

TERMOS E CONDIÇÕES
&
REGULAMENTO

</Super.Bock.Group>
2*_"data"
Hac |<athon>
in(/2023)

JANEIRO 2023



Este documento contém todas as regras e informações aplicáveis ao Evento **Super Bock Group 2º Hackathon 2023**. A leitura do presente documento é obrigatória para que todos os candidatos entendam o funcionamento do Evento e tenham a melhor experiência possível.

As regras estabelecidas que se encontram descritas neste regulamento aplicam-se durante todo o Evento sendo que os Participantes, ao fazerem a sua inscrição, aceitam cumprir os pontos definidos abaixo.

DEFINIÇÕES

- **Evento** - Super Bock Group 2º Hackathon 2023, em formato remoto ou híbrido, composto por várias fases;
- **Promotor** - Entidade promotora do Evento (**SUPER BOCK BEBIDAS, S.A.**);
- **Organizador** - Comissão organizadora do Evento que é composta pelas empresas Super Bock Group e Made in Portugal;
- **Candidato** - Pessoa que se regista no Evento, mas ainda não foi confirmado como Participante pelos Organizadores;
- **Participante** - Pessoa aceite pelo Organizador para participar no Evento e pertencente a uma Equipa;
- **Equipa** - Grupo de Participantes ou Participante, que se encontra qualificado para participar no Evento se for composto por 1-3 membros e cumpram os critérios de registo e elegibilidade;
- **Website** - Sítio *online* público que contém a informação geral do Evento: www.sbghackathon.com ;
- **Plataforma** - Sítio *online* privado que fornece aos Participantes todos os recursos necessários para participar no Evento;
- **Mentor** - Especialista técnico e/ou negócio que estará disponível durante o Evento para ajudar as Equipas;
- **Júri Intermédio** - Painel de jurados intermédios que serão responsáveis pela avaliação dos projetos e seleção das 4 Equipas finalistas (2 Equipas por cada desafio);
- **Júri** - Painel de jurados que irão ser responsáveis pela avaliação na fase final do Evento e escolher as melhores Equipas;
- **Autor** - Participante e/ou Equipa que cria conteúdo durante o Evento;

- **Projeto** - Trabalho desenvolvido pelas Equipas e que deve ser submetido para avaliação;
- **Propriedade Intelectual (PI)** - Ideias, projetos e conteúdo desenvolvido pelos Autores no contexto do Evento;
- **Informação Confidencial (IC)** - Qualquer informação promovida ou partilhada pelos Organizadores e/ou Mentores ao Participante sob qualquer forma (inclui escrita, verbal, eletrónica, visual, ou qualquer outra forma tangível, e todas as cópias dessa informação), que é identificada como, notificado como sendo, ou que seja razoavelmente expectável como sendo confidencial ou proprietária do Promotor;
- **Fase Competição** - Fase do Evento onde são desenvolvidos os Projetos e selecionadas as Equipas finalistas pelo Júri Intermédio;
- **Fase Final** - Fase do Evento onde são apresentados os Projetos das Equipas finalistas e decididos os vencedores do Evento;
- **Email de Suporte** - info@sbghackathon.com .

1. Enquadramento

O **Super Bock Group 2º Hackathon 2023**, promovido pelo Super Bock Group em parceria com a NOS/LTP, Google Cloud e Made in Portugal, visa promover o desenvolvimento de projetos e soluções inovadoras de desafios reais que sejam aplicáveis no negócio do Promotor, com possibilidade de realizar futuros trabalhos com o Super Bock Group. O Evento é dirigido especialmente a *startups* ou entidades comerciais de pequena dimensão e estudantes universitários de áreas relacionadas com análise de dados ou semelhantes.

1.1. Objetivos

- a) Promover soluções inovadoras de casos de uso reais com recursos a dados provenientes de fontes do Super Bock Group e/ou outras fontes públicas;
- b) Fomentar a inovação e espírito empreendedor do ecossistema tecnológico e comunidade académica.

2. REGISTO

1. O Participante deverá cumprir os requisitos de elegibilidade listados abaixo e a participação implica a confirmação por parte dos Organizadores. As candidaturas que não respeitem as condições de elegibilidade descritas no ponto 2.1 infra, do presente Regulamento, não serão consideradas pela Organização.
2. As Equipas podem ser constituídas entre 1 e 3 Participantes e deverão ter um e-mail único de contacto.
3. Cada Participante só pode pertencer a uma Equipa.
4. No caso das Equipas com mais que 1 elemento, deverá ser nomeado um representante, que será o responsável e único interlocutor perante os Organizadores. Este responsável será a pessoa de contacto entre a Equipa e Organizadores.
5. O Evento está limitado a um número máximo de 20 equipas (máximo de 60 participantes) salvo decisão ao longo do processo da comissão Organizadora.
6. A participação no Evento é voluntária, nominativa, intransferível e gratuita, pelo que não está sujeita a nenhuma forma de pagamento.
7. O registo pressupõe a aceitação dos presentes termos e condições e do tratamento de informações pessoais constantes nos formulários de inscrição para efeitos de gestão das candidaturas e participações e gestão do evento.

2.1. ELEGIBILIDADE

1. Todos os Candidatos são elegíveis de se registarem, desde que:
 - O registo seja realizado através do formulário presente no Website;
 - O registo seja efetuado dentro dos prazos definidos no Website;
 - O Participante tenha 18 ou mais anos de idade;
 - O Participante não possua vínculo laboral, de estágio ou que por qualquer outra forma colaborar com qualquer um dos Organizadores;
2. Tipos de registo:
 - Equipa sem qualquer afiliação a empresas incluindo, mas não limitando, a universitários e grupos de inovação.

- Equipa com afiliação a empresas ou entidades nacionais, com ou sem fins lucrativos.

Para serem elegíveis enquanto candidatos, as empresas em questão devem cumprir requisitos de PME e não podem ter qualquer ligação a atividade concorrente à do Super Bock Group. Para comprovar a qualidade de PME, poderá ser requisitado o certificado.

2.2. PROCESSO

O processo de registo e confirmação da participação consiste no seguinte:

1. Serão consideradas válidas as candidaturas realizadas no período especificado no Website.
2. As candidaturas devem ser realizadas através da inscrição no formulário no Website e será enviada uma mensagem de confirmação do registo.
3. A inscrição será validada e levada ao processo de seleção.
4. Caso a Equipa seja selecionada, esta será contactada via *email* para finalizar o registo e ter acesso à Plataforma do Evento. No *email* constará toda a informação relevante sobre o Evento.
5. As equipas que não forem selecionadas, permanecerão em lista de espera até 1 dia antes do início do Evento e podem ser contactadas pelos Organizadores em caso de desistência de alguma Equipa confirmada.

2.3. SELEÇÃO E CONFIRMAÇÃO

1. É da competência da equipa de Organizadores receber as candidaturas e verificar se estas cumprem os pré-requisitos necessários de participação presentes neste Regulamento.
2. A seleção e aprovação das Equipas candidatas é realizada pela equipa Organizadora e contempla os seguintes critérios:
 - Principais: compatibilidade entre conhecimentos da Equipa com os objetivos do Evento; experiência profissional/académica; possibilidade de continuar o projeto pós-Evento;
 - Secundários: motivação em participar.

3. Esta informação será recolhida através do formulário de inscrição.
4. As Candidaturas que forem selecionadas, serão contactadas pelos Organizadores via *email* ou outra forma de contacto direta.
5. Todas as Equipas não selecionadas serão notificadas da decisão.

3. POLÍTICA DE CANCELAMENTO

1. O Participante tem o direito de cancelar a sua inscrição. Para tal, deve contactar os Organizadores através do Email de Suporte.
2. No caso de o Participante pertencer a uma Equipa com mais elementos, esta poderá continuar a participar caso esta assim o deseje e/ou substituir por outro Participante desde que este preencha os critérios de elegibilidade e o Evento não tenha começado.
 - a. O substituto deverá preencher o formulário de registo.
3. A Equipa desistente deverá ser substituída por uma da lista de espera devidamente selecionada pelos Organizadores segundo critérios de seleção do ponto 2.3;

4. PLATAFORMAS

4.1. COMUNICAÇÃO

1. Todas as informações gerais do Evento podem ser consultadas no Website.
2. O formulário de Registo encontra-se também disponível no Website.
3. Antes do Evento, a comunicação oficial será feita através de *email*.
 - a. Em casos excepcionais o contacto poderá ser feito através de telefone.
4. Durante o Evento, a comunicação oficial será efetuada através da Plataforma e/ou por *email*.

4.2. RECURSOS

1. Os Participantes terão acesso a uma Plataforma privada que conterà toda a informação necessária para a competição, nomeadamente:

- acesso às diversas *livestreams* e vídeos das diversas atividades do Evento;
 - documentação dos desafios;
 - documentação dos recursos disponíveis;
 - submissão dos projetos;
 - outro material relevante.
2. Esta Plataforma irá disponibilizar diversas funcionalidades de processamento, análise, visualização de dados, entre outras.
 3. Toda a informação respetiva ao acesso e utilização da Plataforma irá ser disponibilizada diretamente às Equipas.

5. AGENDA E DURAÇÃO DO EVENTO

1. A duração e programa do Evento está disponível no Website.
2. Há possibilidade de existirem atividades extra que serão opcionais para as Equipas.
3. Os Organizadores podem, a qualquer momento e sem aviso prévio, alterar a estrutura, a duração, os intervenientes do programa e das suas várias dinâmicas sem que tal implique qualquer indemnização aos participantes.

6. COMPETIÇÃO

6.1. FORMATO

1. O formato divide-se em duas fases:
 - **Fase Competição**
 - Resolução de desafios
 - Submissão de soluções (versão 1)
 - Escolha e anúncio de 4 equipas finalistas (2 por desafio)
 - **Fase Final**
 - Melhoria dos 4 projetos finalistas
 - Submissão de soluções (versão 2)
 - Apresentações finais
 - Anúncio de vencedores (Equipa vencedora de cada desafio)

2. Caso haja interesse da parte das Equipas e Promotor, haverá possibilidade de os projetos continuarem a ser desenvolvidos em conjunto após a competição e dependente do resultado da sua avaliação dos projetos.
3. A descrição detalhada das fases referidas no número antecedente, bem como a evolução e resultados das mesmas, pode ser consultada no Website.

6.2. DESAFIOS

1. Os desafios têm, cada um, o seguinte contexto:
 - Otimização de processos industriais/logísticos.
 - Otimização de processos de venda.
2. O detalhe de cada desafio proposto estará disponível no Website do Evento.
3. Cada equipa poderá concorrer apenas a um desafio. Para isso, na sua inscrição deverá colocar por ordem de preferência o desafio a que equipa à qual pertence quer responder.

6.3. RECURSOS

1. As Equipas terão acesso a diversos recursos que serão disponibilizados pelos Organizadores, tais como:
 - conjuntos de dados provenientes do Promotor;
 - outros recursos relevantes (APIs, documentação, etc.).
2. Os conjuntos de dados internos passarão por processo de pseudo-anonimização.
3. As Equipas poderão utilizar conjuntos de dados de fontes públicas desde que complementem os conjuntos de dados fornecidos pelos Organizadores e sejam obtidos legalmente.

6.4. MENTORES

1. O Mentor será um especialista técnico ou de negócio, que estará disponível durante o Evento para ajudar as Equipas.

2. Cada Equipa terá acesso a um ou mais Mentores que farão uma mentoria próxima da Equipa.
3. Os Mentores estarão disponíveis em horários predefinidos e sempre que necessário, após combinarem diretamente com as Equipas.
4. As Equipas poderão contactar outros Mentores que tenham um conjunto de valências que possam ajudar a resolver um problema técnico.
5. As valências dos Mentores estarão disponíveis na Plataforma.
6. Todos os contactos com os Mentores durante os períodos de mentoria serão através de funcionalidades na Plataforma.
7. As informações sobre os Mentores, disponibilidade e outros assuntos serão disponibilizadas às Equipas na Plataforma privada.

6.5. ENTREGÁVEL

1. Os *outputs* do trabalho desenvolvido na competição serão especificados no Website e deverão ser submetidos na Plataforma num formato específico.
2. O formato de submissão do projeto nas duas fases da competição pode ser distinto e serão detalhados, cada um deles, na Plataforma e Website do Evento.
3. Todas as informações dos formatos de submissão estarão na Plataforma privada.

6.6. AVALIAÇÃO E ELEGIBILIDADE

O Participante e a sua Equipa apenas terão a possibilidade de apresentar o projeto desenvolvido durante o Evento, e receber um incentivo, se:

- Os dados fornecidos pelo Promotor forem utilizados no Projeto desenvolvido pela Equipa;
 - A solução proposta é original e não viola nenhuma PI;
 - Cumpra com a totalidade dos critérios gerais de mérito, bem como os critérios específicos abaixo indicados;
 - A Equipa cumpriu com o presente Regulamento.

Os critérios gerais de mérito das soluções consistem em:

- **Inovação:** O quão o projeto apresentado demonstra originalidade e criatividade, não apresentando apenas uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos;
- **Aplicabilidade:** O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto;
- **Qualidade do protótipo:** O quão o protótipo exibido no vídeo de demonstração apresenta aparente qualidade em suas funcionalidades;
- **Exequibilidade:** Capacidade de o projeto ser realizado e implementado pós-evento;
- **Apresentação:** Qualidade e performance da apresentação do projeto.

Os critérios específicos assim como as ponderações serão disponibilizadas na Plataforma.

Todos os requisitos/condições previstas no presente normativo são cumulativas, sendo que o não cumprimento de um deles implicará a exclusão da Equipa do Evento.

6.7. JÚRI

1. O Júri será composto por um painel de jurados, sendo estes representantes dos Organizadores e personalidades de reconhecida experiência e mérito nas respetivas áreas (negócio e tecnológica).
2. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte do Júri comprometem-se a informar aos Organizadores qualquer conflito de interesse na avaliação das soluções desenvolvidas.
3. As decisões do Júri são tomadas por maioria absoluta de votos e são irrecorríveis.
4. O Júri pode solicitar informações e/ou esclarecimentos ao(s) Participantes sobre o conteúdo dos seus Projetos, se assim entender conveniente à boa avaliação dos mesmos.
5. O Júri pode não selecionar qualquer Projeto, se nenhuma satisfizer os requisitos elencados no ponto 6.5 do presente documento.

6. A(s) Equipa(s) vencedora(s) são divulgadas na sessão de encerramento da Fase Final do Evento.
7. A equipa de jurados pode ser consultada no Website do Evento.

7. INCENTIVOS / RECONHECIMENTO DE MÉRITO

1. Poderão ser entregues incentivos para os melhores projetos por parte das entidades Promotora e Parceira Tecnológica.
2. Estes incentivos serão anunciados no Website do Evento.
3. O Promotor reserva o direito de substituir os incentivos até à data do Evento (anunciada no Website) sem necessidade prévia de aviso.
4. O incentivo deve ser equitativamente dividido entre os membros da Equipa.
5. Não serão distribuídos incentivos caso nenhum projeto seja elegível.
6. Caso entenda, o Júri poderá atribuir Menções Honrosas e incentivos dedicados.
7. Todos os elementos das Equipas participantes no Evento receberão um certificado de participação.

8. EQUIPAMENTOS E COMODIDADES

1. As Equipas devem utilizar os seus computadores ou outro equipamento que achem relevante para resolver o desafio.
2. A Organização disponibilizará o acesso a uma Plataforma Cloud onde os Participantes terão acesso aos dados, acessível através de um modo de autenticação. Para proteção dos dados, os desafios devem ser resolvidos no interior do servidor remoto sem necessidade de extração de qualquer informação.
3. As Equipas devem garantir acesso à Internet para acederem ao servidor remoto e Plataforma do Evento.
4. Os Organizadores não se responsabilizam por eventuais problemas de conectividade que possam prejudicar a participação da Equipa na competição.
5. Os Organizadores reservam o direito de ajustar o tipo de acesso aos dados e recursos até ao dia do Evento sem aviso prévio, para garantir as condições necessárias da participação para todas as Equipas.

9. CÓDIGO DE CONDUTA

1. Os Organizadores têm como objetivo proporcionar um ambiente criativo, divertido, cooperativo e inovador. Para isso, é extremamente importante que cada Participante atue de forma cordial e respeitosa, independentemente do meio de interação (ou seja, online ou presencial), aceitando as instruções ou orientações transmitidas pelos Organizadores.
2. Não será tolerado o uso de linguagem obscena, comportamento abusivo ou ameaçador para com qualquer uma das partes envolvidas no Evento, incluindo os outros Participantes, independentemente do meio de interação (ou seja, online ou presencial);
3. Durante o Evento, qualquer atividade detetada como suspeita deverá ser comunicada imediatamente a um membro da Organização, seja por chat ou Email;
4. Quaisquer recursos disponibilizados pelos Organizadores, físicos ou não, só poderão ser utilizados no âmbito do Evento;
5. Os Organizadores reservam-se o direito de expulsar qualquer Participante que não respeite este regulamento.

10. PROPRIEDADE INTELECTUAL

1. Os Participantes declaram e garantem que todas as ideias, projetos e colaborações entre os Participantes do Evento são de Propriedade Intelectual (PI) do Participante ou da Equipe que os apresenta (o Autor).
2. Os Participantes não utilizarão nenhuma ideia original ou suas informações para gerar receita sem a autorização do Autor, não podendo em momento algum ser imputada qualquer responsabilidade ao Promotor, caso venha a ser detetado o uso indevido e ilegal de informação e/ou conteúdos não autorizados.
3. Os Participantes concordam em não divulgar nem utilizar qualquer informação sobre uma ideia original ou suas informações que surjam a partir do momento em que se inscrevem neste Evento e mesmo depois do mesmo terminar, sem a autorização do Promotor.

4. A PI e o trabalho desenvolvido antes, durante e após o Evento pertencem ao Participante e à sua Equipa.
5. O Promotor pode utilizar os resultados publicados e/ou apresentados durante o Evento como meio de publicidade ou promoção do mesmo, não podendo os Participantes reclamar qualquer direito a receber uma compensação.
6. No caso das obras ou materiais criados ou difundidos no âmbito da execução e da vigência do Evento integrarem ou utilizarem, total ou parcialmente, criações intelectuais ou realizações de terceiros, protegidas por direitos de autor ou conexos ou direitos de propriedade industrial, ou quando nelas forem incluídas imagens ou vozes de pessoas físicas reais, vivas ou mortas, protegidas por direitos de personalidade, cabe aos Participantes, conforme anteriormente referido, por conta do Promotor, tendo em conta os prazos disponíveis, obter a prévia e adequada autorização dos titulares desses direitos ou a respetiva transmissão, a favor do Promotor.

11. DADOS PESSOAIS

1. O Promotor é o Responsável pelo Tratamento dos dados pessoais recolhidos e tratados no âmbito do Evento, comprometendo-se a atuar de acordo com a legislação de proteção dos dados pessoais aplicável, nomeadamente o Regulamento (EU) 2016/679, de 27 de abril de 2016 (RGPD), e a legislação relativa ao respeito pela vida privada e à proteção dos dados pessoais nas comunicações eletrónicas.
2. Por dados pessoais entende-se toda a informação relativa a uma pessoa singular identificada ou identificável. No âmbito do Evento serão tratados os seguintes dados pessoais:
 - a. Dados de identificação, como o nome, o intervalo da idade, morada e a imagem;
 - i. a morada será apenas na condição do Participante querer receber ofertas do Promotor;
 - b. Dados de contacto, como o e-mail, o telefone/telemóvel e a morada;
 - c. Dados curriculares e profissionais, como as qualificações académicas, a experiência e a situação profissional;
 - d. Outros dados não sensíveis, como as expectativas e motivações para o evento.
3. O tratamento dos dados referidos no número anterior é necessário para garantir a inscrição e avaliar a elegibilidade dos candidatos, seleccionar os participantes, gerir a participação (p.ex. para assegurar o acesso à Plataforma do Evento), gerir o Evento, enviar incentivos e, ainda, para efeitos de divulgação de fotografias e vídeos captados no decurso do Evento.
4. O tratamento dos dados pessoais está fundamentado na execução do presente regulamento, que estabelece os termos e as condições da realização do Evento, e, por essa via, configura um contrato entre o Promotor e os Candidatos/Participantes.
5. Os dados pessoais recolhidos serão utilizados para as finalidades descritas no número 3 e serão conservados pelos seguintes prazos:

- a. Os dados pessoais relativos aos candidatos não selecionados serão conservados até ao final do Evento.
 - b. Os dados pessoais relativos aos candidatos selecionados (participantes) serão conservados pelo período de três meses contados da data definida para o final do Evento.
6. Atingido o prazo máximo de conservação indicado o Promotor procederá ao apagamento ou à anonimização dos dados pessoais recolhidos, salvo se a conservação estiver justificada numa base de licitude distinta do regulamento (por exemplo, no consentimento do titular dos dados) ou se a conservação for necessária para efeitos de declaração, exercício ou defesa de um direito em processo judicial por parte do Promotor, caso em que os dados podem ser conservados por período superior.
7. Os dados pessoais recolhidos também serão tratados pelas empresas que integram a Comissão Organizadora, designadamente pela Made in Portugal. Estas empresas vão tratar os dados pessoais em nome e por conta da Super Bock Bebidas S.A. (Promotor e responsável pelo tratamento), sendo que apenas tratarão os dados necessários ao desenvolvimento das atividades a que estejam adstritas no âmbito do Evento. A Made in Portugal garante o cumprimento das obrigações previstas no presente regulamento e a adoção das medidas técnicas e organizativas necessárias à observância dos princípios e regras inscritas no RGPD, as quais estão especificamente consagradas no acordo de processamento de dados pessoais outorgado com o responsável pelo tratamento, em pleno cumprimento do estabelecido na legislação em vigor em matéria de proteção de dados e os mesmos comprometem-se a cumprir e respeitar o disposto na Lei de Proteção de Dados Pessoais e no Regulamento (UE) n.º 2016/679, de 27 de abril de 2016.
8. Para além da Made in Portugal existem outros terceiros, fornecedores/parceiros das empresas que integram a Comissão Organizadora, que poderão ter acesso aos dados pessoais disponibilizados com a finalidade de prestarem os serviços e/ou cumprirem com as obrigações que derivem das relações jurídicas estabelecidas entre esses terceiros e a Comissão Organizadora, no âmbito da gestão deste

Evento, designadamente prestadores de serviços tecnológicos (alojamento do site) e prestadores de serviços de transporte e entrega.

9. Os candidatos e os participantes têm o direito de solicitar ao Promotor, quando aplicável, o acesso aos dados pessoais que lhes digam respeito, bem como a sua retificação, apagamento, limitação do tratamento no que disser respeito ao titular dos dados, ou do direito de se opor ao tratamento, bem como do direito à portabilidade dos dados, e ainda o direito de retirar o consentimento em qualquer altura, sem comprometer a licitude do tratamento efetuado com base no consentimento previamente dado. Têm ainda o direito de apresentar reclamação a uma autoridade de controlo, ou o direito à ação judicial contra a autoridade de controlo ou o responsável pelo tratamento.
10. Os direitos poderão ser exercidos através de contacto escrito com o Encarregado de Proteção de Dados do Promotor para o seguinte e-mail:
privacy@superbockgroup.com.

12. DIREITOS DE PERSONALIDADE E IMAGEM

1. Os Participantes autorizam o Promotor e Organizadores a utilizar o seu nome e a sua imagem, voz, fotografia e vídeo, recolhidos na plataforma e/ou nas atividades realizadas ao abrigo do presente no âmbito da sua participação no Evento, através de qualquer forma ou meio de reprodução, tanto electrónico (Internet e outros análogos), como convencional (papel, fotografias e outros análogos), pela máxima duração permitida por lei.
2. Os Participantes autorizam os Organizadores a construir material audiovisual durante o Evento sobre os Participantes. Todo o material audiovisual (fotografia e vídeo) produzido é propriedade da entidade Promotora.
3. O uso e publicação das imagens e dados do interessado na sua condição de vencedor conforme o exposto no presente Regulamento, não gera nem outorga reembolso, pagamento de compensação ou de direitos económicos de qualquer tipo para o vencedor.

13. INFORMAÇÃO CONFIDENCIAL

1. O termo Informação Confidencial (IC) significa toda e qualquer informação divulgada pelos Organizadores, Promotor e/ou Mentores ao Participante de qualquer forma (incluindo escrita, verbal, eletrônica, visual ou qualquer outra forma tangível e todas as cópias de tais informações), que é identificado como, notificado como sendo, ou que seria razoavelmente esperado como sendo confidencial ou propriedade do Promotor e/ou Organizadores.
2. Inclui quaisquer dados, *software*, documentação de *software*, código-fonte, documentação de especificações funcionais, diretrizes de desenvolvimento, invenções, materiais de formação, informações confidenciais de terceiros e qualquer informação fornecida pelos Organizadores que seja divulgada ao Participante em contexto do Evento.
3. O Participante só pode usar a IC divulgada nos termos deste Regulamento para o propósito exclusivo do Evento.
4. O Participante não deve divulgar qualquer IC a terceiros sem o consentimento expresso e prévio por escrito dos Organizadores e/ou Promotor.
5. O Participante não deve fazer engenharia reversa ou descompilar qualquer *software* incluído em qualquer IC ou fazer cópias não autorizadas de qualquer IC.
6. Caso o Participante seja autorizado pelos Organizadores e/ou Promotor a fazer cópias de qualquer IC, ele deverá fazê-lo exclusivamente para os fins da competição. Todas as IC copiadas, bem como os respectivos suportes, deverão ser eliminados assim que terminar a competição. O Participante não pode guardar cópias das informações.
7. O Participante não deve tentar identificar nenhuma informação pessoal que tenha sido anonimizada na IC.

14. DISPOSIÇÕES FINAIS

8. A participação no Evento implica a aceitação e concordância com todos os termos do presente Regulamento.

9. 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 indemnização ou compensação aos Participantes e/ou aos eventuais terceiros.
10. Os Organizadores reservam-se ao direito de modificar estes termos a qualquer altura e apenas segundo o critério dos Organizadores – por isso é aconselhado que o Participante visite esta página periodicamente para estar atualizado das suas alterações.
11. Qualquer caso não mencionado ou não explicitamente referido neste documento deve ser avaliado e decidido pelos Organizadores e/ou Júri, dependendo das circunstâncias.

15. RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

12. Qualquer divergência ou questão emergente da interpretação ou aplicação deste Regulamento no âmbito do passatempo a que se refere, será submetida ao tribunal da Comarca do Porto, com expressa renúncia a qualquer outro, salvo norma legal imperativa que disponha de forma diversa.

Criação do documento:

10 de outubro de 2020

Última atualização:

6 de Janeiro de 2023

