

REGULAMENTO HACKING RIO 2022

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. Hacking.Rio 2022, Hacking.Rio Matverse Hackathon e Hacking.Rio Experience é um evento híbrido, sendo o Hacking.Rio Hackathon on-line baseado em formação de novos profissionais e maratonas 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 e mentores especialistas, líderes de empresas com a finalidade de possibilitar o desenvolvimento de soluções, protótipos, hardwares, softwares, aplicativos e quaisquer outras soluções inovadoras de base digital. Os desafios serão divididos por verticais temáticas, em sinergia com as 17 ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) da ONU.

1.2. Organização. O **Hacking. Rio e todos os outros eventos são** organizados 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 Metaverse Hackathon ocorrerá em plataforma virtual, começando no dia 02 de setembro a 04 de setembro **de 2022**, em que cada equipe irá se inscrever, de 3 a 5 pessoas de diferentes perfis (tecnologia, negócios, design, marketing, etc.) para que possam desenvolver seu MVP (Mínimo Produto Viável) e se tornarem elegíveis a participarem da maratona. Aqueles participantes que quiserem ingressar presencialmente no Hacking.Rio, tendo como base operacional o coworking Hacking.Rio Experience dentro do Blockchain Rio Festival, deverão fazer uma segunda inscrição, individual e voluntária.

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

1.5. Alterações e Atualizações. A Organização do **Hacking.Rio** poderá alterar e atualizar esse Regulamento 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 2022**. 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. A equipe ali cadastrada será realocada para outra vertical temática com a 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.

REGULAMENTO HACKING RIO 2022

2. DAS INSCRIÇÕES

2.1. Inscrições. As inscrições das equipes serão feitas obrigatoriamente pelo site do Hacking.Rio ou plataforma indicada pela organização. Poderão ser por equipes, 3 a 5 participantes, ou individualmente, cabendo ao próprio participantes com auxílio da organização encontrarem participantes com perfil multidisciplinar, como exige um hackathon, para confecção de nova equipe. Mentores e jurados também terão que se inscrever direto no site, nos respectivos hackathons que irão participar. No caso do Hacking.Rio 2022, as equipes formadas já podem se inscrever no site, de 10 de julho de 2022 a 10 de agosto de 2022, dentro do limite de vagas disponível em cada vertical.

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 os participantes deverão se inscrever com uma equipe já formada, informarem a 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 do dia de 10 de julho de 2022 a 10 de agosto de 2022, 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 2022, a equipe deverá indicar a preferência de qual cluster ou tema 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 – Serão aceitas inscrições individuais, mas a participação no hackathon é obrigatoriamente por equipe. Portanto aqueles que se inscreverem individualmente, deverão formar antes sua equipe. A Organização do Hacking.Rio 2022 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.

REGULAMENTO HACKING RIO 2022

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 Máximo de Inscrições. O número máximo de inscrições recomendada por cada vertical temática ou cluster será de 100 participantes, prioridade 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 no Hacking.Rio 2022, os participantes concordam com o inteiro teor do presente Regulamento, Código de Ética e Conduta 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**, 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

REGULAMENTO HACKING RIO 2022

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. 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. 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.

3.2. Programação: A programação detalhada com todas as atividades, etapas e entregas será divulgada e acompanhada na nossa plataforma no metaverso).

3.3. 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. Os participantes devem ficar atentos a comunicação do evento, pois se faz necessário requisitos mínimos para uma navegação eficaz no Metaverso desenvolvido para a competição.

3.4. 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.

3.4.1. 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 aos direitos de terceiros.

3.5. 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.

REGULAMENTO HACKING RIO 2022

3.5.1. 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.

3.6. 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 plataforma parceria (Github) para a comissão do Hacking.Rio. Os selecionados apresentarão sua solução em pitch ao vivo no palco do Hacking.Rio Experience no dia 04 de julho de 2022. Para aquelas equipes que não poderão estar presentes, faremos a transmissão por plataforma e link de videoconferência.

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

REGULAMENTO HACKING RIO 2022

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, as 03 equipes vencedoras receberão prêmios de R\$ 25 mil - 1º lugar; R\$ 15 mil - 2º lugar; R\$ 10 mil. 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.

5.2. Pagamento. Caso alguma premiação seja o pagamento em dinheiro, os participantes estão cientes desde já que, deverão informar corretamente banco,

REGULAMENTO HACKING RIO 2022

agencia 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**.

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; 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; e (iii) Pela falta de

REGULAMENTO HACKING RIO 2022

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.

7.3. 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 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 10 de julho de 2022.