



REGULAMENTO / TERMOS E CONDIÇÕES

2 e 3 de Junho, Porto

A. Inscrição e elegibilidade

1. As inscrições para o Hackacity devem ser feitas de forma individual, no entanto se o participante já tiver uma equipa para participar, deve referir o nome da equipa no formulário de inscrição;
2. A constituição das equipas acontece no início do evento, após apresentação das ideias dos participantes;
3. As equipas formadas devem ter entre 3 e 4 elementos;
4. Apenas participantes com 18 anos de idade ou superior serão aceites;
5. Não é permitida participação remota;

B. Política de Cancelamento

1. O cancelamento da inscrição pode ser feito através do envio de e-mail para a equipa organizadora para o contacto indicado no website do evento.

C. Programa do Evento

1. O programa do evento está disponível no respetivo website. A organização reserva-se ao direito de alterar o programa sem aviso prévio.

D. Projeto, Avaliação e Prémios

1. Os projetos desenvolvidos devem basear-se em software e devem utilizar os dados fornecidos pelas cidades envolvidas no evento.
2. Os projetos elegíveis serão avaliados por um painel de jurados selecionado pela Organização.

3. O Participante e a sua equipa apenas apresentarão em palco o projeto desenvolvido durante o evento e terão a oportunidade de receber os prémios se:
 - a. Houver uma ligação clara da tecnologia ao tema do evento;
 - b. Pelo menos dois membros da equipa estiverem presentes durante todo o evento no local onde este acontece;
 - c. A solução que apresentam é original e não viola propriedade intelectual;
4. Os projetos serão avaliados de acordo com os seguintes critérios:
 - a. Utilização dos dados fornecidos pela cidade;
 - b. Nível de inovação da solução desenvolvida;
 - c. Evolução durante o hackathon;
 - d. Funcionalidade do protótipo;
 - e. Contributo da equipa para a melhoria dos dados (identificação de problemas/propostas de melhoria).
5. A Organização irá oferecer prémios, como descrito na secção “Prémios” do website.
6. Substituições: a Organização reserva-se o direito de fazer substituições nos prémios. Não serão entregues prémios se nenhum projeto for elegível.

E. Participação e Comportamento

1. Os participantes devem agir sempre de forma cordial e com respeito. O uso de linguagem obscena, comportamento abusivo ou ameaçador para com outro participante não será tolerado. A Organização reserva-se ao direito de expulsar o Participante que não respeite estas regras.

F. Propriedade Intelectual

1. O Participante reconhece e aceita que todas as ideias, projetos e colaborações entre os participantes do Hackacity são propriedade intelectual do participante ou da equipa que a apresenta (denominado Autor). O Participante não usará uma ideia original, semelhante ou as suas informações para gerar receita própria, sem consentimento escrito do Autor. O Participante concorda em não divulgar qualquer informação sobre uma ideia original, semelhante ou as suas informações sem o consentimento escrito do Autor.
2. A propriedade intelectual e o trabalho desenvolvido antes, durante e após o evento pertencem ao participante e à sua equipa. A organização é obrigada a manter a confidencialidade, a menos que autorizada pela equipa.

G. Equipamento e Comodidades

1. As equipas terão acesso a Wi-Fi e dados das cidades para apoio ao desenvolvimento dos projetos. Devem trazer computadores e outros equipamentos que julguem relevantes.
2. Incluem-se refeições na agenda.

H. Informação Pessoal

1. A informação pessoal fornecida ao Hackacity não será partilhada com terceiros.
2. O e-mail será o meio de comunicação predominante e utilizado para envio de comunicações de última hora, newsletters e anúncios.
3. O Participante compromete-se a colaborar com o Hackacity respondendo a questionários e fornecendo comentários sobre o evento e a evolução do seu projeto.
4. O Participante concorda em ceder os direitos da sua imagem à organização Hackacity, em fotografias ou vídeo, única e exclusivamente no contexto do Hackacity e nas suas publicações.

I. Propriedade Pessoal

1. A Organização do Hackacity não se responsabiliza pela perda, avaria ou dano da propriedade pessoal do Participante.

Uma iniciativa



Organização

