REGULAMENTO HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA

Este regulamento contém as informações a respeito do evento e todas as regras aplicáveis ao **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** e colocamos a disposição dos candidatos e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

A presente maratona é promovida pela empresa **GS&MD CONTEÚDO E RELACIONAMENTO LTDA**, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 28.778.987/0001-99, com sede na cidade e Estado de São Paulo, na Av. Paulista, 854, sala D, 9º andar, Bela Vista, São Paulo – SP, CEP 01310-100.

Mantendo a relação de transparência entre organizador e participantes, ressaltamos que essa é uma versão atualizada do regulamento disponibilizado no dia **06 de Novembro de 2022.**

DESAFIO:

"Do aeroporto ao passeio: como incorporar tecnologia para a melhor experiência do viajante"

Com as flexibilizações das restrições de viagem e a reabertura de fronteiras, o mercado do turismo está voltando aos números pré-pandemia. Os 90% dos consumidores latino-americanos que estão planejando viajar ou já viajaram em 2022, mostram como esse é um cenário promissor não apenas para o crescimento da economia mas para a criação de novas tecnologias que integrem recursos, maximizando a experiência de viagem para cada um desses consumidores, que utilizarão seus cartões de crédito ou débito desde o momento do planejamento da viagem até o destino final
Nosso desafio é criar soluções digitais para viagens e turismo, permitindo a exploração e implementação de experiências inovadoras, seguras e sustentáveis tanto para turistas como para viajantes de negócios.

REGULAMENTO

1. DO CÓDIGO 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 são obrigados a concordar com o seguinte Código de Conduta uma vez que decidam participar do **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA**

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 brasil@campus-party.org

1.1 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 em nossos eventos.

Exemplos de assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.

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

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

1.2 Anti-Assédio

Nosso hackathon 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 hackathon, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

Soluções e projetos criados em nossos hackathons 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.

Os participantes sinalizados pelo descumprimento desta política devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento. Se você está sendo assediado ou está testemunhando outra pessoa ser assediada ou tem outras preocupações sobre este problema, entre em contato com um membro da equipe de organização imediatamente.

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

1.3 Política de Propriedade Intelectual

1.3.1. Direitos de propriedade intelectual

Qualquer submissão ao hackathon continua sendo de propriedade intelectual do indivíduo ou do time que o desenvolveu.

Incentivamos os participantes a abrirem seus projetos de código-fonte e compartilhá-los com a comunidade open source para fomentar e promover inovação nesse espaço.

1.3.2 **Proteção da propriedade intelectual**

Ao participar do hackathon ou aceitar qualquer recompensa, os participantes representam e garantem o seguinte:

a) O participante não enviará 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 todos os direitos aqui concedidos;

b) O participante não publicará falsidades ou declarações falsas que possam danificar o hackathon, seus patrocinadores ou terceiros;

c) O participante não enviará 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) O participante não publicará anúncios ou solicitações de negócios;

e) O participante não será obrigado 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 pelo participante não pode conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores ou código nocivo.

a) São proibidas: a imitação, cópia, plágio, aplicação de engenharia reversa, armazenamento, alteração, modificação de características, ampliação, reprodução, integral ou parcial, de qualquer conteúdo do site ou do software.

Todos os participantes autorizam expressamente a organizadora e os patrocinadores a utilizarem sua imagem, som e dados biográficos em portfólios e demais materiais destinados à divulgação do Hackathon, demais iniciativas da Organizadora e dos patrocinadores que objetivem a divulgação de iniciativas por eles apoiadas , bem como para elaboração de vídeos institucionais. Todos os participantes, mesmo das equipes não vencedoras, autorizam ainda a divulgação dos projetos desenvolvidos durante o Hackathon. Esta autorização sobreviverá mesmo após o término do desafio

1.4 Direitos autorais

O participante declara e garante que é o único autor e proprietário dos direitos autorais do envio, e que o envio é o trabalho original dos participantes do time. Se o envio for um trabalho baseado em um aplicativo existente, o participante garante:

b) Que ele ou ela adquiriu direitos suficientes para usar e autorizar terceiros a usar o envio conforme especificado na seção "Direitos de propriedade intelectual" das Regras,

c) Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que o participante tenha conhecimento e

d) Que o envio está livre de malware.

2. DO OBJETIVO

2.1. O **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA,** proposto pela patrocinadora Visa do Brasil, tem como objetivo conectar participantes com empresas de tecnologia através do hackathon.

3. DAS DATAS E DO LOCAL

3.1. O **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** acontecerá entre os dias **12/11 até 14/11,** sem horário de duração, porém seguindo cronograma disponível no site do evento.

3.2. O evento será realizado de forma híbrida (presencial nas instalações da CPBR 14 e online), sendo assim os inscritos poderão participar de suas residências ou de qualquer outro lugar que desejarem desde que haja acesso à internet.

4. DAS PRÉ-INSCRIÇÕES

4.1. Podem efetuar a pré-inscrição para o **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** pessoas físicas, desde que aceitem os termos deste referido documento.

4.2. É permitida somente 01 (uma) pré-inscrição por CPF (pessoa física).

4.3. As pré-inscrições se darão no período de **01/11/2022 até 12/11/2022** às 23h59, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de pré-inscrição.

4.4. As pessoas pré-inscritas deverão ter conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

a) Negócio; ou
b) Marketing; ou
c) UX/Designer; ou
d) Desenvolvedor;

4.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico com todas as informações exigidas garante a participação da pessoa inscrita no **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA**

4.6. É permitida a participação de pessoas com idade maior ou igual a 18 anos até a data de início do evento.

5. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS

5.1. Todas as pré-inscrições, desde que realizadas dentro do prazo indicado no item 3.3, serão aprovadas pela Comissão Organizadora do Evento.

5.2. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de pré-inscrição garante a participação da pessoa inscrita no **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA**

6. DA PARTICIPAÇÃO/INSCRIÇÃO

6.1. A participação no **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

6.2. As pessoas participantes competirão em equipes formadas de 03 (três) a 05 (cinco) integrantes, devendo sempre ser observado o tema macro desta edição.

6.3. No que se refere à formação das equipes:
a) A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes ainda sem equipe.

6.4.1. Cada equipe será 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.

6.4.2 Caberá a pessoa participante se responsabilizar por todas eventuais necessidades para participar do evento.

7. DA PROGRAMAÇÃO

7.1. A programação do **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** 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 https://brasil.campus-party.org/cpbr14/hackathon-visa/

7.2. 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.

8 DA SUBMISSÃO DE PROJETOS

8.1. A submissão de projetos do **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** deverá ser entregue através da plataforma do Hackathon até as **10:00h do dia 14/11/2022** (Segunda) da seguinte forma:

a) **Video Pitch:** Link do vídeo no YouTube de até 3 minutos na estrutura de um pitch reforçando problema, solução e tecnologia utilizada. Os vídeos com mais de 3 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 do Hackathon. O vídeo deve ser postado como **'Público'** ou **'Não listado'**.

b) **Vídeo Demo:** Link do vídeo no YouTube de até 60 segundos gravando a tela e navegação da solução desenvolvida, neste vídeo não pode ser utilizado ferramentas de prototipação que não apresentem código desenvolvido. Os vídeos com mais de 60 segundos 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 do Hackathon. O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'

c) **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).

d) **Link público do repositório:** (disponibilizar em repositório do github). Caso a solução utilize mais de um repositório, enviar o link de todos (limitado a 3 links no máximo). Cada link deve ter um arquivo Read com informações sobre o projeto. Recomendamos seguir as boas práticas com os commits vide: : *https://www.conventionalcommits.org/en/v1.0.0-beta.2/*

e) **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)

8.2. O total de links disponibilizados não pode ser superior a 7, sendo:

a) 1(um) vídeo pitch;

b) 1 (um) vídeo demo;

c) 1 (um) .pdf de Apresentação;

d) 1 a 3 (um à três) links de repositório público; e

e) 1 (um) link da solução

Também, os links não podem ser diferentes dos descritos no item 8.1 deste regulamento em hipótese alguma. Caso isso ocorra o projeto e a equipe será imediatamente desclassificada, sem direito a contestação.

8.3. Todos os projetos vão passar por um processo de **code review qualitativo**, observando conteúdo dos repositórios e o uso de boas práticas na entrega do código como descrito no item 8.1.d. O time que não cumprir os requisitos mínimos de conter código próprio, poderá ser eliminado, cabendo a avaliação da Comissão Organizadora para tal decisão.

9. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

9.1 Para referida análise dos projetos e considerando o contexto inovador proposto em um hackathon, serão considerados os seguintes critérios:

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 atinentes ao desafio proposto;
c) **Qualidade do protótipo**: 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 escala ao projeto; e
e) **Elemento Futuro:** O quão a solução apresentada demonstra elementos ligados a tendências futuristas;

9.1.1 Todos os critérios descritos no item 9.1 tem peso igualitário no processo de avaliação.

9.2 Ao ser avaliado, cada critério recebe do avaliador uma nota entre 0 e 4 onde 0 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 4 representa total ou máxima aderência ao critério.

9.3 Todos os projetos são avaliados utilizando os critérios descritos no item 9.1 e a nota final do projeto leva em consideração de forma igualitária a avaliação de todos os jurados.

9.4 A organização se reserva no direito de divulgar ou não as notas aplicadas pelos avaliadores.

10. DA ETAPA DE AVALIAÇÃO

10.1. O **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** possui uma etapa de avaliação, descrita abaixo:

a) 1º Etapa de avaliação: Avaliação dos jurados de cada desafio: **14/06 até 11:00h**

10.2. Um grupo de avaliadores nomeados pela empresa desafiante vai analisar e selecionar e classificar o melhor projeto para seguir na avaliação final. Um ranking para efeito de divulgação será formado com os 5 melhores projetos participantes do HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA. Os projetos serão avaliados com base nos critérios estabelecidos no item 9.1 do regulamento.

10.3. A comunicação dos vencedores acontecerá conforme calendário disponibilizado no site oficial do evento e poderá acontecer por meio dos canais oficiais de comunicação (Discord oficial do hackathon, redes sociais, e-mail, e/ou lives no canal oficial do youtube) e ou programação durante a Campus Party Brasil 2022.

11. Da recompensa

11.1. No dia **14 de Novembro de 2022**, no encerramento do **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** de acordo com a programação do evento, será realizada a cerimônia de recompensa.

11.2. Serão reconhecidos os integrantes da equipe vencedora com uma recompensa de **R$15.000,00 para a primeira equipe** divididos de forma igualitária a todos os membros do time conforme decidido pela Organização seguindo os termos deste regulamento.

11.3 Serão reconhecidos os integrantes da equipe vice-campeã (segundo lugar) com uma recompensa de **R$ 8.000,00** a ser dividido de forma igualitária a todos os integrantes do time. E também, serão reconhecidos os integrantes da equipe ranqueada em terceiro lugar com uma recompensa de **R$ 5.000,00** a ser dividido de forma igualitária a todos os integrantes do time.

11.4. Serão reconhecidos os integrantes da equipe por melhor uso das API VISA com uma recompensa de **R$ 5.000,00** a ser dividido de forma igualitária a todos os integrantes do time.

11.5. Todos as recompensas oferecidos às pessoas integrantes do time são pessoais e intransferíveis.

11.6. As recompensas serão entregues em até 30 dias úteis após a data da divulgação do resultado, sem qualquer ônus aos contemplados;

11.6 A recompensa será paga por meio de um cartão pré-pago (sem a função de saque habilidada) a ser enviado até a residência do participante. O prazo de logística não está incluso no prazo do item 11.5 podendo variar de acordo com o local onde o participante reside. A Organizadora disponibilizará dentro do prazo o código de rastreio do cartão.

12. DOS AVALIADORES

12.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte das bancas julgadoras comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que este for identificado.

12.2. As decisões da Banca Avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à recompensa dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

12.3. Durante o processo de avaliação, os jurados podem aplicar ou não feedbacks a respeito da solução desenvolvida.

12.4. A Comissão organizadora não se responsabiliza caso o jurado não realize tal atribuição.

13. DA COMUNICAÇÃO

13.1. Em todas as etapas do **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meio dos canais oficiais de comunicação podendo ser feitas por outros canais (redes sociais, e-mail, SMS e ou lives no canal oficial do youtube), sendo o canal oficial o durante o Hackathon o Discord.

13.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do evento.

14. DA PRIVACIDADE DOS DADOS

14.1 Os participantes também autorizam a utilização e compartilhamento de todos os dados fornecidos no momento da pré-inscrição pela organizadora e empresas patrocinadoras.

I - Identificação da controladora

Nome da empresa **GS&MD CONTEÚDO E RELACIONAMENTO LTDA.**
Endereço completo Av. Paulista, 854, sala D, 9º andar, Bela Vista, São Paulo – SP, CEP 01310-100

II - finalidade do tratamento

A controladora se compromete a tratar os dados pessoais coletados com a finalidade de controlar o acesso dos participantes ao evento digital, bem como para se comunicar durante o evento, e premiar os participantes.

II - forma e duração do tratamento, observados os segredos comercial e industrial.
Os dados coletados na pré-inscrição serão utilizados apenas para as finalidades acima descritas.

A controladora implementa medidas de segurança físicas, administrativas e projetadas para impedir o acesso não autorizado aos Dados de Visitantes. No entanto, como nenhuma medida de segurança é perfeita ou impenetrável, não podemos garantir a segurança das informações que você nos submete.

A controladora armazena os dados em servidores de empresas localizados em outros países, incluindo países membros dos Estados Unidos da América e da União Europeia.

V - Informações acerca do uso compartilhado de dados pelas controladoras e a finalidade

A controladora pode compartilhar ou transferir informações dos inscritos nos seguintes casos:

- com autoridades judiciais, administrativas ou governamentais competentes, sempre que houver determinação legal, requerimento, requisição, ordem judicial ou lei que nos obrigue a fazê-lo;
- se você violar nossa política de privacidade e o regulamento para proteger nossos direitos e propriedade;
- para terceiros que contratamos para apoiar na execução de nossas atividades.

Ainda, no caso de terceiros que processarem informações pessoais em nome das Controladoras deverá ser realizada de forma compatível com a legislação.

Portanto, as controladoras podem compartilhar informações pessoais com terceiros em conexão com a realização do evento e consistente com a finalidade para a qual as informações pessoais foram coletadas.

VI - Responsabilidades dos agentes que realizarão o tratamento;

O tempo que mantemos suas informações depende de uma série de fatores, incluindo o tipo de informação. Desta forma os dados serão mantidos por 5 (cinco) anos. Após esse período, os dados serão anonimizados.

As informações de navegação do site, coletados de forma automatizada deverão ser mantidos por, no mínimo, 06 (seis) meses (artigo 15 do Marco Civil da Internet), contados da data em que a interação no nosso ambiente virtual foi realizada.

VII - direitos do titular

A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais concede ao titular determinados direitos no que diz respeito ao tratamento dos seus dados pessoais. São eles:

- Acesso – o direito de ser informado e ter acesso aos seus dados pessoais.
- Correção – o direito de solicitar a atualização ou alteração dos seus dados pessoais desatualizados, incompletos ou incorretos.
- Portabilidade – o direito de requerer que os dados pessoais sob nosso tratamento sejam transferidos a outro prestador de serviço.
- Eliminação – o direito de ter seus dados pessoais eliminados das nossas bases de dados, exceto em casos que o armazenamento seja obrigatório por lei.
- Anonimização ou bloqueio – o direito de solicitar que os dados pessoais excessivos ao tratamento sejam submetidos à anonimização ou que este tratamento excessivo seja excluído por nós.
- Revogação – o direito de revogar o seu consentimento para as finalidades de tratamento de dados pessoais a ele atrelados.
- Informação sobre as consequências da revogação – o direito de ser informado sobre os desdobramentos da relação conosco e execução de determinada finalidade tratamento caso você deseje revogar o seu consentimento
- Oposição – o direito de você se opor ao tratamento de dados pessoais que esteja desalinhado às determinações da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais

Os inscritos são responsáveis pela precisão, exatidão e pela veracidade dos dados pessoais fornecidos. Mantenha-os sempre atualizados.

14. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

15.1. As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço do site ou no canal oficial de comunicação dentro da plataforma Discord.

15.2. O **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** será coordenada por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte das bancas julgadoras.

15.3. Os participantes também autorizam a utilização e compartilhamento de todos os dados fornecidos no momento da pré-inscrição pela organizadora e empresas patrocinadoras do **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA.** Durante e após o término do desafio os dados pessoais poderão ser utilizados para fins de divulgação do Hackathon tal como indicado nas disposições do Conteúdo de Marketing , bem como comunicações de marketing. Para saber mais sobre como a Visa trata os dados pessoais, o participante poderá acessar a Central de Privacidade da Visa (https://www.visa.com.br/termos-de-uso/politica-de-privacidade.html)

15.4. As decisões das pessoas integrantes das bancas julgadoras no que tange à seleção e à recompensa das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

15.5. O **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

15.6. O **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA ,** a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor, mediante comunicação no site do evento.

15.7. 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 às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. O **HACKATHON CAMPUS PARTY BRASIL 2022 - DESAFIO VISA** 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 realização.

15.8. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

15.9. Os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem

integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.