusivos aos membros das equipes vencedoras.

5.4. Rateio. A Organização não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre os grupos.

5.5. Participante Incapaz. Na hipótese de o participante ser incapaz, as regras para entrega do prêmio serão as do Código Civil vigente.

5.6. Falecimento de Participante. Na eventualidade do participante falecer, o prêmio será entregue ao respectivo espólio, na pessoa de seu inventariante, que deverá comprovar tal condição e exercer o seu direito no prazo previsto pela Organização do **Hacking Rio 2021**.

5.7. Desclassificação de ganhadores. Em qualquer hipótese de desclassificação de participante(s), a Organização buscará novo(s) ganhadores, de acordo com os critérios de participação e premiação previstos neste Regulamento, sendo considerado(s) contemplado(s) o(s) participante(s) que tiver(em) cumprido todas as regras e condições de participação previstas neste Regulamento.

5.7.1. No caso da desclassificação de um grupo, tanto nas etapas iniciais quanto na final, será selecionado o grupo com nota imediatamente inferior a nota do grupo desclassificado e assim sucessivamente até identificação do grupo premiado.

6. RESPONSABILIDADES

6.1. Isonção de Responsabilidade. O participante declara estar ciente das situações abaixo elencadas, nas quais, entre outras legalmente admitidas, a Organização não se responsabilizará por quaisquer perdas e danos provocados: (i) Por qualquer ato pessoal que o participante venha a cometer, notadamente aqueles que apresentem qualquer forma de afronta aos bons costumes, a moral e a legislação vigente; inclusive na fruição dos prêmios; (ii) Por quaisquer motivos de caso fortuito ou de força maior que impeçam o participante de cumprir os prazos estipulados no Hacking Rio 2021; e (iii) Pela falta de obtenção das respectivas autorizações e/ou documentação, se necessárias, para usufruto da premiação.

6.2. Ainda neste sentido, a Organização não será responsável por problemas, falhas ou funcionamento técnico dos equipamentos de trabalho do participante, de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores do participante, equipamentos de computadores, celulares, tablets, hardware ou software do participante, ou erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões nos sistemas do participante para o correto processamento de seu projeto, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa de inscrições, em razão de problemas técnicos, congestionamento na Internet, vírus, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

7.1. Código de conduta: O **Hacking Rio** possui um código de ética e conduta que deverá ser respeitado por todos. Em caso de não cumprimento, o participante poderá ser expulso do evento. O código se encontra no site do evento e no ato de inscrição o participante deve dar aceite no regulamento e código de conduta.

7.1.1 Este **Código de Conduta se aplica a todos usuários da plataforma HaaS e a todos os inscritos e participantes do evento Hacking.Rio 2021**, para todas as comunidades e para qualquer pessoa que escolher se envolver em nossos eventos. O objetivo é proteger o público de danos e perigos morais. A organização do Hacking.Rio se compromete a promover uma comunidade respeitosa e livre de assédio para todos. Não toleramos qualquer forma de assédios ou intimidações de qualquer participante de nossos eventos, seja audiência, palestrantes, mentores, colaboradores, ou quaisquer membros da comunidade. Patrocinadores e parceiros em geral também estão sujeitos à política anti-assédio. Em particular, não devem utilizar imagens, atividades ou materiais de conteúdo sexual, homofóbico, transfóbico, pejorativo e/ou discriminatório de qualquer natureza.

7.1.1.1 Por assédio entende-se sem limitação, comentários ofensivos, verbais ou eletrônicos, relacionados a características ou escolhas pessoais, origem racial, gênero, bem como comentários ou imagens sexuais, racistas, homofóbicas, transfóbicas ou discriminatórias de qualquer natureza em espaços públicos ou digitais, intimidação deliberada, bullying, perseguição, enalço, fotografias ou gravações que gerem embaraço, interrupções reiteradas de palestras, bate-papos, reuniões eletrônicas, reuniões físicas ou outros eventos, contato físico inadequado ou atenção sexual indesejada. Espera-se que os participantes cumpram imediatamente solicitações para descontinuar qualquer assédio ou comportamento de bullying. Sejam gentis com os outros. Não insultem ou ofendam outros participantes. Comporte-se profissionalmente. Lembre-se que piadas de assédio, sexismo, racismo ou exclusão nunca são apropriados, não importa onde. Se um participante se engajar em comportamento de assédio, a coordenação do evento podem tomar medidas que considerem adequadas, desde alertas ao infrator

até a vedação de sua participação em demais eventos organizados pela comunidade. Se você for assediado, perceber que alguém está sendo assediado, ou tem outras preocupações, por favor aja para interceptar ou peça ajuda aos organizadores ou representantes do evento, de modo a colocar a questão sob os cuidados da organização. Estamos certos de que essa política ajudará a fazer de todo o Hacking.Rio 2021, um espaço mais acolhedor e integrador para todos.

(*) Este Código de Conduta foi adaptado a partir dos códigos de conduta utilizado pela TDC e Wildtech e estão licenciados sob a Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported.

7.3. Divulgação de marcas: É expressamente vedada a divulgação de marcas da Organização do Hacking.Rio, que não sejam dos patrocinadores, especialmente àquelas concorrentes às marcas patrocinadoras, podendo a organização solicitar retirada do item em questão.

7.4. Dúvidas. Dúvidas podem ser enviadas para o e-mail faleconosco@hackingrio.com.

7.5. Omissões. Os casos omissos neste regulamento serão decididos pela Organização.

7.6. Desclassificação. Serão considerados nulos e ficarão imediatamente desclassificados e impedidos de concorrer e/ou receber os prêmios, os participantes que não atenderem as condições estabelecidas neste Regulamento, ou ainda, em que se verificar tentativa de fraude ou abuso.

7.7. Legislação aplicável e Foro: A relação entre o participante e a Organização estará sempre, e em qualquer hipótese, sujeita à legislação brasileira e as partes elegem o Foro da Cidade do Rio de Janeiro como competente, com exclusão de qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja, para dirimir eventuais controvérsias oriundas deste Regulamento.

Atualizado em 15 de outubro de 2021