

REGULAMENTO – Hacking.Rio -

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. **Hacking.Rio.** O **Hacking.Rio** é um evento baseado em maratonas de programação, conhecido como hackathon, de caráter interdisciplinar e colaborativo, buscando reunir hackers, programadores, desenvolvedores, profissionais/estudantes de diversos segmentos, profissionais de negócios/ inovação, designers e inventores em geral, com finalidade de possibilitar o desenvolvimento de soluções, protótipos, softwares e quaisquer outras inovações para a Cidade do Rio de Janeiro, nas áreas: jurídico, educação, turismo, energia, alimentos, saúde, indústrias, finanças, segurança, jogos, economia criativa e mobilidade urbana. (individualmente “Cluster”).

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 – Centro – RJ – CEP 20.011-030.

1.3. **Local e Data.** O **Hacking.Rio** ocorrerá no Rio de Janeiro/RJ, no Aqwa Corporate – Via Binário do Porto, 299 – Santo Cristo – RJ. nos dias 27 a 29 de julho de 2018.

1.4. **Divulgação.** Este regulamento e demais informações sobre o **Hacking.Rio** estão disponíveis no site do **Hacking.Rio**: 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 **Hacking.Rio**, caso o quórum mínimo de participantes não tenha sido atingido. Os participantes ali cadastrados serão realocados para outro cluster, ou poderão solicitar reembolso do valor pago a título de ingresso em até 48 horas após a notificação da equipe Organizadora sobre o cancelamento do cluster escolhido. A comunicação será feita por email e pelo site www.hackingrio.com.

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

2. DAS INSCRIÇÕES

2.1. **Inscrições.** As inscrições deverão ser feitas individualmente e a participação no **Hacking.Rio** será, obrigatoriamente, em grupo.

2.1.1. **Composição das Equipes.** Inscrição por 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 individuais: os participantes que realizarem inscrições individuais vão compor equipes formadas de acordo com os critérios estabelecidos pela Organização ou integrados a outras equipes já inscritas, respeitando os critérios estabelecidos no item 2.1.1.

2.1.3. Pagamento das Inscrições: As inscrições serão pagas conforme instruções da página de inscrição na plataforma Sympla (www.sympla.com.br/hackingrio) e de acordo com cada categoria.

2.1.4. Reembolso das Inscrições realizadas: O valor das inscrições realizadas poderá ser reembolsado, em virtude de desistência do participante de comparecer ao **Hacking.Rio**, desde que respeitadas as seguintes datas: (i) se o pedido de estorno for efetuado até o dia 12/07/2018, às 23h59, o valor do reembolso será de 100% (cem por cento) do valor pago pela inscrição; (ii) se o pedido de estorno for efetuado até 20/07/2018, às 23h59, o valor do reembolso será de 50% (cinquenta por cento) do valor pago pela inscrição; (iii) pedidos de estorno de inscrições realizados após o dia 20/07/2018 não serão reembolsados.

2.2. Participantes. Participam do **Hacking.Rio** as pessoas físicas com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos, no momento da inscrição, e que cumpram os requisitos de inscrição e de participação. No caso de menores, favor entrar em contato com a Organização para verificar a documentação necessária para garantir a sua participação.

2.2.1. 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. O número máximo de inscrições deferidas será de 100 pessoas por categoria (cluster), por ordem de inscrição destas no sistema de inscrição disponível no site do **Hacking.Rio**, de acordo com um percentual definido para cada categoria. Não haverá cadastro reserva.

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. 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 referentes a despesas de viagem, hospedagem, material de consumo, computadores, sistemas e quaisquer outras necessárias para a participação no **Hacking.Rio** 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 ou ceder, ainda que a título gratuito, 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 Obrigatória. A presença de todos os membros é obrigatória no **Hacking.Rio**, que terá duração de 3 (três) dias. Os participantes desenvolverão os projetos ao longo dos três dias e apresentarão os protótipos no final do terceiro dia. Ao longo desse período, também será disponibilizado mentoria. A ordem de apresentação será definida a critério da Organização.

3.1.1. Documento Pessoal. Os participantes deverão portar documentação original de RG (ou Passaporte válido em território nacional), no momento do credenciamento.

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

3.2.1. Abertura: será realizada a recepção dos participantes, composição das equipes e palestras curtas sobre assuntos relacionados ao tema do hackathon do cluster escolhido dentro do **Hacking.Rio** e as atividades que serão desenvolvidas, e apresentação dos patrocinadores e apoiadores.

3.2.2. Espaço de Ideias: serão desenvolvidas atividades com o objetivo de possibilitar a identificação e explicitação de problemas vivenciados e oportunidades de evolução nos Clusters alvo. A partir desta imersão os participantes serão incentivados a propor soluções inovadoras para as questões que foram identificadas. Ao final desta etapa as propostas deverão ser apresentadas.

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

3.3. Apoio e Mentoria. As atividades terão o apoio de mentores e monitores para a sua realização.

3.4. Programação. A programação detalhada, com todas as atividades que ocorrerão durante as referidas etapas, será divulgada no site do **Hacking.Rio**.

3.5. Equipamentos. Os grupos deverão dispor de computadores pessoais e poderão levar seus próprios equipamentos e materiais de apoio. 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 o **Hacking.Rio**, tais como, mas não se limitando, roubo, furto, acidentes e/ou extravio de itens, os quais deverão ser objeto de reclamação diretamente com a pessoa ou empresa prestadora de serviços responsável pelos prejuízos. Ressalta-se que o local não terá nenhuma estrutura para pernoite no local, com exceção de vestiário com chuveiros disponíveis. Portanto será responsabilidade dos participantes levar seus próprios itens de pernoite (i.e. colchonete).

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** 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 dos espaços em que ocorrerá o **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: Os projetos serão avaliados por uma banca técnica e os projetos selecionados farão o pitch final para uma comissão julgadora no palco principal do **Hacking.Rio**.

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.

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 **Hacking.Rio**, bem como os participantes que tentarem fraudar ou burlar as regras estabelecidas neste Regulamento, sendo esta decisão irreversível.

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. O formato de mentoria e a lista de mentores cadastrados para acesso dos grupos durante a Maratona de Desenvolvimento serão oportunamente divulgados no site do **Hacking.Rio**.

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 quatro critérios: (i) impacto no cluster escolhido, (ii) criatividade (inovação), (iii) qualidade técnica; e (iv) adequação.

4.9.1. Impacto. No quesito impacto, será avaliado se o projeto contribuirá efetivamente com a melhoria de algum problema identificado por aquele cluster, melhorando ou agilizando processos inerentes aos mesmos.

4.9.2. Criatividade. No quesito criatividade, será avaliado se o projeto apresenta solução inovadora para um problema relevante ou sua disruptividade na inovação.

4.9.3. Qualidade Técnica. No quesito qualidade técnica, será avaliado se o projeto atende aos seguintes critérios: usabilidade e acessibilidade, e estar devidamente documentado.

4.9.4. Viabilidade. No quesito viabilidade, será avaliado o grau de dificuldade de implementação.

4.10. Decisão. A Comissão Julgadora daquele Cluster, que é soberana em sua avaliação, definirá os 3 (três) primeiros colocados em cada Cluster.

5. PREMIAÇÕES

5.1. Prêmio. O grupo vencedor do Hacking.Rio, entre todos os clusters, ganhará um prêmio de R\$ 15.000,00 (quinze mil reais) que deverá ser dividido entre todos os participantes.

5.2. Pagamento. Caso alguma premiação seja o pagamento em dinheiro, os participantes estão cientes desde já que o pagamento do prêmio será efetuado ao representante da respectiva equipe ganhadora do prêmio no prazo indicado pelo parceiro responsável pela premiação, mediante depósito em conta corrente.

5.2.1. Responsável-Líder. Para fins de recebimento do prêmio, o grupo ganhador deverá, sob sua responsabilidade, nomear por escrito, e com a assinatura de todos os componentes do grupo, um responsável-líder à Organização para o recebimento do prêmio em dinheiro. No mesmo documento deverá ser informado os dados bancários para o depósito com a conta corrente onde o prêmio será depositado. Esta conta corrente deverá ser própria do titular escolhido pelo grupo, sendo vedado o depósito em contas de terceiros ou 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, 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**.

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. 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 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. Alimentação. Serão fornecidos durante o **Hacking.Rio**: água, café, almoço, jantar, lanches rápidos, acesso aos banheiros.

7.2. Dúvidas. Dúvidas sobre o regulamento e o **Hacking.Rio** podem ser enviadas para o e-mail faleconosco@hackingrio.com.

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

7.4. 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.

7.5. 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 26 de abril de 2018
