

REGULAMENTO HACKATOUR CATARATAS 2024.2

I. O EVENTO

- a. O *Hackathon* para o Turismo denominado *HACKATOUR CATARATAS* é uma maratona de desenvolvimento de soluções tecnológicas para o mercado do turismo.
- b. O *Hackatour* Cataratas é organizado e realizado pelo IDESTUR (Instituto para o Desenvolvimento do Turismo e Projetos Estratégicos), a quem são atribuídos todos os direitos sobre sua idealização, organização e resultados, e realizado pelo Itaipu Parquetec, Sebrae e IDESTUR. Tem como patrocinador o FUNDO IGUAÇU, parceria estratégica da Secretaria de Turismo do Paraná, Embratur, Festival das Cataratas, Grupo Cataratas, Descomplica Uniamérica e apoio da UFPR, Unioeste, IFPR.

II. OBJETIVO

- a. O *HACKATOUR CATARATAS* procura promover e apoiar a criação e desenvolvimento de aplicações e soluções inovadoras no setor de viagens e turismo. Tem como propósito desenvolver soluções tecnológicas e inovações que melhorem a eficiência operacional e a sustentabilidade dos destinos e atrativos turísticos, e também enriqueçam a experiência dos visitantes de maneira personalizada, inclusiva e educativa.
- b. Incentivar a Inovação: Proporcionar um ambiente que estimule a criatividade e a inovação tecnológica;
- c. Networking: Facilitar o encontro e a colaboração entre profissionais de diversas áreas, principalmente entre o trade turístico e participantes;
- d. Capacitação: Oferecer workshops e oficinas que promovam o desenvolvimento de habilidades técnicas e práticas;
- e. Desenvolvimento de Soluções: Incentivar a criação de projetos que possam trazer benefícios reais para a comunidade de Foz do Iguaçu e além;
- f. Conectar o mercado de turismo ao mercado de tecnologia e inovação.

III. TEMA e SETORES

- a. O Tema desta edição será: "CODIFICANDO O FUTURO DO TURISMO", com dois enfoques principais:
 - i. Captação e Análise de Dados
 - ii. Promoção Turística
- b. As soluções inovadoras poderão ser desenvolvidas sobre os seguintes setores: Hospedagem, Agências de Viagens, Operadoras de Turismo, Organizadores de eventos, Setor de Alimentação, Logística e empresas de transporte turístico, Atração Turística e Experiência e Gestão de Destinos Turísticos do Futuro.

IV. DATAS E LOCAL

- a. O *Hackatour* Cataratas acontecerá nos dias 1º a 3 de novembro de 2024, com início às 9h do dia 1º de novembro, sexta-feira, e finalizando às 17h do dia 3 de novembro, domingo.
- b. A programação será divulgada e atualizada no site oficial do evento: www.hackatour.com
- c. A maratona será de forma híbrida (presencial e *online*):

- i. O formato presencial será na UNIAMÉRICA DESCOMPLICA – Av. das Cataratas, 1118
- Vila Yolanda, Foz do Iguaçu–PR, 85853-000
 - ii. O formato online será realizado pela plataforma DISCORD.
 - d. Os projetos vencedores selecionados pelos jurados terão a oportunidade de participar presencialmente da etapa de vendas na Feira de Turismo e Negócios do Festival das Cataratas, que será realizado no Rafain Palace Hotel e Expocenter, em Foz do Iguaçu–PR, nos dias 4 a 6 de junho de 2025.

V. RESPONSABILIDADES

a. COMISSÃO REALIZADORA

- i. As instituições realizadoras são responsáveis por:
 - 1. Proceder às inscrições, organização e realização do Concurso, consoante o presente Regulamento, praticando todos os atos legais e administrativos necessários;
 - 2. Coordenar a organização do local do concurso, infraestrutura necessária, recepção e orientação dos participantes;
 - 3. Acompanhar todas as atividades do *Hackatour* e dirimir as dúvidas dos participantes;
 - 4. Coordenar os horários de início e de encerramento das atividades;
 - 5. Decidir sobre adiamento de quaisquer das etapas, bem como, seu cancelamento definitivo, em caso de impossibilidade técnica, número insuficiente de participantes ou por outro problema que inviabilize a sua realização;
 - 6. Avaliar e resolver os casos omissos; ii. As Realizadoras deliberarão com a presença da maioria dos seus componentes;
- iii. As Realizadoras constituem a última instância para recurso, sendo soberana em suas decisões.

b. PARTICIPANTES

- i. Podem efetuar a inscrição para o *HACKATOUR* pessoas físicas, desde que aceitem os termos deste referido documento e o termo de responsabilidade no ato da inscrição;
- ii. É permitida somente 1 (uma) inscrição por CPF (pessoa física);
- iii. As inscrições serão obrigatoriamente realizadas online por meio de cadastro em link disponibilizado no site oficial do evento e redes sociais oficiais;
- iv. Cada participante deve ser parte de uma equipe. As equipes devem conter no mínimo 3 e no máximo 5 pessoas;
- v. As inscrições se darão no período de 10/09/2024 até às 23h59 do dia 30/10/2024 por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição;
- vi. É obrigatória a concordância com os termos de participação disponibilizados no site de inscrição e no site oficial do evento;
- vii. Cabe ao participante garantir os meios e ferramentas adequadas, assim como seu correto funcionamento, para participação no Evento;

- viii. Poderão se inscrever as pessoas com algum conhecimento ou experiência em alguma das áreas de Turismo, Tecnologias, Hotelaria, *Marketing*, Dados, Big Data, Cidades Inteligentes, Promoção de Destinos, Programação e Desenvolvimento de *software*, Negócios, Inovação e áreas afins.
- ix. A participação no *Hackatour* é voluntária, gratuita e não-onerosa, nominativa e intransferível e a inscrição e eventual participação no Evento, não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação presente, ou futura, com as instituições organizadoras;
- x. Fica de responsabilidade do participante a locomoção até o evento, bem como os equipamentos para uso durante a maratona;
- xi. Poderão se inscrever qualquer pessoa física com idade igual ou superior a 14 (catorze) anos.
 - 1. Os menores de 18 (dezoito) anos somente poderão participar do *Hackatour* se devidamente autorizados por escrito pelos pais ou responsáveis legais, registrado e enviado com antecedência.
- xii. Não poderá se inscrever quem:
 - 1. Seja membro da Comissão Organizadora;
 - 2. Seja membro da Comissão Julgadora ou que mantenha com eles vínculos familiares consanguíneos até o terceiro grau ou afins;
 - 3. Seja mentor;
 - 4. Não participe de todas as etapas do evento, exceto visitas técnicas.

VI. FORMATO

- a. O evento será realizado de forma híbrida (presencial e *online*).
 - i. O formato presencial será no Centro Universitário UNIAMÉRICA DESCOMPLICA – Av. das Cataratas, 1118 - Vila Yolanda, Foz do Iguaçu–PR, 85853-000;
 - ii. O formato online será realizado pela plataforma DISCORD, em canal divulgado por e-mail para os participantes devidamente inscritos.

VII. ETAPAS

- a. Etapa construir - É na etapa construir que os participantes do *Hackatour* Cataratas vão desenvolver os projetos e apresentar para os jurados;
- b. Etapa acelerar - Durante a etapa acelerar é ofertado 36 horas de consultoria de vendas e aprimoramento da solução criada com mentores especialistas;
- c. Etapa vender - A etapa de vendas é o momento que os participantes ganhadores vendem os produtos/ideias criadas para o público da Feira de Turismo e Negócios, os possíveis investidores. E trata-se da participação dos ganhadores na Feira de Turismo e Negócios, o Festival das Cataratas, que ocorrerá nos dias 04 a 06 de junho de 2025.
- d. Etapa pré-incubação - Durante essa etapa, as equipes participarão de uma pré-incubação que fornecerá suporte e orientação técnica, empresarial e estratégica para o desenvolvimento de seus projetos. O objetivo é transformar as ideias em soluções estruturadas e prontas para avançar no mercado, por meio de mentorias, workshops e recursos especializados.

VIII. CRONOGRAMA E PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

- a. O Cronograma é a previsão de ações a serem realizadas durante o evento e pode ser alterado a qualquer momento sem aviso prévio, sendo divulgada as alterações em site oficial e redes sociais do evento.

Ação	Período/Data
Trilhas de Conhecimento	20/09/2024 a 01/11/2024
Divulgação nas universidades	05/10/2024
Inscrições	15/09 até 30/10
Visitas técnicas	01/11/2024
Solenidade de abertura	01/11/2024
Cronômetro	01/11/2024
Formação de times e liberação dos canais oficiais de comunicação DISCORD.	01/11/2024
Maratona	01/11/2024 até 03/11/2024
Avaliação das soluções	03/11/2024
Solenidade de Premiação	03/11/2024

- b. A programação prévia do *HACKATOUR CATARATAS* foi elaborada com base na metodologia do *Design Thinking*, visando criar um ambiente inovador e inspirador para todos os participantes. Cada elemento da programação – que inclui palestras, *workshops* e mentorias – foi cuidadosamente planejado para fomentar a criatividade e promover o pensamento fora da caixa. Esta programação está sujeita a alterações sem aviso prévio. Quaisquer modificações na programação serão atualizadas no site oficial do evento, garantindo que os participantes estejam sempre informados sobre a agenda mais recente.
- c. A estrutura do *HACKATOUR CATARATAS* é dividida em várias fases interativas que guiam os participantes desde a **imersão** nas visitas técnicas e cases de sucesso, passando pela **ideação** com palestras e *workshops* colaborativos que estimulam o pensamento criativo, até a **prototipagem** de ideias com o apoio de mentorias especializadas. A culminação do evento ocorre na fase de **apresentação**, onde os projetos são exibidos para uma banca de jurados. Após a maratona, os projetos selecionados pelos jurados irão para aceleração em *marketing*, vendas e desenvolvimento, e posteriormente, para exposição na Feira de Turismo e Negócios, oferecendo oportunidades para *feedback* e desenvolvimento contínuo. Cada fase é projetada para incentivar a inovação e ajudar os participantes a criar soluções verdadeiramente disruptivas.

01/11 – SEXTA-FEIRA	
Horário	Ação
08h00 às 13h00	Visitas Técnicas
15h30 às 16h	Solenidade de Abertura
16h30 às 17h00	Palestra Elaine Turismo e Inovação
17h00 às 17h30	Pitch Reverso com empresários
17h30 às 18h00	Abertura de Cronômetro e Mentorias
19h00	Spoiler do próximo dia
02/11 - SÁBADO	
08h00 às 08h20	Backup do 1º Dia
08h30 às 09h00	Ideação
10h	Palestra Promoção dos Destinos - Embratur
11h00 às 11h30	Prototipação
14h00 às 14h30	Cases Jornada dos Produtos Turísticos - SEBRAE
16h00 às 16h30	Validação e Teste
19h00	Spoiler do próximo dia
03/11 - DOMINGO	
08h00 às 08h20	Backup do 2º Dia
09h00 às 09h20	PITCH
11h00 às 11h30	Último suspiro do Time
13h00 às 13h30	Matchmaking
14h00 às 14h40	Respiro
15h00 às 15h20	Tira-dúvidas com a Organização
15h30 às 16h30	Entrega dos Projetos e PITCH
17h00	Encerramento e Premiados

IX. PARTICIPAÇÃO

- a. Participarão do Concurso *HACKATOUR* CATARATAS os candidatos que realizarem o cadastramento na inscrição e o aceite do regulamento.
- b. A participação no *HACKATOUR* é voluntária, nominativa e intransferível.

- c. O participante deve escolher a modalidade de participação (presencial ou online) no momento da inscrição.
- d. A formalização de equipe tem prazo limitado até as 23h59 do dia 01/11/2024. Todos os participantes do *HACKATOUR* CATARATAS devem estar formalmente integrados a uma equipe dentro deste período. A formalização é realizada através dos formulários de check-point que serão enviados aos participantes durante a maratona. Aqueles que não estiverem alocados em uma equipe até o prazo determinado, serão considerados como ouvintes e não participarão da competição do evento.
- e. Os participantes devem se inscrever de forma individual e formarem equipes de no mínimo 03 (três) pessoas e no máximo 05 (cinco) pessoas.
- f. O Evento será realizado de forma inteiramente *híbrida*, presencialmente em local especificado pela organizadora, e online através da Plataforma e/ou dos meios indicados pela comissão organizadora durante sua realização.
- g. Os participantes residentes em Foz do Iguaçu deverão comparecer obrigatoriamente de forma presencial a todas as etapas do Hackatour Cataratas. Exceções a esta regra deverão ser justificadas e informadas previamente à Coordenação do evento, para avaliação e eventual aprovação.
- h. Cada equipe deverá assegurar que, no mínimo, dois integrantes estejam presentes e participem ativamente de todas as atividades, workshops, palestras e dinâmicas previstas na programação do Hackatour Cataratas, sejam elas presenciais ou online. Exceções deverão ser comunicadas antecipadamente à Coordenação para análise. O descumprimento deste requisito, sem aprovação prévia, poderá acarretar penalizações na pontuação da equipe, conforme definido pela organização, ou até mesmo a desclassificação, a critério da Comissão Organizadora.
- i. Tanto para a participação online, quanto para a participação presencial, o participante deve possuir um dispositivo eletrônico com acesso à internet e atender aos requisitos técnicos mínimos indicados pela organização do evento.
- j. O link de acesso à plataforma será enviado para o e-mail cadastrado pelo participante até 24 horas antes do início do evento.
- k. É de responsabilidade do participante garantir o funcionamento adequado dos equipamentos utilizados durante o evento, no formato online, o participante deve garantir conexão com a internet, no formato presencial, a organização do evento irá disponibilizar Wi-Fi gratuito.
- l. A interação e participação nas atividades online seguirão as orientações e regras do evento estabelecidas pela organização.
- m. Para garantir uma melhor preparação e alinhamento com os objetivos do evento, todos os participantes deverão passar por uma fase de capacitação prévia. Essa capacitação consiste na participação nas Trilhas de Conhecimento, que oferecem conteúdos essenciais para o desenvolvimento dos projetos.

X. DESENVOLVIMENTO DO TEMA E APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS

- a. Os resultados dos trabalhos desenvolvidos no Concurso *Hackatour* deverão ser apresentados para os comissão avaliadora, pelas equipes, tanto online quanto presencial, no último dia do evento, dia 03 de novembro de 2024, conforme o Cronograma disponível no site: <http://hackatour.com>
- b. Cada equipe deve incluir no *checkpoint* final uma apresentação em PDF de até 10 *slides*.
- c. Durante a maratona poderá ocorrer pré-análises em tempo real com avaliadores.
- d. Todos os participantes devem comparecer online, ou presencialmente, no momento da entrega dos projetos e dos PITCHS.
- e. Pelo menos um participante de cada equipe deve participar de cada palestra ou ação realizada no evento.

XI. GAMIFICAÇÃO E PONTUAÇÃO

a. OBJETIVO

- i. Implementar uma estratégia de gamificação durante o *Hackatour* Cataratas para incentivar o engajamento dos participantes nas trilhas de conhecimento, palestras e atividades do evento. A gamificação visa promover uma experiência interativa e educativa, além de fomentar a competição saudável entre os participantes e equipes.

b. AÇÕES

- i. Inserção de QR codes nos vídeos da Trilha do Conhecimento:
 1. Cada vídeo disponibilizado nas trilhas de conhecimento terá, em alguns momentos, um QR code exclusivo;
 2. Os participantes devem ler o QR code usando seus dispositivos móveis para captar os pontos;
 3. O QR code será exibido em momentos aleatórios dos vídeos para garantir que os participantes assistam aos conteúdos por completo.
- ii. Inserção de QR codes nas Palestras presenciais e online:
 1. Durante as palestras, tanto presenciais quanto online, será exibido um QR code exclusivo em momentos aleatórios;
 2. Os participantes deverão ler o QR code usando seus celulares para captar os pontos;
 3. Essa ação garantirá que os participantes estejam presentes e atentos ao conteúdo das palestras.
- iii. Atividades e Dinâmicas desenvolvidas durante a maratona:
 1. Durante ações realizadas na maratona, o participante que responder com mais agilidade e de forma correta, ganha pontuação;
 2. Durante as palestras, informativos serão enviados por e-mail com QR codes disponíveis com pontuação.

c. METODOLOGIA

- i. Pontuação Individual:

1. Cada participante acumulará pontos ao escanear os QR codes e responder corretamente às perguntas na plataforma;
2. A pontuação será atualizada em tempo real e poderá ser visualizada em painel de BI (business intelligence) acessível aos participantes.

ii. Pontuação por Equipe

1. Além da pontuação individual, será realizada a média dos pontos obtidos por todos os membros de uma equipe; A fórmula para calcular a pontuação por equipe, considerando a média dos pontos obtidos por todos os membros de uma equipe.

$$P_{equipe} = \frac{P_1 + P_2 + P_3 + \dots + P_n}{n}$$

- i. onde: P_{equipe} é a pontuação total da equipe;

$$P_1, P_2, P_3, \dots, P_n$$

a.

- ii. são as pontuações individuais dos membros da equipe;

- iii. n é o número de membros da equipe.

2. Soma final

- a. Será considerada a pontuação da equipe e a média da pontuação individual de seus membros, garantindo um equilíbrio entre o desempenho coletivo e individual dos participantes.

- i. A equipe acumulará pontos em atividades coletivas e desafios durante o evento, incluindo o pitch final. Essa pontuação será registrada separadamente da pontuação individual de cada participante.

- ii. Cada participante acumulará pontos ao longo das trilhas de conhecimento, palestras e atividades individuais, que serão registradas separadamente da pontuação da equipe.

- iii. No final do Hackatour Cataratas, a pontuação final de cada equipe será calculada somando

a pontuação da equipe à média das pontuações individuais de seus membros.

1. A fórmula para o cálculo da pontuação final de cada equipe será:
 - a.

$$\text{Pontuação Final da Equipe} = \text{Pontuação da Equipe} + \left(\frac{\sum \text{Pontuação Individual dos Membros}}{n} \right)$$

- b. Pontuação final da equipe = pontuação total da equipe no final do evento;
 - c. Pontuação da Equipe = soma dos pontos acumulados nas atividades coletivas e no pitch final;
 - d. Σ Pontuação Individual dos Membros = soma das pontuações individuais dos membros de equipe;
 - e. n = número de participantes na equipe
3. Cada QR Code lido pontua somente uma vez.

d. SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- i. Todos os participantes começam com 1.000 pontos.
 1. Como ganhar pontos:
 - a. Escanear QR codes nos vídeos das Trilhas do Conhecimento:
 - i. Cada QR Code escaneado rende +200 pontos;
 - ii. Caso o participante escaneie todos os QR codes de uma trilha de conhecimento completa, ele ganha um bônus de +300 pontos.
 - b. *Check-in* Diário:
 - i. Toda manhã será enviado um e-mail para o participante com o QR code de *Check-in* do dia.
 - ii. A leitura deste QR code rende +200 pontos.
 - c. Formulários *Checkpoint*:
 - i. A cada ação realizada, a coordenação enviará via e-mail um formulário checkpoint com perguntas referentes à solução desenvolvida;
 - ii. Cada Checkpoint respondido, confere à equipe +500 pontos.
 - d. Escanear QR Codes nas palestras (presenciais e online):
 - i. Cada QR Code escaneado rende +250 pontos;

- iii. No pitch final: -100 pontos por cada participante que não contribuir na apresentação. E -500 pontos se a equipe ultrapassar o tempo limite do pitch.

f. DISPOSIÇÕES FINAIS

i. Critérios de Desempate:

1. Em caso de empate na pontuação final, os jurados decidirão os vencedores com base nos critérios previamente estabelecidos para a avaliação.
- ii. A organização do *Hackatour* Cataratas não se responsabiliza por problemas de conectividade dos participantes em formato online, que possam prejudicar a leitura de QR codes ou a participação em atividades de gamificação. É de responsabilidade dos participantes garantir uma conexão estável à internet e o correto funcionamento de seus dispositivos móveis durante o evento.
- iii. A organização do *Hackatour* Cataratas se compromete a fornecer a infraestrutura necessária para a leitura dos QR codes durante o evento presencial. No entanto, não se responsabiliza por falhas técnicas nos dispositivos dos participantes, como problemas com câmeras, aplicativos de leitura de QR code, ou outros fatores que possam impedir a participação nas dinâmicas de gamificação.
- iv. Os QR codes disponibilizados durante o evento terão um período de validade pré-determinado e não poderão ser utilizados após esse prazo. A organização se reserva o direito de invalidar QR codes em casos de uso indevido ou compartilhamento entre participantes.
- v. As pontuações registradas e apresentadas nos painéis de BI (business intelligence) são consideradas finais e oficiais, exceto em casos de erro técnico identificados pela coordenação. A organização do evento reserva-se o direito de ajustar as pontuações em caso de erros técnicos ou comportamentos considerados inadequados, conforme o critério da equipe de coordenação.
- vi. A organização do *Hackatour* Cataratas reserva-se o direito de alterar, ajustar ou cancelar qualquer parte da gamificação, incluindo regras de pontuação e atividades, sem aviso prévio, visando o bom andamento do evento e a integridade da competição. vii. A organização do evento reserva-se o direito de aplicar penalidades, como a perda de pontos ou desclassificação, a participantes ou equipes que não cumprirem as regras estabelecidas. Isso inclui, mas não se limita a, tentativas de manipulação do sistema de pontuação, compartilhamento indevido de QR codes ou conduta antiesportiva. viii. A participação nas atividades de gamificação, como leitura de QR codes, questionários e desafios relâmpago, é de responsabilidade exclusiva dos participantes. A organização não se responsabiliza por eventuais atrasos, falhas de comunicação ou desatenção que possam impactar a pontuação ou o desempenho nas atividades.

XII. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- a. Os trabalhos apresentados pelas equipes serão avaliados pela Comissão Julgadora, composta por profissionais da área de tecnologia da informação e comunicação, inovação, promoção de destinos e turismo, escolhidos pelas empresas organizadoras, cujos nomes serão divulgados no decorrer do *HACKATOUR CATARATAS*.
- b. Somente serão avaliados os trabalhos desenvolvidos em total consonância com o regulamento, tema, desafios e demandas propostas, sendo que o distanciamento do tema, ou o descumprimento de alguma norma acarretará a imediata desclassificação da equipe.
- c. No dia 03/11/2024, conforme o Cronograma de Atividades, a Comissão Julgadora fará a análise/avaliação das soluções tecnológicas desenvolvidas pelas equipes. i. Para referida análise, serão utilizados os seguintes critérios:
 1. Adequação ao tema, desafio e objetivo propostos;
 2. Criatividade e disrupção da solução;
 3. Aplicabilidade do sistema para solucionar os problemas atinentes ao tema, desafios, demandas e utilidade;
 4. Viabilidade de execução da solução desenvolvida
- d. A avaliação dos projetos será realizada pela Banca Avaliadora, seguindo os critérios definidos no item anterior. Por meio dessa análise, serão consideradas vencedoras as 03 (três) equipes melhor avaliadas pela Comissão Julgadora, que serão premiadas segundo a ordem de classificação, em primeiro, segundo e terceiro lugar.
- e. O resultado da avaliação será divulgado presencial e em transmissão ao vivo realizada no dia e horário estipulados no Calendário do Evento.

XIII. PREMIAÇÃO

- a. Serão premiados os integrantes das equipes responsáveis pelos 03 (três) projetos mais bem classificados, conforme decidido pela organização seguindo os termos deste regulamento, fazendo jus ao seguinte prêmio:
 - i. 1º colocado: R\$ 5.000,00 (Cinco mil reais) + 1 (uma) passagem aérea (ida e volta) em trecho autorizado pela organizadora + Jantar no Rafain Churrascaria Show para a equipe;
 - ii. 2º colocado: R\$ 3.000,00 (três mil reais) + 1 tablet Samsung A7 Lite para cada participante da equipe + Jantar no Rafain Churrascaria Show para a equipe;
 - iii. 3º colocado: R\$ 2.000,00 (dois mil reais) + Jantar no Rafain Churrascaria Show para a equipe;
- b. As três equipes selecionadas receberão 36 horas de aceleração do seu projeto com as realizadoras do evento.
- c. As três equipes selecionadas terão direito a um balcão de 1mx1m com a logomarca do projeto adesivada cada, em espaço disponibilizado pela organização do Festival das Cataratas, na Feira de Turismo e Negócios em 2025.
- d. Pré-incubação com suporte e orientação técnica, empresarial e estratégica para o desenvolvimento de seus projetos com o Itapu Parquetec.
- e. Todos os prêmios oferecidos aos Participantes são pessoais e intransferíveis.

- f. Os prêmios serão entregues em até 30 dias úteis após a data da divulgação dos resultados, sem qualquer ônus aos contemplados.
- g. Os times ganhadores deverão entrar em contato com a comissão organizadora em até 20 dias, fornecendo os dados para recebimento e informações sobre a orientação dos prêmios.
- h. Poderão ser sorteados prêmios ao longo da maratona.
- i. Os sorteios realizados durante o evento são exclusivamente para participantes inscritos e ativos na maratona.

XIV. DESCLASSIFICAÇÃO

- a. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante, e conseqüentemente da equipe;
- b. A equipe que não responder pelo menos um dos formulários disponibilizados pela organização será considerada desistente;
- c. Não participar de alguma etapa do evento;
- d. Serão desclassificadas as equipes cujos trabalhos:
 - i. Não atenderem às cláusulas do presente Regulamento;
 - ii. Tenham se distanciado do tema/desafio proposto;
 - iii. Já terem sido apresentados em outro evento ou ação;
 - iv. Forem identificados como plágio ou que apresentarem cópias literais ou parciais de outros trabalhos/projetos;
 - v. Não apresentarem no dia e hora definidos no cronograma do *Hackatour*.

XV. OBRIGAÇÕES DE CONFIDENCIALIDADE

- a. Os participantes do Concurso *Hackatour* firmarão compromisso de confidencialidade em separado, contendo disposições suficientes para garantir o tratamento confidencial a ser dado a todas as informações reveladas pelos participantes das equipes e representantes das empresas parceiras no desenvolvimento dos temas apresentados e nos termos do presente Regulamento.

XVI. PROPRIEDADE INTELECTUAL E DEMAIS DIREITOS

- a. A inscrição no Concurso *Hackatour* configura para cada participante e para todos os fins do Direito, a expressa concordância com todas as condições, deveres e disposições presentes nos itens deste Regulamento.
- b. Todo o conteúdo produzido durante o evento é de propriedade e responsabilidade de seus autores.
- c. Ao se inscreverem no Concurso *Hackatour*, todo participante autoriza as organizadoras de forma irrevogável, irretratável e gratuita, a utilizar, a título universal e em caráter perpétuo, no Brasil e no exterior, a sua N, nome, voz, dados biográficos, atuações e execuções, bem como qualquer atributo de sua personalidade que seja captado durante o evento por qualquer meio de comunicação, de imagem ou de dados, captadas durante sua participação no evento, para fins institucionais, de divulgação, mídia social e publicidade

do evento ou destas empresas, por todo e qualquer veículo, processo ou meio de comunicação e publicidade, existentes ou que venham a ser criados, incluindo, mas não se limitando à mídia impressa, televisiva, digital e pela internet, bem como os trabalhos inseridos no sistema para avaliação e apresentação para edições futuras, isentando as organizadoras de toda e qualquer responsabilidade civil decorrente do uso de qualquer de seu atributo captável no evento, em virtude da expressa autorização de uso aqui concedida.

XVII. COMISSÃO JULGADORA

- a. A Comissão Julgadora será composta de pessoas técnicas e não técnicas, mediante convite da comissão organizadora do *Hackatour*.
- b. Ao aceitarem o convite para participarem do Concurso *Hackatour*, os integrantes da Comissão Julgadora firmarão o termo de sigilo sobre as informações que terão acesso, direta e/ou indiretamente, formais e/ou informais, durante as atividades realizadas em todas as etapas acima mencionadas.
- c. Como padrão de ética e para garantir a imparcialidade, os integrantes que farão parte da Comissão Julgadora comprometem-se a informar à comissão organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

XVIII. COMUNICAÇÃO

- a. Em todas as etapas do Concurso *Hackatour*, a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos pela plataforma Discord, por e-mail, por grupos de WhatsApp e pelo site oficial do evento: www.hackatour.com
- b. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do concurso.
- c. Não será aceita a alegação de falta de conhecimento das informações e/ou dos resultados do evento.

XIX. PARTICIPAÇÃO NA FEIRA DE TURISMO E NEGÓCIOS

- a. A Comissão Organizadora cederá um espaço compartilhado de exposição da Feira de Turismo e Negócios do Festival das Cataratas para apresentação dos 3 projetos selecionados durante a maratona.
- b. Cada equipe contará com um balcão de 1m x 1m adesivado com a logomarca da solução criada durante a maratona.
- c. É de responsabilidade da equipe a ambientalização do espaço, ficando a critério a locação de equipamentos eletrônicos ou mobiliários.

XX. DISPOSIÇÕES FINAIS

- a. As datas constantes do Cronograma do Concurso *Hackatour*, poderão ser alteradas, a critério da comissão organizadora. Nessa hipótese será dada publicidade das alterações no endereço eletrônico: www.hackatour.com
- b. Os participantes declaram que o projeto desenvolvido durante o Concurso *Hackatour* não infringirá os direitos de terceiros e não incorrerão em plágio, sob pena de responsabilização correspondente por violação de direitos de

terceiros bem como pelo descumprimento das normas constantes deste regulamento, na esfera cível e penal.

- c. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo resultar na desclassificação do respectivo participante.
- d. Os pedidos de informações adicionais e questionamentos dos participantes deverão ser encaminhados para o contato divulgado no site do Concurso *Hackatour* na internet e serão resolvidos pela Comissão Organizadora do evento, dando ciência a todos os participantes.
- e. As decisões da comissão do evento e da banca avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação, bem como dos resultados.
- f. Os resultados dos trabalhos das equipes participantes do Concurso *Hackatour* não serão devolvidos, passando a ser apropriados na forma disposta nos itens acima.
- g. A responsabilidade da comissão do evento é limitada à sua organização e realização, na forma definida neste Regulamento, as quais não serão responsáveis por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos Participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente por elas, cabendo aos Participantes a prevenção de danos a si e seus equipamentos.
- h. A Comissão do evento não será responsabilizada por eventos imprevisíveis ou por eventos que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior. Também não serão responsabilizadas nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenham agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido, ou não pode ser evitado.
- i. A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição, aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.
- j. Os casos não previstos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.
- k. O evento *Hackatour* disponibilizará durante o evento: Internet, local e espaço para participação. Ficando sob responsabilidade do participante levar seus equipamentos: notebook, carregador, e aparelhos para uso durante a maratona.
- l. O evento *Hackatour* não se responsabiliza pelos equipamentos dos participantes.

XXI. LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS (LGPD)

- a. Tendo em vista as alterações propostas pela Lei n.º 13.709 de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD) as Partes obrigam-se, em comum acordo, a estudar e implementarem medidas para adaptação as novas regras. O compromisso deverá ser

assumido também para outras Leis já vigentes ou futuras Leis que também regularem o tema de proteção de dados e de proteção a dados sensíveis.

- b. Cada uma das Partes deverá seguir à risca as obrigações determinadas na legislação pertinente, seja nas situações em que figurem com controladoras ou operadores, de acordo com cada situação fática, devendo adequar seus processos e condutas, bem como sistemas de proteção de dados, forma de transmissão e demais correlatos.
- c. O descumprimento das normas previstas na Lei 13.709/18 ou de quaisquer outras leis, normas, resoluções, ou qualquer determinação legal de proteção de dados, sem prejuízo das demais condições do Contrato, autorizará à Parte inocente optar pela imediata rescisão do Contrato, sem prejuízo das demais cominações ajustadas entre as Partes.
- d. Em caso de incidente de vazamento de dados que envolvam o Contrato, independentemente do motivo que o tenha ocasionado, as Partes se comprometem a informar, uma à outra, todos os detalhes do referido incidente, no menor prazo possível, indicando sempre que possível:
 - i. data e hora do incidente;
 - ii. relação dos tipos de dados afetados pelo incidente;
 - iii. indicação de medidas que estiverem sendo tomadas para reparar o dano e evitar novos incidentes.

XXII. FORO

- a. As partes elegem o foro da comarca de Foz do Iguaçu - Paraná para dirimir eventuais dúvidas decorrentes deste instrumento, renunciando expressamente qualquer outro, por mais privilegiado que seja ou venha ser. E assim, por estarem justos e acordados, assinam este instrumento em duas vias de igual teor e forma para um só feito.