

REGULAMENTO HACKATHON CAMPUS PARTY AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO

Este regulamento contém as informações a respeito do evento e todas as regras aplicáveis ao **HACKATHON CAMPUS PARTY AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** 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 **11 de Setembro de 2023**.

TEMÁTICA DO DESAFIO:

“Como auxiliar o produtor rural da Amazônia legal a implementar as práticas do ABC+, baseado em normativos e materiais disponíveis, ajudando-o a demonstrar como está mitigando a mudança climática e diminuindo a emissão de carbono em sua atividade agropecuária?”

Objetivo

A maratona tem objetivo de desafiar os times participantes a se engajarem na busca de soluções inovadoras que aproximem o agricultor e produtor da região da Amazônica Legal a conteúdos relevantes relacionados ao Plano ABC+, como informações sobre inovações na agropecuária e sobre adoção de tecnologias de baixo carbono. Deve permitir que os produtores demonstrem as práticas que já utilizam, além de subsidiar políticas públicas com coleta de informações relevantes em um ambiente de conectividade limitada.

A solução deve ser desenvolvida considerando as seguintes restrições:

- Deve funcionar independentemente de conectividade.
- Deve ser capaz de disponibilizar conteúdos atualizados e dinâmicos
- Dever ser capaz de coletar ou gerar dados.
- Deve ser fácil de usar.
- Deve ser acessível a agricultores de todas as idades e nível básico de conhecimento.

Principais Restrições:

- **Conectividade:** A solução deverá funcionar de forma robusta mesmo quando não houver acesso à internet. Soluções em áreas de baixa conectividade são esperadas.
- **Acesso a Conteúdo:** A solução pode levar conhecimento relevante da Plataforma ABC+ ao campo. Soluções criativas são esperadas.
- **Canal de Comunicação:** Além de considerar o usuário como um ser ativo, que busca por informações, a solução pode levar informações qualificadas sobre eventos, cursos e atividades educativas, permitindo o usuário a se conectar com as instituições provedoras.
- **Comunicação e colaboração em rede:** A interatividade entre os usuários pode ser uma das possibilidades para aumentar o engajamento e facilitar a troca de conhecimentos e de experiências entre agricultores e produtores rurais.
- **Adaptação Dinâmica ao perfil do Usuário:** Em um ambiente de usuários com perfis heterogêneos, quanto mais a solução se adaptar as características pessoais do indivíduo que com ela interage, melhor, analisando diversos aspectos, como literacia digital, interesses, comportamentos, buscando uma experiência relevante e atraente.

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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO**

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 prêmio, 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.
- g) 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.

Ao participar do hackathon, o participante concede à organizadora o direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ("Conteúdo de Marketing") e distribuir e usar esse Conteúdo de Marketing para fins promocionais e de marketing. O participante entende que ele ou ela não receberá nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem no hackathon.

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:

- a) 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,
- b) Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que o participante tenha conhecimento e
- c) Que o envio está livre de malware.

2. DO OBJETIVO

2.1. O **HACKATHON CAMPUS PARTY AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** tem como objetivo conectar participantes com empresas de tecnologia através do hackathon.

3. DAS DATAS E DO LOCAL

3.1. O **HACKATHON CAMPUS PARTY AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** acontecerá entre os dias **12/10/2023 até 14/10/2023**, sem horário de duração, porém seguindo cronograma disponível no site do evento.

3.2. O evento será realizado de forma híbrida (presencial 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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** 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 **11/09/2023 até 12/10/2023** 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 garante a participação da pessoa inscrita no **HACKATHON CAMPUS PARTY AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO**

4.6. É permitida a participação de pessoas maiores de 18 anos até a data de início do evento, ou emancipados, na forma da Lei.

4.7. Não é permitido a participação de pessoas que exerçam, mesmo que transitoriamente ou sem remuneração, cargo, função ou emprego na empresa promotora ou no órgão patrocinador do **HACKATHON CAMPUS PARTY AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO**, e não possuir qualquer outro vínculo de natureza trabalhista, inclusive como

terceirizado ou estagiário.

4.8. Os empregadores/servidores/funcionários da empresa promotora e do órgão patrocinador, envolvidos na organização do **HACKATHON CAMPUS PARTY AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO**, não farão jus a nenhuma remuneração adicional em razão da sua participação no evento.

5. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS

5.1. Todas as pré-inscrições, desde que realizadas dentro do prazo indicado no item 3.1, 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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO**

6. DA PARTICIPAÇÃO/INSCRIÇÃO

6.1. A participação no **HACKATHON CAMPUS PARTY AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** 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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** 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 [\[SITE DO HACKATHON\]](#)

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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** deverá ser realizada através da plataforma do Hackathon até as **13:00h do dia 14/10//2023** (Sábado) 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) **Video 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 utilizada. 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) **Qualidade do protótipo:** O quão o protótipo exibido no vídeo de demonstração apresenta aparente qualidade em suas funcionalidades;
- b) **Aplicabilidade:** O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto, entre eles a promoção da educação, assistência, capacidade de geração de dados relevantes, assim como do engajamento de produtores dos mais variados segmentos;
- c) **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, que priorizem o acesso simplificado e fácil compreensão do usuário;
- d) **Tecnologia:** O quão a solução faz uso de tecnologias consideradas disruptivas e que de fato pode oferecer escala ao projeto;

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 5 onde 0 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 5 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.

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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** possui uma etapa de avaliação, descrita abaixo:

a) Etapa de avaliação: Avaliação dos jurados do desafio: **14/10/2023 até 18:00h**

10.2. Um grupo de avaliadores nomeados pela desafiante vai analisar e selecionar e classificar os melhores projetos. Um ranking para efeito de divulgação será formado com os 3 melhores projetos de cada desafio. 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 2023.

11. DA PREMIAÇÃO

11.1. No dia **14 de Outubro de 2023**, no encerramento do **HACKATHON CAMPUS PARTY AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** de acordo com a programação do evento, será realizada a cerimônia de premiação.

11.2. A equipe vencedora será premiada com um prêmio de **R\$ 15.000,00 (Quinze mil e reais)**

11.3. A equipe vice-campeã (segundo lugar) com um prêmio de **R\$ 10.000,00 (dez mil reais)**

11.4. E também, será premiada a equipe ranqueada em terceiro lugar com um prêmio de **R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)**.

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

11.6. Os prêmios serão entregues em até 30 (trinta) dias úteis após a data da divulgação do resultado, desde que satisfeitas as exigências documentais solicitadas pelo SERPRO.

11.7. Os prêmios de que trata este artigo estão em valores brutos, sujeitos à tributação na forma da lei.

11.8. Cada equipe poderá ser contemplada apenas uma vez e deverá indicar um representante para receber o prêmio em nome do time.

11.9. O pagamento será feito por RPA (Recibo de Transferência de Autônomo) e o modelo de recibo a ser utilizado será fornecido pelo Serpro.

11.10. A conta corrente informada deverá ser de titularidade do representante indicado pela equipe, sendo vedado o pagamento em nome de terceiros estranhos ao time vencedor.

11.11. Os prêmios de que tratam da seção 11 deste regulamento serão de responsabilidade do Serpro, na qualidade de patrocinador do evento Campus Party Amazônia.

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 premiação 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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** a Comissão Organizadora 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).

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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** 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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO**

15.4. As decisões das pessoas integrantes das bancas julgadoras no que tange à seleção e à premiação 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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** 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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO**, 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 AMAZÔNIA 2023 - DESAFIO SERPRO** 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.

15.10. Está vedada a participação como competidor no Hackathon de todas as pessoas que estão trabalhando no evento, mesmo que seja de forma voluntária e/ou não remunerada.

15.11. Estão impedidos de participar do evento como competidor parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau, dos membros da comissão julgadora e da comissão organizadora.