



REGULAMENTO DE INSCRIÇÃO HACKATHON START

– Edição 2021

Regulamento de inscrição para o processo de seleção dos candidatos a participação do evento HACKATHON START, produzido pelo INVERGROUP - INVER ADMINISTRADORA DE BENS IMOVEIS E PARTICIPACOES LTDA, pessoa jurídica de direito privado com sede em Americana, Estado de São Paulo, Avenida Joaquim Boer, n°. 792, Bairro Santa Cruz, CEP 13.477-360, devidamente inscrita no CNPJ/MF sob o n°. 41.209.947/0001-94, doravante denominada INVERGROUP.

1. O EVENTO

O HACKATHON START é um *hackathon/reality* com formato que une a disputa entre equipes com o aprendizado contínuo. No evento, os competidores receberão mentoria exclusiva sobre empreendedorismo e inovação.

Um Hackathon é uma competição que incentiva os participantes/equipes a apresentar suas soluções mais relevantes e inovadoras para um negócio ou questão social.

Os participantes irão se preparar para um grande lançamento, mas para conseguir decolar, terão que conquistar o “combustível” (pontos) durante o evento que virão de grandes estrelas da inovação. O público também participará do evento, votando e garantindo “combustível” extra (pontos) aos participantes.

O HACKATHON START tem um perfil multiplataforma que vai inspirar novos empreendedores e espectadores a inovar.

Todos poderão fortalecer seus negócios através da participação na competição, mas apenas uma equipe ganhará o troféu de grande campeão do Hackathons START 2021.

No HACKATHON START serão pré-selecionadas 25 (vinte e cinco) equipes/startups (cada uma das equipes deverá ser representada por até cinco pessoas) que participarão de atividades variadas, como palestras, dinâmicas e desafios eliminatórios, tendo ao fim a possibilidade de apresentar seus projetos para grandes empresários do mercado (denominados mentores), concorrendo aos seguintes prêmios:

- **1º lugar geral**- Incubação na StartInver por 1 ano e R\$ 10.000,00 reais.
- Serão consideradas 5 equipes vencedoras, cada uma representando uma das categorias abaixo elencadas. Além da vencedora no primeiro lugar geral as demais 4 finalistas também receberão a oportunidade de serem incubadas na StartInver por 1 ano, de acordo com o item 4 deste regulamento.

1. Nesta edição, as áreas de inovação do HACKATHON START serão dividido em 5 (cinco) categorias, que também poderão ser denominadas simplesmente de PLANETAS, em que as equipes poderão desenvolver soluções e inovações visando a melhoria nas áreas a seguir:



1: Planeta Água - Um bilhão e 200 milhões de pessoas (35% da população mundial) não têm acesso a água tratada. Um bilhão e 800 milhões de pessoas (43% da população mundial) não contam com serviços adequados de saneamento básico. Diante desses dados, temos a triste constatação de que dez milhões de pessoas morrem anualmente em decorrência de doenças intestinais transmitidas pela água. Vivemos num mundo em que a água se torna um desafio cada vez maior. Soluções inovadoras relacionadas à maneira como consumimos, tratamos e distribuímos água são cruciais para a manutenção das próximas gerações.

2: Planeta Energia – o setor de recursos energéticos é um dos mais importantes na atualidade. Como o aumento populacional e das demandas energéticas, soluções inovadoras nesta categoria são cruciais para a manutenção da vida no planeta terra.

3: Planeta Educação – este setor engloba as atividades formais e não formais de educação, tanto nos níveis fundamental, médio e superior. Acreditamos que a Educação faz parte do alicerce para mudanças estruturais em nossa sociedade. Soluções que envolvam o processo educacional auxiliarão no desenvolvimento das nações.

4: Planeta Mobilidade – mobilidade ou mobilidade urbana é definida como a facilidade de deslocamento das pessoas e bens na cidade, com o objetivo de desenvolver atividades econômicas e sociais no perímetro urbano de cidades e regiões metropolitanas.

5: Planeta Gestão – este planeta contará com startups e empreendedores que promovem serviço, desenvolvimento e novas opções aos negócios e as marcas.

2. INSCRIÇÕES

Para a efetivação da inscrição para o HACKATHON START, as equipes deverão aceitar e cumprir as regras do presente Regulamento e realizar todos os procedimentos abaixo indicados.

2.1. Somente serão aceitas inscrições de candidatos:

2.1.1. maiores de 16 (dezesseis) anos;

2.1.2. componham uma equipe, de no mínimo 3 pessoas e no máximo 5;

2.1.3. tenham sido realizadas, impreterivelmente, dentro do prazo determinado neste regulamento;

2.1.4. residentes no território brasileiro (caso sejam estrangeiros, deverão comprovar a regularidade/ legalidade de sua permanência no país).

2.2. No ato da inscrição os candidatos deverão selecionar 1 (uma) das 5 categorias pré-estabelecidas conforme Item 1.1.

2.2.1. Caso o INVERGROUP entenda que a equipe não se enquadra na categoria em que se inscreveu, poderá, juntamente com a equipe, após a confirmação da inscrição, realocar em outra categoria que mais se adeque ao descritivo;

2.3. Os candidatos declaram e reconhecem que a eventual participação em qualquer etapa de seleção não implicará em sua participação no evento, o que será definido a exclusivo critério da INVERGROUP.



2.4. As inscrições deverão ser realizadas a partir do dia 06/09/2021 às 18h até às 23h59 do dia 17 de novembro de 2021, horário de Brasília-DF, exclusivamente através da internet, no link .

2.5. Cada equipe poderá ser composta, preferencialmente (não obrigatório), por:

- a) 01 (uma) pessoa de skill de Negócio; e
- b) 01 (uma) pessoa de skill de Marketing; e
- c) 01 (uma) pessoa de skill de UX/Designer; e
- d) 02 (duas) pessoas de skill de Desenvolvimento.

3. SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES

3.1. Após o término do período de inscrições o comitê organizador do HACKATHON START selecionará, na primeira etapa 25 projetos conforme abaixo:

3.1.1. As equipes deverão responder às seguintes perguntas, dentre outras:

- a. Problema que busca solucionar/oportunidade
- b. Sua solução e porque ela é inovadora
- c. Porque deve ser selecionada;

3.1.2. Escolher dentre 1 (uma) das 5 (cinco) categorias possíveis;

3.1.3. Apresentar um *pitch* (com apresentação de até 2 (dois) minutos podendo ser formato de apresentação de slides em pdf, áudio ou vídeo de sua equipe e/ou de seu protótipo.

3.2. O INVERGROUP poderá a qualquer momento encerrar as inscrições a seu exclusivo critério, sem que seja devido as equipes qualquer tipo de indenização ou reparação.

3.3. Serão disponibilizadas vagas para até 25 (vinte e cinco) equipes participantes, as quais serão preenchidas de acordo com os critérios eliminatórios a saber;

- a) Criatividade e originalidade: O quão o projeto apresentado demonstra originalidade e criatividade, não apresentando apenas uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos;
- b) Aplicabilidade: O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas pertinentes ao desafio proposto;
- c) Qualidade do protótipo/projeto: O quão o protótipo exibido no vídeo de demonstração apresenta aparente qualidade em suas funcionalidades;
- d) Tecnologia: O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escalabilidade ao projeto; e



e) Elemento Futuro: O quão a solução apresentada demonstra elementos ligados a tendências futuristas;

3.4. Todos os critérios descritos no item 3.3 tem peso igualitário no processo de avaliação.

3.5. Ao ser avaliado, cada critério recebe do avaliador uma nota entre 0 e 4, de maneira que 0 representa nenhuma ou insuficiente aderência ao critério e 4 representa total ou suficiente aderência ao critério.

3.6. Todos os projetos são avaliados utilizando os critérios descritos no item 3.3 e a nota final do projeto levará em consideração de forma igualitária a avaliação de toda comissão julgadora.

3.7. A InverGroup se reserva no direito de divulgar ou não as notas aplicadas pelos avaliadores.

3.8. A comissão julgadora será composta por Mentors Advise & Jurí formada por membros escolhidos pela INVERGROUP.

3.9. Todos os projetos serão avaliados segundo os critérios da comissão julgadora e os participantes renunciam expressamente, ao aceitar as regras deste regulamento, a qualquer questionamento sobre os critérios adotados, prevalecendo sempre o critério da comissão julgadora.

3.10. As decisões da comissão julgadora serão soberanas e irrecorríveis.

3.11. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de solicitação de inscrição NÃO GARANTE A PARTICIPAÇÃO no HACKATHON START.

3.12. As inscrições serão homologadas e confirmadas após o período de inscrição, cabendo ao INVERGROUP entrar em contato com as equipes selecionadas, confirmando a participação no evento.

3.13. Caso uma equipe selecionada não possa participar do evento, a INVERGROUP reserva-se o direito de substituí-la ou não, podendo a competição seguir com menos de 4 (quatro) equipes por categoria, ou ainda, convidar outros participantes para fazer parte do HACKATHON START.

3.14. A equipe selecionada deverá ter disponibilidade para participar das atividades presenciais do HACKATHON START com – pelo menos - dois (02) de seus integrantes em datas divulgadas posteriormente. Esta programação poderá ser alterada em virtude das condições sanitárias impostas pela pandemia do COVID-19.

3.15. Os dias de gravação com as equipes selecionadas na 1ª etapa de cada planeta serão previamente divulgados pela produção do HACKATHON START.

3.16. Será de única e exclusiva responsabilidade das equipes o seu deslocamento para o local de gravação dos episódios e demais despesas decorrentes, como hospedagem e alimentação, sendo certo, desde já, que o INVERGROUP não arcará com qualquer custo referente ao processo de seleção dos candidatos.



4. PREMIAÇÃO

4.1. No dia **11 de fevereiro de 2022**, no encerramento do **HACKATHON START** de acordo com a programação do evento, será realizada a cerimônia de premiação e divulgação das 5 equipes que irão para a incubadora StartInver.

4.2. A equipe vencedora da 1ª etapa, dentre os 5 selecionados receberá **R\$10.000,00 (dez mil reais)** divididos de forma igualitária a todos os membros da equipe conforme decidido pela organização do evento, seguindo os termos deste regulamento, além de Incubação na StartInver por 1 ano, onde a equipe terá a oportunidade de receber mentoria e assessoria técnica pela StartInver (incubadora do InverGroup) para a viabilização do projeto apresentado.

4.2.1 Além da vencedora no primeiro lugar geral as demais 4 finalistas também receberão a oportunidade de serem incubadas na StartInver por 1 ano.

4.3. Todos os prêmios oferecidos às pessoas integrantes do time são pessoais e intransferíveis.

4.4. Os prêmios serão entregues em até 30 dias úteis após a data da divulgação do resultado, sem qualquer ônus aos contemplados;

4.5 O prêmio será pago por meio de depósito bancário ou via cartão pré-pago a ser enviado até a residência do representante da equipe. O prazo de logística não está incluso no prazo do item 4.4 podendo variar de acordo com o local onde o participante reside. A Organizadora disponibilizará dentro do prazo o código de rastreamento do cartão.

4.6 O INVERGROUP reserva-se o direito de adicionar novos prêmios à competição a qualquer momento. Caso isto venha a ocorrer a divulgação se dará através do site.

5. USO DE IMAGEM

5.1. No ato de inscrição, o candidato cede e autoriza o INVERGROUP, a título gratuito, de forma global, integral, permanente, irrevogável, irretroatável e exclusiva, todos os direitos de utilização de imagem, nome e voz para divulgação do HACKATHON START, por meio de todos os meios de comunicação utilizados nos eventos.

5.2. O candidato, no ato de inscrição para o processo de seleção para participação no HACKATHON START, concede ao INVERGROUP, bem como à terceiros por ela indicados, com exclusividade, automaticamente e gratuitamente, o direito e licença em caráter exclusivo, definitivo, universal, irrevogável e irretroatável, para fins de utilização das imagens e/ou sons contidos nos vídeos e materiais enviados, além de utilizar seu conteúdo para promover ações de *merchandising* ou veicular propaganda, bem como desenvolver qualquer atividade de licenciamento de produtos e/ou serviços derivados das obras audiovisuais produzidas pelo INVERGROUP, disseminá-las através da Internet e/ou telefonia, fixa e/ou móvel, ceder os direitos autorais sobre as obras audiovisuais a terceiros, para qualquer espécie de utilização, ou ainda dar-lhes qualquer outra utilização que proporcione ao INVERGROUP alguma espécie de vantagem econômica. Nenhuma dessas utilizações previstas anteriormente tem limitação de tempo ou de número de vezes (ainda que ultrapasse o período do programa), podendo ocorrer



no Brasil e/ou no exterior, sem que seja devido ao candidato qualquer remuneração ou compensação.

5.3. O candidato cede e transfere ao INVERGROUP, em caráter definitivo, irrevogável, irretroatável e sem qualquer ônus, todo e qualquer direito patrimonial de autor relativo (ressalvados seus direitos autorais), quanto aos materiais fotográficos, vídeos e demais materiais eventualmente enviados quando da inscrição no presente processo de seleção, bem como, declara-se ciente de que todo e qualquer material por ele enviado ao INVERGROUP quando de sua inscrição, poderá ser utilizado em associação com outros textos, títulos, documentos, gráficos e demais materiais de propriedade do INVERGROUP, sem que para isso seja devida qualquer remuneração ao candidato.

5.4. A autorização ora concedida pelo candidato para a INVERGROUP, nos termos dos itens acima, é de total responsabilidade do candidato, e entra em vigor no ato da sua inscrição, e assim perdurará por todo o prazo de proteção da obra audiovisual. Entende-se por prazo de proteção legal da obra aquele estabelecido na Lei 9.610/98.

5.5. O vídeo, a(s) fotografia(s) e/ou qualquer material encaminhado pelo candidato não será devolvido pelo INVERGROUP, que poderá dar-lhes qualquer destinação, a seu exclusivo critério, podendo, inclusive, destruí-los.

5.6. O candidato declara, para todos os fins de direito, deter os direitos necessários sobre a(s) fotografia(s), o vídeo e respectivos conteúdos, encaminhados ao INVERGROUP, mencionados nos itens acima, inclusive direitos de uso de imagem de terceiros, para licenciá-lo na forma aqui determinada, sem que tal utilização pelo INVERGROUP e demais usuários importe em violação de direitos de terceiros.

5.6.1. O candidato, ao enviar a(s) foto(s) e/ou o(s) vídeo(s), será o único responsável pelo seu conteúdo, perante o INVERGROUP e terceiros, inclusive quanto à propriedade intelectual, assumindo, portanto, responsabilidade exclusiva por eventuais danos ou ônus a terceiros, ou qualquer tipo de infração à legislação autoral, excluindo e indenizando o INVERGROUP e terceiros, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome e/ou o vídeo enviados, especialmente nos casos de:

(i) utilização não autorizada de obras e/ou imagens de terceiros;

(ii) questões relacionadas a direitos morais, autorais e/ou conexos, sendo certo que o candidato, ao enviar a(s) foto(s) e/ou o vídeo, no caso de propositura de medida judicial em face do INVERGROUP ou demais usuários, deverá assumir o polo passivo da relação processual arcando com todas e quaisquer custas judiciais, honorários advocatícios e indenizações de qualquer natureza.

5.6.1.1. Se, em qualquer hipótese, o INVERGROUP ou demais usuários vierem a ser compelidos a indenizar terceiros em razão de demanda judicial ou extrajudicial que tiver por objeto a(s) foto(s) e/ou o(s) vídeo(s) ou seu conteúdo, o candidato compromete-se, desde já, a assumir a posição do INVERGROUP, e, eventualmente, de seus diretores, empregados e colaboradores, em quaisquer pleitos e demandas de terceiros com relação ou em decorrência da utilização da(s) foto(s) e/ou do(s) vídeo(s) que viole o presente regulamento e/ou qualquer legislação aplicável ou quaisquer direitos de terceiros.

5.6.1.2. Caso não seja o candidato denunciado à lide, ou não seja possível assumir a posição do INVERGROUP, seus diretores, empregados ou colaboradores em eventual demanda, obriga-se o



candidato a arcar com todos os custos decorrentes de tais demandas, incluindo, mas sem se limitar a: custas processuais, honorários advocatícios e eventuais verbas indenizatórias.

6. DO CODIGO DE CONDUTA E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Pedimos a todos os participantes que estejam em conformidade com as boas práticas internacionais presentes no Hack Code of Conduct: <https://hackcodeofconduct.org/>

Todos os participantes do HACKATHON START são obrigados a concordar com o seguinte Código de Conduta uma vez que decidam participar do evento HACKATHON START.

Os organizadores aplicarão esse código durante o evento. Esperamos que a cooperação de todos os participantes ajude a garantir um ambiente seguro para todos.

Relate quaisquer incidentes ou preocupações à equipe do evento ou entre em contato com hi@shawee.io

6.1 Código de Conduta

Esperamos que todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários nos ajudem a tornar o hackathon um lugar que acolha e respeite todos os participantes, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de assédio durante o eventos.

Esperamos que todos os participantes, palestrantes, patrocinadores e voluntários sigam o Código de Conduta durante o HACKATHON START.

Agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter o evento acolhedor, respeitoso e amigável com todos os participantes.

6.2 Anti-Assédio

O evento HACKATHON START é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia, nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio / vídeo sem consentimento, contato físico inadequado e atenção sexual indesejada. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do evento HACKATHON START, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

Soluções e projetos criados em durante o HACKATHON START estão igualmente sujeitos à política anti-assédio.

Patrocinadores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política anti-assédio. Em particular, os patrocinadores não devem usar imagens, atividades ou outros materiais sexualizados.



Caso ocorra algum tipo de assédio, a organização do evento deverá ser notificada pelo assediado e/ou sua testemunha e o assediador será sinalizado pelo descumprimento desta política. Ambos devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento.

Os participantes do HACKATHON START que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos do evento, a critério dos organizadores do HACKATHON START. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do evento podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo avisar o infrator ou expulsão do HACKATHON START.

6.3. Direitos de propriedade intelectual

Qualquer submissão ao Hackathon Start continua sendo de propriedade intelectual do participante ou da equipe que o desenvolveu.

Incentivamos aos participantes a abrirem seus projetos de código-fonte (nos casos em que esta condição for aplicável) e compartilhá-los com a comunidade *open source* para fomentar e promover inovação nesse espaço.

6.3.1 Proteção da propriedade intelectual

Ao participar do HACKATHON START ou aceitar qualquer prêmio, os participantes representam e garantem o seguinte:

- a) As equipes não enviarão conteúdo protegido por direitos autorais, protegido por segredo comercial ou sujeito a direitos de propriedade intelectual de terceiros ou outros direitos de propriedade, incluindo privacidade e direitos de publicidade, a menos que o participante seja o proprietário de tais direitos ou tenha permissão do legítimo proprietário para publicar o conteúdo e conceder ao HACKATHON START todos os direitos aqui concedidos;
- b) As equipes não publicarão falsidades ou declarações falsas que possam danificar o hackathon, seus patrocinadores ou terceiros;
- c) As equipes não enviarão conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador, pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas, que dê origem a responsabilidade civil ou que é inapropriado ou destrutivo à imagem ou à boa vontade da marca dos hackers ou patrocinadores;
- d) As equipes não publicarão anúncios ou solicitações de negócios;
- e) As equipes não serão obrigadas a pagar qualquer compensação ou permitir a participação de terceiros em relação ao uso, reprodução, modificação, publicação, exibição ou outra exploração de qualquer conteúdo que o participante enviar; e
- f) O conteúdo enviado pelas equipes não podem conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores ou código nocivo.

Ao participar do HACKATHON START, as equipes concedem ao evento e seus patrocinadores direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, comercializar e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ao HACKATHON START e distribuir e usar para fins promocionais. As equipes entendem que a feito de marketing não receberá nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem no HACKATHON START.



7. DIREITOS AUTORAIS

6.1. As equipes declaram e garante que são únicos autores e proprietárias dos direitos autorais do projeto, e que o envio é o trabalho original dos participantes da equipe. Se o envio for um trabalho baseado em um projeto existente, as equipes garantem:

- (i) Que adquiriu direitos suficientes para usar e autorizar terceiros a usar o projeto
- (ii) Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que a equipe tenha conhecimento
- (iii) Que o envio está livre *de malware*.

8. DAS DATAS E DO LOCAL

8.1. O **HACKATHON START** acontecerá dos dias **08/09/2021 até 11/02/2022**, sem horário de duração, porém seguindo cronograma disponível no site do evento.

8.2. O evento será realizado em sua maior parte de forma *online*, sendo assim os inscritos poderão participar de suas residências ou de qualquer outro lugar que desejarem desde que haja acesso à internet.

9. DA PROGRAMAÇÃO

9.1. A programação do **HACKATHON START** compreende sessões de mentoria, oficinas e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas. A programação completa será divulgada no início do evento e estará disponível no site hackathonstart.com

9.2. A programação oficial pode sofrer mudanças em decorrência de qualquer fator que impacte na organização do evento, neste caso, toda e qualquer mudança será atualizada via e-mail, bem como notificado no Discord, que é a plataforma oficial de comunicação do evento.

10. DA SUBMISSÃO DE PROJETOS

10.1. A submissão de projetos do **HACKATHON START** deverá ser entregue através da plataforma da Shawee até as **23h59 do dia 29/11/2021** (Segunda-feira) das seguintes formas possíveis:

a) Video Pitch: Link do vídeo no YouTube de até 2 minutos na estrutura de um pitch reforçando problema, solução e tecnologia utilizada. Os vídeos com mais de 2 minutos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado na plataforma Shawee. O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'.

b) Apresentação: No formato de slides, com estrutura de pitch contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas, pode-se utilizar desse material para trazer informações de mercado e roadmap futuro da solução desenvolvida. (obrigatório utilizar formato .pdf e recomendamos o formato de 10 slides).

c) Link da solução: Caso a solução desenvolvida esteja hospedada em um link, este pode ser disponibilizado, porém não faz parte do escopo de avaliação navegar na solução. A solução



precisa ser claramente apresentada no vídeo de demonstração, item b desta cláusula. (Item opcional)

10.2. O endereço para postagem dos projetos será divulgado posteriormente através da plataforma Shawee.

11. DOS AVALIADORES

11.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, a comissão julgadora compromete-se a informar à organização do evento qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que este for identificado.

11.2. As decisões da comissão julgadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação das equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

11.3. Durante o processo de avaliação, a comissão julgadora poderá aplicar ou não *feedbacks* a respeito da solução desenvolvida.

11.4. A Organização do evento não se responsabiliza caso a comissão julgadora não realize tal atribuição.

12. DA COMUNICAÇÃO

12.1. Em todas as etapas do HACKATHON START a organização do evento se comunicará com os participantes inscritos por meio dos canais oficiais de comunicação (Discord oficial do hackathon, redes sociais, e-mail, SMS e ou lives no canal oficial do youtube).

12.2. As equipes inscritas são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações do evento.

13. DISPOSIÇÕES GERAIS.

13.1. O candidato deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida proveniente da presente inscrição/participação no START.

13.2. As decisões do INVERGROUP, inclusive no que tange à classificação dos candidatos são soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como de seus resultados.

13.3. O candidato garante que as informações prestadas neste Regulamento, no questionário e demais documentos referentes à sua inscrição, possuem total veracidade, assumindo inteira responsabilidade pelas mesmas.

13.3.1. Fica claro e ajustado que na hipótese de o INVERGROUP perceber a falsidade de qualquer das declarações dadas pelo candidato, ou caso estas sejam consideradas incompletas/inconclusivas, o INVERGROUP poderá desclassificar o candidato do processo de seleção ou eliminá-lo do programa, a qualquer tempo, sem que lhe seja devida qualquer explicação ou indenização.



13.4. Poderão ser automaticamente desclassificados deste processo de seleção e/ou do evento HACKATHON START, sem que caiba qualquer direito ou compensação de qualquer espécie, os candidatos que tentarem desrespeitar qualquer um dos itens deste Regulamento, praticarem ato ilegal ou ilícito, utilizarem quaisquer meios ilícitos para obter benefício próprio ou para terceiro, ou ainda, que viole as disposições da Lei de Direito Autoral ou da Lei Anticorrupção. Nessa hipótese, o candidato e/ou terceiro beneficiado serão automaticamente desclassificados.

13.5. Tendo em vista as características inerentes ao ambiente da Internet, o INVERGROUP não tem como garantir que o acesso aos seus sites ou Portal, inclusive às promoções nele veiculadas, esteja livre de invasões, interrupções ou suspensões, ocasionadas por casos fortuitos, internos ou externos, casos de força maior ou por outros casos não inteiramente sujeitos ao seu controle, se eximindo de qualquer responsabilidade proveniente de tais fatos e/ou atos.

13.6. Em razão do acima exposto, na hipótese de ocorrência de interrupções de qualquer gênero no sistema, durante o período de realização das inscrições, o INVERGROUP não ficará obrigado a prorrogar seu prazo de duração, dando-se por encerrado o procedimento de inscrição e/ou seleção segundo o exclusivo critério do INVERGROUP;

13.7. Não poderão participar da seleção os funcionários das empresas do INVERGROUP, seus prestadores de serviços, bem como seus parentes até terceiro grau.

13.8. Este Regulamento poderá ser alterado pela INVERGROUP quantas vezes necessárias, garantida a sua divulgação de forma eficaz a critério, também, do INVERGROUP.

13.9. As dúvidas, bem como, os casos omissos, contraditórios previstos ou não neste Regulamento, serão analisados e decididos exclusivamente à critério da organização do evento.

13.10. Ao se inscrever para participação no HACKATHON START, os candidatos aceitam receber informações em sua conta de e-mail com ofertas e/ou propagandas do INVERGROUP, sendo que, a qualquer tempo, essa opção poderá ser alterada pelo usuário.

13.11. Os inscritos, ao aceitarem os termos da inscrição e deste Regulamento, declaram expressamente que leram, compreenderam e concordam com os termos e condições que regerão o evento, especialmente os constantes deste Regulamento, bem como autorizam expressamente o INVERGROUP a utilizar e fazer o tratamento de todos os dados pessoais dos inscritos/participantes fornecidos no momento da inscrição, exclusivamente para fins lícitos (inclusive e especialmente para relacionamento e envio de informações sobre o evento e/ou de outras ações relacionadas ao objeto deste), e que os mesmos poderão ser compartilhados com os parceiros e patrocinadores do HACKATHON START - cuja relação consta no site deste, pelo prazo de 05 (cinco) anos, sem o direito de obter o reconhecimento, compensação ou remuneração de qualquer espécie para tal uso, conforme disposto na referida Política de Privacidade.

13.12 As equipes selecionadas receberão Termo de Compromisso, em que constarão, especificamente, todas as etapas do programa.

13.13. Os participantes declaram-se ainda, cientes de que o evento, bem como todas as etapas do evento seguirão os protocolos de segurança determinados pelo Ministério da Saúde, e que poderão, caso elegíveis para as etapas presenciais virem a ser submetidos à testes de Covid-19, sob pena de desclassificação em caso de não cumprimento dos protocolos estabelecidos.



13.14. O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação dos participantes do HACKATHON START e/ou aos eventuais terceiros. O **HACKATHON START** fará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua continuação.

13.15. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela organização do evento HACKATHON START.

Declara o candidato estar ciente e de acordo com as regras e determinações do presente Regulamento, nada tendo a opor com relação ao mesmo.