

HACKATHON RECICLA HACK ONLINE

REGULAMENTO

1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO

- 1.1. O concurso cultural denominado "HACKATHON RECICLA HACK" é promovido pela **ABRE – Associação Brasileira de Embalagem** com a curadoria da Comunidade Hackathon Brasil.
- 1.2. O concurso tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas (aplicativos web / mobile e hardware, dentre outros).
- 1.3. AAs soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando o tema macro: **Recicla Hack! Como comunicar e engajar o consumidor para a reciclagem.**

2. DAS DATAS E DO LOCAL

- 2.1. O HACKATHON RECICLA HACK acontecerá nos dias **21 e 22 de maio de 2022** (sábado e domingo, respectivamente), englobando os seguintes horários: das **9h00** do sábado até as **23h59** do domingo.
- 2.2. A maratona de programação será realizada de forma **TOTALMENTE ONLINE.**

3. DA INSCRIÇÃO

- 3.1. Podem efetuar a inscrição para o HACKATHON RECICLA HACK pessoas físicas, brasileiras e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.
- 3.2. É permitida somente 01 (uma) inscrição por cpf (pessoa física).
- 3.3. As inscrições se darão no período de **25 de abril de 2022 a 19 de maio de 2022, até as 23h59**, horário de Brasília-DF, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link "Inscrições", no endereço <https://www.abre.org.br/reciclahack/>
 - 3.3.1. Haverá um número limitado de vagas e caso se esgotem, as inscrições estarão encerradas;
 - 3.3.2. O participante fica ciente de que a inscrição poderá ser efetivada em plataformas terceirizadas, utilizadas pela equipe organizadora do evento.
 - 3.3.3. O participante inscrito deverá se logar na plataforma do Discord até o dia **20 de maio de 2022**, via link enviado por e-mail, para que confirme a sua participação. Caso isso não ocorra, a inscrição será cancelada e a vaga disponibilizada para outro participante.
- 3.4. Os inscritos deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:
 - 3.4.1. Programação e desenvolvimento de aplicativos web / mobile; ou
 - 3.4.2. Design gráfico; ou
 - 3.4.3. Design digital; ou
 - 3.4.4. Gestão de negócios; ou
 - 3.4.5. Marketing.

3.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação do inscrito no HACKATHON **RECICLA HACK**. Cabe ao interessado confirmar a presença, na forma e no prazo a serem definidos pela comissão organizadora, para então, efetivamente participar deste concurso.

4. DA PARTICIPAÇÃO

4.1. A participação no HACKATHON **RECICLA HACK** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

4.2. Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia **20 de maio de 2022**.

4.3. O participante que não estiver logado na plataforma do Discord até a hora limite, às **23h59** do dia **20 de maio de 2022**, poderá ser desclassificado e a vaga disponibilizada para outro participante.

4.4. Os participantes se comprometem a preservar os dados obtidos no evento de acordo com a LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados.

4.5. Os participantes competirão em equipes formadas por no mínimo 03 e até 05 (cinco) pessoas, devendo sempre ser observado o tema macro – **“Recicla Hack! Como comunicar e engajar o consumidor para a reciclagem”**

4.6. Sobre a formação de equipes.

4.6.1. No que se refere à formação das equipes:

4.6.1.a) Poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou

4.6.1.b) somente poderão ter menos que 03 (três) pessoas, ou mais do que 05 (cinco) pessoas, se aprovado pela comissão organizadora; ou

4.6.1.c) a comissão organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes sem equipe alguma.

4.6.2. Cada equipe será composta, preferencialmente, por:

4.6.2.a) 02 (dois) programadores ou desenvolvedores; e

4.6.2.b) 1 (um) designer; e

4.6.2.c) 01 (um) gestor de negócios.

4.6.3. Caberá à comissão organizadora aprovar qualquer formação de equipe diferente daquela descrita nos itens 4.6.1 E/ou 4.6.2.

4.7. Caberá ao participante ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o concurso, sob pena de desclassificação.

4.8. Não será permitido em hipótese alguma conduta desrespeitosa a qualquer integrante da COMISSÃO ORGANIZADORA, bem como aos voluntários ou participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar do evento.

5. DO DESAFIO

5.1. Título: **Recicla Hack! Como comunicar e engajar o consumidor para a reciclagem.**

5.2. Descrição do desafio: Crie uma solução para promover o descarte correto dos materiais recicláveis, de forma que não gerem perdas nem prejuízos à saúde dos profissionais da reciclagem ao manusear materiais contaminados.

6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. A programação do HACKATHON **RECICLA HACK** compreende palestras, brainstorming, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas desenvolvidas. A programação completa será divulgada no endereço <https://www.abre.org.br/reciclahack/> e estará sujeita à alteração, se necessário for

7. DA PREMIAÇÃO

7.1. No dia **31 de maio de 2022**, no encerramento do HACKATHON **RECICLA HACK**, serão divulgados todos os vencedores.

7.2. Apenas receberão a premiação as 03 (três) equipes melhores avaliadas pela banca julgadora fazendo jus aos seguintes prêmios:

7.2.1. 1º colocado – R\$ 5.000,00 (5 mil reais)

7.2.2. 2º colocado – R\$ 3.000,00 (3 mil reais)

7.2.3. 3º colocado – R\$ 2.000,00 (2 mil reais)

7.3. Todos os prêmios oferecidos aos integrantes das 03 (três) equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis.

7.4. Os valores dos prêmios serão divididos em partes iguais entre os integrantes da equipe vencedora e serão creditados mediante as informações bancárias fornecidas pelos integrantes.

7.5. O pagamento dos prêmios é de responsabilidade da **ABRE** e deverão ser pagos em até 30 dias após o encerramento do evento.

8. DO JULGAMENTO

8.1. Ao aceitarem o convite para participarem do HACKATHON **RECICLA HACK**, os integrantes da banca 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.

8.2. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, os integrantes que farão parte da banca julgadora comprometem-se a informar à comissão organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

8.3. Etapa 1 do Julgamento – **23 a 25 de maio de 2022**

8.3.1. Sobre Entregáveis de Documentação:

- 8.3.1.a) Cada equipe deverá enviar a sua pasta nomeada com o nome da sua equipe, contendo seus arquivos do projeto desenvolvido até o dia **22 de maio de 2022** às 23h59
- 8.3.1.b) Avaliação sobre os entregáveis: avalia a qualidade e quantidade de informações contidas na documentação. Cada equipe recebe notas de 01 a 04 com intervalo de 0.5 pontos.

8.3.2. Sobre o Pitch:

- 8.3.2.a) Pitch de até 3 minutos, gravado em vídeo; Os pitches em vídeo deverão ser entregues até o dia **22 de maio de 2022 às 23:59h** e deverão seguir os seguintes procedimentos:
- 8.3.2.b) Gravar o vídeo com duração de até 3 minutos;
- 8.3.2.c) Fazer o upload no youtube como não listado;
- 8.3.2.d) Informar o link para o acesso ao vídeo no arquivo ***link-do-video-pitch.txt*** que estará dentro da pasta de entregáveis da equipe.

8.3.3. Os pitches serão avaliados entre os dias **23 a 25 de maio de 2022** pela banca julgadora

8.3.4. Critério de Avaliação dos vídeos pitches. Notas de 01 a 04:

- 8.3.4.a) **Potencial de impacto:** avalia qual é o potencial de impacto que a solução terá para o desafio proposto no hackathon;
- 8.3.4.b) **Modelo de negócio:** avalia o modelo de negócio, escalabilidade e como ele pode ser aplicado para solucionar o desafio proposto no hackathon;
- 8.3.4.c) **Aderência ao desafio:** avalia se a solução apresentada efetivamente resolve o desafio apresentado;
- 8.3.4.d) **Inovação da solução:** avalia se a solução apresentada traz inovação em termos de uso de tecnologia e/ou mudança de processos;
- 8.3.4.e) **Apresentação da solução (vídeo):** avalia se foi clara, completa e aderente aos desafios colocados;
- 8.3.4.f) **Critério de desempate:** Em caso de empate, será utilizada a nota sobre o item 8.3.1.b) Avaliação sobre os entregáveis, e persistindo o empate, será considerada a melhor nota sobre o item 8.3.4.d) Inovação da solução

8.3.5. As decisões da comissão de avaliação são soberanas e irrecorríveis.

8.4. Etapa 2 da Divulgação dos ganhadores– **31 de maio de 2022**

- 8.4.1. No dia 31 de maio de 2022, no encerramento do HACKATHON RECICLA HACK, serão divulgados todos os vencedores.
- 8.4.2. O encerramento será realizado de forma presencial no Fórum ABRE de Sustentabilidade. Local: Espaço do Bosque - Rua Werner Von Siemens, 111, Lapa de Baixo, São Paulo – SP
- 8.4.3. Os finalistas serão divulgados com antecedência e serão convidados a estarem presentes no dia do encerramento do hackathon que ocorrerá no Fórum ABRE de Sustentabilidade.
- 8.4.4. No caso de não poder participar presencialmente, os finalistas poderão

- participar de forma online. Demais informações serão dadas posteriormente.
- 8.4.5. Todos estão convidados a participar da cerimônia de encerramento. Demais informações sobre o Fórum ABRE de Sustentabilidade podem ser tiradas no site <https://www.abre.org.br/forum-abre-sustentabilidade/>

9. DA COMUNICAÇÃO

- 9.1. Em todas as etapas do HACKATHON RECICLA HACK, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail contato@hackathonbrasil.com.br.
- 9.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do concurso.
- 9.3. A comissão organizadora solicita a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o HACKATHON RECICLA HACK, que deverão chegar por meio do domínio "@hackathonbrasil.com.br". Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do evento.

10. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 10.1. As datas que se referem ao período de 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 <https://www.abre.org.br/reciclahack/>
- 10.2. O HACKATHON RECICLA HACK será coordenado por uma COMISSÃO ORGANIZADORA, integrada por membros e diretores da **Comunidade Hackathon Brasil** e **ABRE**, a quem compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.
- 10.3. Ao se inscreverem no HACKATHON RECICLA HACK, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando a COMISSÃO ORGANIZADORA a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, vhs e cd-rom, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.
- 10.4. No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, as ideias, arranjos e métodos, ficarão a cargo da própria equipe idealizadora do projeto.
- 10.5. Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, pela COMISSÃO ORGANIZADORA. Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da COMISSÃO ORGANIZADORA.
- 10.6. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os integrantes da COMISSÃO ORGANIZADORA, em caso de demanda judicial ou extrajudicial

intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

- 10.7. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do HACKATHON RECICLA HACK.
- 10.8. 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 ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.
- 10.9. 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.
- 10.10. As decisões dos integrantes da banca julgadora 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.
- 10.11. Este regulamento estará disponível no endereço <https://www.abre.org.br/reciclahack/>
- 10.12. O HACKATHON RECICLA HACK tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas 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, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.
- 10.13. A COMISSÃO ORGANIZADORA, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros de igual valor, mediante comunicação no endereço <https://www.abre.org.br/reciclahack/>
- 10.14. O concurso 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 aos participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A COMISSÃO ORGANIZADORA envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao HACKATHON RECICLA HACK tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.
- 10.15. 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.
- 10.16. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.