



## REGULAMENTO Hacking.Rio 2020

### 1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. Hacking.Rio. O **Hackathon Hacking.Rio** é um evento baseado em maratonas de programação e desenvolvimento de soluções de base digital, de caráter interdisciplinar e colaborativo, onde reúne participantes em equipes de hackers, programadores, desenvolvedores, designers, UXs, gamers, estudantes, universitários, pesquisadores, profissionais de negócios, inovação, empreendedores e inventores em geral, de diferentes segmentos, com a finalidade de desenvolvimento de soluções ágeis, POCs, MVPs, protótipos, parte de hardwares ou softwares, aplicativos, apis, algoritmos, tratamento de dados e quaisquer outras soluções inovadoras, baseado em desafios lançados em cada “cluster setorial” ou grupos temáticos.

1.2. Organização. O **Hacking.Rio** será organizado pela **Ions Consultoria e Associados Ltda**, inscrito no CNPJ/MF sob n°. 08.218.664/0001-33, com sede na Cidade e Estado do Rio de Janeiro, na Rua da Quitanda, 19/411 parte – Centro – RJ – CEP 20.011-030.

1.3. Local e Data. O **Hackathon Hacking.Rio 2020** ocorrerá em ambiente on-line em plataforma digital customizada para a maratona, entre os dias 09 a 11 de outubro de 2020.

1.4. Divulgação. Este regulamento e demais informações sobre o **Hacking.Rio** estão disponíveis no site do **Hacking.Rio**: [www.hackingrio.com](http://www.hackingrio.com)

1.5. Alterações e Atualizações. A Organização do **Hacking.Rio** poderá alterar e atualizar o Regulamento a qualquer momento, sem aviso prévio, sendo sempre responsabilidade do usuário, verificar a versão mais recente, que estará disponível no site do **Hacking.Rio**. Dentre as alterações permitidas, a Organização poderá decidir pela eliminação de um ou mais clusters dentro do **Hackathon Hacking.Rio**, caso o quórum mínimo de participantes não tenha sido atingido. Os participantes ali cadastrados serão realocados para outro cluster com disponibilidade de vagas. A comunicação será feita pelo e-mail cadastrado do participante no formulário de inscrição realizado no site [www.hackingrio.com](http://www.hackingrio.com).

1.6. Propriedade Intelectual. Toda propriedade intelectual gerada pelas equipes durante o **Hackathon Hacking.Rio**, incluindo os códigos fontes, pertencerão única e exclusivamente às mesmas.

### 2. DAS INSCRIÇÕES

2.1. Inscrições. As inscrições poderão ser feitas por equipe e individualmente, e a participação no **Hacking.Rio** será, obrigatoriamente, por equipe. Temos 2 categorias para standards (iniciantes) e masters (profissionais mais experientes).

2.1.1. Composição das Equipes. As equipes devem ser compostas por no mínimo 3 (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 do [www.hackingrio.com](http://www.hackingrio.com). Caso o participante já tenha uma equipe formada, deverá ser indicado o nome da equipe no formulário de inscrição. Os participantes que realizarem inscrições individuais e não tiverem equipe formada, depois a Organização, de forma randômica, formatará a equipe, respeitando os critérios estabelecidos no item 2.1.1 e informará por email aos participantes.

2.1.3. Período de inscrição: As inscrições para o Hackathon estarão abertas do dia 28/08/2020 até o dia 02/10/2020, podendo ser prorrogada pela organização.

2.1.4. Valor da inscrição: A participação no Hackathon **Hacking.Rio** é **gratuita para todos**.

2.1.5. Seleção: As inscrições podem passar por um processo de seleção preliminar, através de comitê avaliador de especialistas, caso seja necessário um perfil adequado ao tema do cluster. A inscrição no site não garante a participação do Hackathon. Os participantes deverão receber email de confirmação de sua participação antes de liberar o acesso a plataforma on line do hackathon.

2.1.6. Escolha do cluster: No ato da inscrição, o participante poderá já selecionar o cluster temático preferido. A alocação das equipes participantes nos clusters será feita por ordem de inscrição, ou seja, quanto mais cedo o participante se inscrever naquele cluster, maior a chance em conseguir o cluster de sua preferência.

2.1.6.1 Os clusters temáticos podem ser modificados, e caso a equipe tenha sido inscrita em algum cluster que venha a ser cancelado ou alterado o tema, será informado e realocado.

2.1.6.2 No caso de inscrição individual, após a Organização formar a equipe com membros segundo a menção dos itens 2.1.1 e 2.1.2, a própria Organização deverá indicar para qual cluster essa equipe será direcionada.

2.1.6.3 Caso a equipe deseje solicitar alguma mudança de cluster, antes ou durante a maratona, deverá enviar email a Organização, que poderá ou não aceitar dependendo do limite de equipes alocadas por cluster. Não poderá haver mais alteração de cluster depois da entrega da equipe na fase 1.

2.1.6.4 Poderá ter mudanças de membros das equipes, saídas de participantes por motivos de saúde, por falta de conduta ou justificados, assim como podem ter fusões de integrantes entre equipes, respeitando o limite máximo de 5 integrantes.

2.1.7. Lista de espera: Caso o número total de vagas do cluster seja preenchido, será formada uma lista de espera de participantes, que poderão ser alocados em outros clusters temáticos. A comunicação será feita através do email cadastrado na ficha de inscrição.

2.2. Participantes. Participam do **Hacking.Rio 2020 on line**, as pessoas físicas com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos, no início do hackathon **Hacking.Rio** dia 09/10/2020, e que cumpram os requisitos de inscrição e de participação.

2.2.1 Menores só poderão participar do evento, em regime de exceção, caso o comitê organizador do evento aprove essa inscrição, vinculados a responsabilidade de uma instituição de ensino e mediante autorização formal assinada pelos pais ou responsáveis.

2.2.2. Estão excluídos de participação no **Hacking.Rio** as pessoas jurídicas e qualquer funcionário da Organização e de qualquer agência, empresa ou escritório terceirizado contratado para atuação no **Hacking.Rio**, incluindo aqueles que tenham participado em qualquer fase do **Hacking.Rio** (desenho, desenvolvimento, aprovação ou execução) ou tenham tido acesso a informações confidenciais ou privilegiadas sobre qualquer fase do **Hacking.Rio** (desenho, desenvolvimento, aprovação ou execução).

2.3. Número Máximo de Inscrições. Normalmente o número máximo de inscrições por cluster é de 100 pessoas, selecionados por ordem de inscrição ou qualificação. Após esse limite, a Organização tem o direito de preencher o restante das vagas em outros clusters, ou de criar novos clusters setoriais ou até de expandir esse limite de participantes por cluster.

2.4. Aceitação do Regulamento e Autorização para Uso de Imagem e Som. Ao se inscreverem no **Hacking.Rio**, os participantes concordam com o inteiro teor do presente Regulamento, autorizando a Organização, e aos demais parceiros e patrocinadores do **Hacking.Rio**, 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. A Organização poderá exibir os projetos (páginas de programação, textos, fotos, vídeos etc.) desenvolvidos pelos participantes do **Hacking.Rio** na vitrine do site do **Hacking.Rio** ao longo da vigência do site e no dashboard da plataforma on-line. É obrigação dos participantes que se inscreverem, obter e guardar consigo a autorização de uso de imagens de quaisquer outras pessoas que forem retratadas nas imagens que utilizem em seus projetos e que eventualmente forem carregadas pelo participante e forem 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 e quaisquer outras necessárias para a participação no **Hacking.Rio** na plataforma on-line serão de responsabilidade dos próprios participantes.

2.7. Dados. Os participantes autorizam a Organização, seus parceiros e patrocinadores a utilização de seus endereços físicos, eletrônicos, telefones e demais dados informados com o propósito de formação e atualização de cadastro, reforço de mídia publicitária e divulgação do próprio **Hacking.Rio**, nos limites do Código de Defesa do Consumidor, 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 no **Hacking.Rio**. 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 HACKING.RIO

3.1. Presença. Visto que, o evento acontecerá em formato não presencial, ou seja, em ambientes on line, cada equipe poderá ordenar seus horários de participação conforme suas próprias disponibilidades. Ficando somente obrigatório o cumprimento dos horários estabelecidos das entregas de cada fase da competição, com checkpoints a serem informados durante os 03 dias de maratona, para que a equipe continue a ser elegível até a entrega do projeto final.

3.1.2 Desclassificação. Em caso de quebra do código de conduta, das regras estabelecidas para a competição, do número mínimo de participantes da equipe (3 pessoas) ou de não entrega de alguma fase ou checkpoint definido pela Organização, a equipe poderá ser desclassificada e não participar da competição final. No checkpoint prévio a banca final de jurados, caso a equipe não tenha apresentado nenhum registro de parte do código de programação da solução criada, ou do protótipo maker desenhado, será automaticamente desclassificado para a final.

3.1.3 Apresentação final. A ordem das equipes e os formatos solicitados para a apresentação final dos projetos será definida pela Organização. No mínimo será solicitado o registro do código da solução no GITHUB, uma apresentação em pdf. do projeto e um vídeo (pitch de no máximo 3 min.) demonstração da solução funcional.

3.2. Etapas. O Hackathon **Hacking.Rio** será composto pelas seguintes etapas:

3.2.1. Inscrição, Seleção Cluster, Formação de Equipes e Confirmação: a inscrição individual ou em equipe será realizada pela ficha no site [www.hackingrio.com](http://www.hackingrio.com), e toda a comunicação através do email cadastrado do participante.

3.2.2 Conteúdos Preparatórios: serão disponibilizados vídeos gravados, webinars ao vivo, textos ou informações relevantes que possam ajudar na melhor preparação dos participantes e mentores para os hackathons.

3.2.3 OnBoarding: O 1º acesso a plataforma on line, depois de confirmada a sua participação na competição, será através do email cadastrado em GSUITE ou GMAIL, e terá um tutorial de usabilidade da plataforma; Momento de todas as equipes identificarem suas salas e como irá funcionar a maratona.

3.2.4. KickOff e Entregas: Detalhamento dos desafios de cada cluster, regras da maratona, checkpoints das entregas de cada fase.

3.2.5 Entrega final: os participantes não saberão antecipadamente quem serão os integrantes da banca final de jurados técnicos e jurados especialistas do setor, para garantir a imparcialidade da votação. E serão informados do dia, hora e canal de comunicação do resultado final das equipes vencedoras.

3.3. Apoio e Mentoria. Durante toda a competição, as equipes podem solicitar apoio de voluntários, mentores técnicos (desenvolvedores/programadores/designers) e mentores especialistas no tema do cluster, como orientação compulsória.

3.4. Programação da MARATONA. A programação detalhada, com todas as atividades que ocorrerão durante as referidas etapas e entregas será publicada no site do **Hacking.Rio**, logo após a finalização do prazo de inscrições.

3.5. Originalidade do Projeto. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido durante o evento 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.

3.5.1. Os participantes declaram ainda que demais ativos de propriedades intelectuais que venham a ser apresentadas no **Hacking.Rio** 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 a direitos de terceiros.

3.7. Violação. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas da Organização do **Hacking.Rio**, ou de atividades ilícitas, além do desrespeito ao presente Regulamento, 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 no **Hacking.Rio** e, 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 no **Hacking.Rio**, 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, se reinscrever no **Hacking.Rio** com informações legítimas.

#### 4. DA AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

4.1. Avaliação da Comissão Julgadora: Os projetos serão avaliados por banca técnica e especialistas do cluster, e os 10 projetos com melhor pontuação no ranking de cada cluster entregarão o *pitch* final para essa comissão julgadora a ser indicada pela Organização do **Hacking.Rio**, segundo os seguintes critérios: Inovação, Capacidade de Execução, Validação da Solução, Impacto no Mercado e Sustentabilidade do modelo de negócios.

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 2.1.1 deste regulamento.

4.5. Respeito às normas. Os projetos não poderão ser contrários à 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 **Hacking.Rio**, 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. A lista de mentores cadastrados para acesso dos grupos durante a Maratona de Desenvolvimento estarão disponíveis na plataforma on-line e acessados via suas salas virtuais.

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 será por pontuação de cada critério item 4.1, somada e calculada a média de todos os jurados para gerar ranking final.

4.10. Decisão. A Comissão Julgadora daquele Cluster, que é soberana em sua avaliação, definirá a equipe VENCEDORA DO CLUSTER.

## 5. PREMIAÇÕES

5.1. Prêmios. A equipe vencedora de cada cluster do **Hacking.Rio** receberá os prêmios conforme comunicado pela Organização após encerramento do evento. Os prêmios podem ser, por exemplo, ingressos para eventos especializados, passagens aéreas, sessões de mentorias, programas de aceleração, inscrições para cursos diversos, dentre outros. Além desses prêmios, a equipe vencedora poderá ganhar prêmios em dinheiro, conforme descrito abaixo:

5.1.1. Prêmio do cluster: a equipe vencedora de cada cluster ganhará um prêmio de R\$ 5.000 (cinco mil reais), que deverá ser dividido entre todos os participantes.

5.1.2 Prêmio do cluster Masters Mulheres: na categoria do cluster “**Mulheres in Tech**” a equipe vencedora também está concorrendo a viagem ao evento Websummit Portugal 2020, a se realizar na 1ª semana de dezembro. Caso esse evento seja cancelado por quaisquer motivos, poderemos negociar com os vencedores, receberem o valor referente em dinheiro.

5.1.3 Prêmio cluster Masters Geral: nas inscrições dos Masters, serão direcionados ao cluster Cooperativismo de Plataformas, e o vencedor também é elegível a viagem ao Websummit Portugal 2020.

5.2. Pagamento. Caso alguma premiação seja o pagamento em dinheiro, os participantes estão cientes desde já que será necessário informar dados bancários para o depósito na conta corrente, de cada participante da equipe, com exceção de conta salário.

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, antes do recebimento do prêmio, deverá ser rateado entre os outros integrantes da equipe.

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 tiverem) 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 à nota do grupo desclassificado e assim sucessivamente até identificação do grupo premiado.

## 6. RESPONSABILIDADES

6.1. Isenção 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; (ii) Por falhas na prestação de serviços por terceiros, inclusive na fruição dos prêmios; (iii) Por quaisquer motivos de caso fortuito ou de força maior que impeçam o participante de cumprir os prazos estipulados no **Hacking.Rio**; e (iv) Pela a 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 conduta que deverá ser respeitado por todos. Em caso de não cumprimento do código, o participante poderá ser expulso do evento. O código se encontra no site [www.hackingrio.com](http://www.hackingrio.com) e ao aceitar o regulamento, concorda também com o aceite ao código de conduta.

7.2. Divulgação de marcas: É expressamente vedada a divulgação de marcas no **Hacking.Rio**, que não sejam dos patrocinadores, especialmente àquelas concorrentes às

marcas patrocinadoras, podendo a organização solicitar a retirada do item em questão, sob pena de expulsão do evento.

7.3. Dúvidas. Dúvidas sobre o regulamento e o **Hacking.Rio** podem ser enviadas para o e-mail [faleconosco@hackingrio.com](mailto:faleconosco@hackingrio.com).

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

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

7.6. 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 22 de setembro de 2020

---