REGULAMENTO OFICIAL – HACKATHON 7.0 CONNECT

Realização: Connect Ambiente de Inovação
Data do evento: 14 de novembro de 2026 (sábado)
Horário: Das 09h às 21h (horário de Brasília)
Modalidade: Híbrida — on-line e presencial nos hubs de inovação parceiros
Abrangência: Nacional
Inscrições: https://hack.connectinovacao.com.br
Página do evento: www.connectinovacao.com.br/hackathon

CAPÍTULO I — DOS OBJETIVOS E DESAFIOS

Art. 1º O HACKATHON 7.0 CONNECT é um evento de inovação, empreendedorismo e desenvolvimento colaborativo de soluções, promovido pelo Connect Ambiente de Inovação, com o propósito de conectar talentos, empresas, instituições de ensino, associações comerciais e organizações do ecossistema de inovação em âmbito nacional.

Art. 2º O HACKATHON 7.0 CONNECT tem como objetivos específicos:

I. Incentivar o empreendedorismo, a pesquisa aplicada, o desenvolvimento tecnológico e a inovação em diferentes setores da economia.
II. Estimular a construção de soluções criativas, inovadoras e viáveis para desafios reais apresentados por empresas e organizações.
III. Promover a conexão entre estudantes, profissionais, empreendedores, pesquisadores, especialistas e instituições de diferentes regiões do Brasil.
IV. Fortalecer a colaboração multidisciplinar, o compartilhamento de conhecimentos e o desenvolvimento de competências.
V. Aproximar empresas de talentos, ideias e soluções com potencial de aplicação prática e geração de impacto positivo.

Art. 3º As soluções desenvolvidas deverão responder aos desafios apresentados pelos Desafiadores Oficiais desta edição.

§1º Os Desafiadores Oficiais e seus respectivos desafios serão divulgados na página oficial do evento.

§2º O lançamento oficial dos desafios ocorrerá na **quinta-feira, 12 de novembro de 2026, às 19h**, por meio de transmissão ao vivo no canal do YouTube do Connect Ambiente de Inovação.

§3º As informações sobre os desafios permanecerão disponíveis para consulta na página oficial do evento após seu lançamento.

Art. 4º As soluções apresentadas deverão:

I. Responder diretamente ao desafio selecionado.
II. Apresentar caráter inovador, criativo e original.
III. Demonstrar aplicabilidade prática e viabilidade de implementação.

IV. Apresentar potencial de impacto positivo para o mercado, a sociedade ou o setor atendido.
V. Ser submetidas dentro do prazo e das condições estabelecidas neste regulamento.

CAPÍTULO II — DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO

Art. 5º O HACKATHON 7.0 CONNECT é gratuito e aberto a estudantes, empreendedores, profissionais, desenvolvedores, designers, pesquisadores e demais interessados em inovação.

§1º Não será exigido vínculo com instituição de ensino, formação acadêmica específica, conhecimento de programação ou experiência anterior em hackathons.

§2º A participação estará condicionada ao atendimento das regras de inscrição, formação de equipes e demais disposições deste regulamento.

Art. 6º As inscrições deverão ser realizadas exclusivamente pela plataforma oficial do evento, disponível em https://hack.connectinovacao.com.br.

§1º O prazo para inscrições será encerrado na **sexta-feira, 13 de novembro de 2026, às 23h59**, observado o horário oficial de Brasília.

§2º Cada participante deverá realizar seu cadastro individual, fornecendo as informações obrigatórias e mantendo seus dados atualizados.

§3º A inscrição individual poderá ser realizada independentemente da existência prévia de uma equipe, observadas as condições estabelecidas neste regulamento.

§4º A efetivação da inscrição e a participação no evento estarão condicionadas ao cumprimento dos prazos e procedimentos estabelecidos pela organização.

Art. 7º É permitida a participação de menores de 18 (dezoito) anos, mediante apresentação obrigatória de Termo de Autorização para Participação de Menor, devidamente preenchido e assinado pelo pai, mãe ou responsável legal.

§1º Para a participação presencial, o Termo de Autorização deverá ser solicitado diretamente ao hub de inovação no qual o menor participará, observando as orientações fornecidas pelos respectivos responsáveis.

§2º Para a participação on-line, o Termo de Autorização estará disponível para download na plataforma oficial, devendo ser preenchido, assinado digitalmente ou assinado no próprio documento e posteriormente enviado pela plataforma.

§3º A participação do menor estará condicionada ao recebimento e à validação da documentação exigida, antes do início de sua participação nas atividades.

§4º Nas atividades presenciais realizadas em parceria com instituições de ensino, poderão ser exigidas orientações e autorizações complementares relativas a horários, deslocamento, acompanhamento, saúde e segurança.

§5º A autorização para participação não implicará, automaticamente, autorização para divulgação de imagem e voz, que observará as regras específicas previstas neste regulamento.

Art. 8º A participação no HACKATHON 7.0 CONNECT implica o conhecimento e a aceitação integral deste regulamento, dos Termos de Uso e da Política de Privacidade da plataforma.

Art. 9º Cada participante poderá realizar apenas uma inscrição individual para a edição e integrar somente uma equipe concorrente.

CAPÍTULO III — DO FORMATO E DAS MODALIDADES DE PARTICIPAÇÃO

Art. 10º O HACKATHON 7.0 CONNECT será realizado em formato híbrido, permitindo a participação:

I. **Presencial:** nos hubs de inovação parceiros oficialmente habilitados para o evento.
II. **On-line:** de maneira remota, por meio da plataforma oficial e dos canais digitais disponibilizados pela organização.

Art. 11º Os hubs presenciais serão organizados em parceria com instituições, associações comerciais e outras organizações integrantes da rede de inovação do Connect.

§1º A relação das instituições participantes, cidades, endereços, capacidades, responsáveis e demais orientações sobre os hubs será divulgada na plataforma oficial e na página do evento.

§2º As vagas presenciais serão limitadas à capacidade de cada hub.

§3º A seleção do hub deverá ser realizada durante o procedimento de inscrição, conforme as opções disponíveis.

§4º Eventuais alterações de hub estarão condicionadas à disponibilidade de vagas e às regras operacionais definidas pela organização.

Art. 12º Os participantes da modalidade on-line poderão acompanhar as atividades oficiais, integrar equipes, receber mentorias e desenvolver seus projetos remotamente.

Parágrafo único. É responsabilidade do participante providenciar os equipamentos e a conexão à internet necessários à participação remota.

Art. 13º Será permitida a formação de equipes com integrantes de diferentes cidades, estados e modalidades de participação, inclusive com participantes presenciais e on-line em uma mesma equipe.

Parágrafo único. A organização da comunicação, integração e desenvolvimento do projeto entre integrantes de diferentes localidades será de responsabilidade da equipe, com apoio dos recursos disponibilizados pela plataforma.

Art. 14º As modalidades presencial e on-line estarão sujeitas aos mesmos critérios de avaliação, condições de concorrência e regras de premiação.

Art. 15º A participação no evento é gratuita, porém eventuais despesas pessoais com transporte, hospedagem, alimentação, equipamentos e conexão à internet serão de responsabilidade dos participantes, salvo benefícios expressamente anunciados pela organização ou pelos hubs parceiros.

CAPÍTULO IV — DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES

Art. 16º As equipes deverão ser compostas por, no mínimo, 3 (três) e, no máximo, 5 (cinco) integrantes.

§1º As equipes poderão reunir pessoas de diferentes áreas de conhecimento, instituições e localidades.

§2º Cada integrante deverá possuir cadastro individual válido na plataforma.

§3º As equipes deverão estar devidamente cadastradas e com sua composição regularizada na plataforma oficial até as **08h59 do dia 14 de novembro de 2026**, antes do início do hackathon.

Art. 17º Os participantes poderão:

I. Criar uma equipe pela plataforma.
II. Integrar uma equipe existente, mediante convite ou aceite.
III. Convidar outros participantes, inclusive pessoas ainda não cadastradas, utilizando os recursos de compartilhamento disponibilizados pela plataforma, respeitado o prazo de inscrições individuais.
IV. Utilizar as ferramentas disponíveis para encontrar outros participantes interessados na formação de equipes.

Art. 18º A organização poderá auxiliar os participantes na formação de equipes, sem garantia de disponibilidade de integrantes ou de composição de grupos.

Art. 19º Cada equipe deverá selecionar apenas um dos desafios oficiais apresentados e desenvolver uma única solução concorrente.

Art. 20º Eventuais alterações de integrantes ou de composição das equipes estarão sujeitas aos procedimentos definidos pela organização e deverão ser concluídas até as 08h59 do dia 14 de novembro de 2026.

Parágrafo único. Não serão admitidas alterações que resultem em equipe com quantidade de integrantes inferior ou superior aos limites previstos neste regulamento.

CAPÍTULO V — DO CRONOGRAMA E FUNCIONAMENTO

Art. 21º O HACKATHON 7.0 CONNECT será realizado no dia **14 de novembro de 2026, sábado, das 09h às 21h**, totalizando 12 (doze) horas destinadas às atividades de desenvolvimento das soluções.

Art. 22º O evento observará o seguinte cronograma geral:

I. **12 de novembro de 2026, às 19h:** lançamento oficial dos desafios, por transmissão ao vivo no YouTube do Connect Ambiente de Inovação.
II. **13 de novembro de 2026, às 23h59:** encerramento das inscrições individuais.
III. **14 de novembro de 2026, às 08h59:** prazo final para regularização e cadastro das equipes.
IV. **14 de novembro de 2026, às 09h:** abertura oficial do hackathon e início das atividades de desenvolvimento das soluções.
V. **14 de novembro de 2026, às 21h:** encerramento do prazo para submissão dos projetos.

VI. **14 de novembro de 2026, após as 21h:** avaliação dos projetos submetidos pela Comissão Julgadora, seguida da divulgação dos resultados e premiação, conforme o andamento dos trabalhos de avaliação.

§1º A programação detalhada das atividades do hackathon será divulgada na plataforma e na página oficial do evento.

§2º As atividades preparatórias serão comunicadas pela página oficial do evento e pelas redes sociais do Connect Ambiente de Inovação.

§3º Durante o período de desenvolvimento, as equipes terão autonomia para organizar as etapas de ideação, pesquisa, validação, prototipagem, testes e preparação das propostas, respeitados os prazos e orientações da organização.

Art. 23º O prazo final para submissão dos projetos será às **21h do dia 14 de novembro de 2026**, observado o horário oficial de Brasília.

§1º Não haverá prazo suplementar individual para submissão após o horário estabelecido.

§2º Eventuais falhas generalizadas da plataforma ou circunstâncias excepcionais reconhecidas pela organização poderão justificar a adoção de medidas gerais, devidamente comunicadas aos participantes, preservando a igualdade de condições.

§3º Em nenhuma hipótese serão considerados válidos envios realizados fora da plataforma oficial, inclusive por e-mail, WhatsApp, redes sociais ou outros meios de comunicação.

Art. 24º Os participantes deverão acompanhar as comunicações oficiais, os horários e as orientações disponibilizadas pela organização durante todo o evento.

CAPÍTULO VI — DAS MENTORIAS

Art. 25º Durante o HACKATHON 7.0 CONNECT, as equipes terão acesso a mentorias conduzidas por especialistas convidados, destinadas a orientar e apoiar o desenvolvimento das soluções.

Art. 26º As mentorias poderão abordar temas como:

I. Tecnologia e desenvolvimento de soluções.
II. Empreendedorismo e modelagem de negócios.
III. Experiência do usuário, design e prototipagem.
IV. Validação de mercado, viabilidade e aplicabilidade.
V. Comunicação, estruturação de apresentações e pitch.
VI. Características e estrutura das empresas desafiadoras.
VII. Outros temas relacionados às necessidades dos desafios e projetos.

Art. 27º As mentorias serão realizadas presencialmente ou on-line, conforme a disponibilidade dos especialistas e os procedimentos de agendamento definidos pela organização.

Parágrafo único. A participação nas mentorias não assegura vantagem ou pontuação adicional na avaliação dos projetos.

CAPÍTULO VII — DA APRESENTAÇÃO E SUBMISSÃO DAS SOLUÇÕES

Art. 28º Cada equipe deverá apresentar a solução desenvolvida por meio de um **pitch em vídeo com duração máxima de 3 (três) minutos**.

Art. 29º A apresentação deverá contemplar, no mínimo:

I. Identificação do desafio escolhido.
II. Descrição do problema e do público impactado.
III. Apresentação da solução proposta.
IV. Demonstração do caráter inovador e dos principais diferenciais.
V. Explicação sobre aplicabilidade prática, viabilidade de implementação e resultados esperados.

Art. 30º As equipes poderão utilizar apresentações, protótipos, demonstrações, recursos audiovisuais e outros materiais que contribuam para a compreensão da proposta.

Parágrafo único. Não será exigido um produto comercialmente concluído ou integralmente funcional, desde que a proposta apresente consistência suficiente para permitir sua avaliação.

Art. 31º A submissão dos projetos deverá ser realizada **exclusivamente pela plataforma oficial do evento**, até as 21h do dia 14 de novembro de 2026.

§1º Cada equipe deverá inserir, no campo específico disponibilizado na plataforma, o link de acesso ao vídeo de apresentação da solução.

§2º A equipe poderá utilizar a plataforma de hospedagem de vídeos de sua preferência, desde que o conteúdo esteja disponível para visualização pela Comissão Organizadora e pela Comissão Julgadora, sem necessidade de logins alternativos, autorizações individuais ou solicitações adicionais de acesso.

§3º Será permitido, por exemplo, o compartilhamento de vídeo não listado no YouTube, desde que o link disponibilizado permita sua visualização pelos avaliadores.

§4º Não serão aceitos projetos encaminhados por e-mail, WhatsApp, mensagens privadas, redes sociais ou qualquer outro meio que não seja o campo de submissão da plataforma oficial.

§5º É responsabilidade da equipe verificar previamente se o link está correto, se o vídeo está disponível e se a submissão foi concluída com sucesso na plataforma.

§6º O vídeo deverá permanecer acessível durante todo o período necessário à avaliação dos projetos.

Art. 32º Caso sejam realizadas múltiplas submissões dentro do prazo estabelecido, será considerada a última versão válida registrada na plataforma.

Art. 33º Serão desclassificadas da avaliação as equipes que:

I. Não realizarem a submissão pela plataforma oficial dentro do prazo estabelecido.
II. Não apresentarem o pitch no formato solicitado.
III. Disponibilizarem vídeos inacessíveis aos avaliadores por restrições de acesso, links inválidos ou exigência de autenticação não disponibilizada.
IV. Descumprirem as regras de composição da equipe.

V. Apresentarem materiais com fraude, plágio ou violação comprovada de direitos de terceiros.
VI. Descumprirem outras condições essenciais previstas neste regulamento.

CAPÍTULO VIII — DO JULGAMENTO E DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Art. 34º As soluções serão avaliadas por uma Comissão Julgadora formada por representantes das empresas desafiadoras e apoiadoras, mentores e representantes das associações comerciais parceiras do HACKATHON 7.0 CONNECT.

§1º A composição da Comissão Julgadora será definida pela organização.

§2º Somente serão encaminhados para avaliação os projetos efetivamente submetidos pela plataforma oficial, dentro do prazo e em conformidade com os requisitos estabelecidos neste regulamento.

Art. 35º A avaliação das propostas considerará cinco critérios:

I. **Inovação e originalidade:** criatividade, diferenciação e caráter inovador da solução proposta.
II. **Funcionalidade e aplicabilidade:** consistência técnica, possibilidade de funcionamento e aplicação prática.
III. **Aderência ao desafio:** capacidade da proposta de responder ao problema apresentado pelo desafiador.
IV. **Impacto potencial:** potencial de geração de resultados positivos e relevantes para o público ou setor atendido.
V. **Viabilidade:** possibilidade de implementação, considerando aspectos técnicos, operacionais, econômicos e de sustentabilidade da proposta.

Art. 36º A avaliação das soluções será realizada em duas etapas: **fase eliminatória, por confrontos sucessivos entre projetos, e fase final classificatória, mediante atribuição de notas pela Comissão Julgadora**, considerando os critérios estabelecidos no Art. 35º deste regulamento.

§1º — Da fase eliminatória: Os projetos submetidos e habilitados serão distribuídos aleatoriamente entre os integrantes da Comissão Julgadora, que atuarão presencialmente, reunidos na sede do Connect Ambiente de Inovação, ou remotamente, por meio da plataforma oficial do evento.

§2º Em cada confronto, o avaliador receberá dois vídeos de soluções desenvolvidas para o mesmo desafio, devendo analisá-los comparativamente e indicar aquele que melhor atende, em seu conjunto, aos critérios de inovação e originalidade, funcionalidade e aplicabilidade, aderência ao desafio, impacto potencial e viabilidade.

§3º A Comissão Organizadora será responsável pela distribuição aleatória dos confrontos, pela organização das rodadas eliminatórias e pelo registro dos resultados, adotando os procedimentos necessários à imparcialidade e à integridade do processo.

§4º — Da fase final classificatória: Encerrada a etapa eliminatória, os projetos semifinalistas serão submetidos à avaliação conjunta de todos os integrantes da Comissão Julgadora participantes da etapa final, tanto presencialmente quanto de forma remota.

§5º Cada avaliador atribuirá notas de 1 (um) a 10 (dez) para cada um dos projetos semifinalistas, considerando os critérios do Art. 35º.

§6º A pontuação final de cada projeto será obtida pela média aritmética das avaliações válidas recebidas na fase final classificatória.

§7º Os projetos semifinalistas serão classificados em ordem decrescente de pontuação final, sendo as cinco primeiras colocações consideradas para fins de premiação, conforme as disposições deste regulamento.

§8º A fase eliminatória terá caráter exclusivamente classificatório, não sendo suas escolhas ou resultados convertidos em pontos adicionais na fase final.

§9º Todo o processo de avaliação será realizado com base exclusivamente nos materiais submetidos pela plataforma oficial do evento, não sendo admitidas apresentações complementares ou alterações nos projetos após o encerramento do prazo de entrega.

Art. 37º Em caso de empate na pontuação final, a Comissão Julgadora deliberará sobre a classificação.

Art. 38º A Comissão Julgadora poderá considerar uma solução não apta à premiação quando não forem atendidos os requisitos mínimos de qualidade, originalidade ou adequação ao desafio, mediante justificativa fundamentada.

Art. 39º A avaliação dos projetos terá início após o encerramento do prazo de submissão das soluções, às 21h do dia 14 de novembro de 2026, compreendendo a fase eliminatória e a fase final classificatória.

§1º A fase eliminatória será conduzida por meio de confrontos sucessivos entre projetos do mesmo desafio, conforme os procedimentos estabelecidos no Art. 36º.

§2º A fase final será realizada mediante avaliação conjunta dos projetos semifinalistas pelos integrantes da Comissão Julgadora, com atribuição de notas para os cinco critérios estabelecidos no Art. 35º.

§3º A Comissão Organizadora será responsável pela apuração das médias, aplicação dos critérios de desempate e consolidação da classificação final.

§4º Concluída a apuração, os resultados serão anunciados ao vivo, na transmissão oficial do evento, e divulgados nos demais canais de comunicação do Connect Ambiente de Inovação.

Art. 40º As decisões da Comissão Julgadora serão definitivas quanto ao mérito técnico das soluções, admitida a revisão de eventuais erros materiais ou de processamento identificados pela organização.

Art. 41º Os resultados do HACKATHON 7.0 CONNECT serão anunciados **ao vivo, após o encerramento das avaliações**, durante a transmissão oficial do evento.

Parágrafo único. A classificação final e as informações sobre as equipes vencedoras também serão divulgadas nas redes sociais do Connect Ambiente de Inovação, na plataforma oficial e na página do evento.

CAPÍTULO IX — DA PREMIAÇÃO

Art. 42º Serão premiadas, na classificação geral do HACKATHON 7.0 CONNECT, as equipes classificadas entre o 1º (primeiro) e o 5º (quinto) lugares, observadas as condições de elegibilidade, as decisões da Comissão Julgadora e as disposições deste regulamento.

Art. 43º A premiação geral será individual, destinada a cada integrante regularmente inscrito e elegível das equipes vencedoras, e compreenderá os seguintes benefícios:

- 1º lugar: R$ 1.000,00 (mil reais) em dinheiro e 1 (uma) bolsa de pós-graduação por participante;
- I2º lugar: R$ 500,00 (quinhentos reais) em dinheiro e 1 (uma) bolsa de pós-graduação por participante;
- 3º lugar: R$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais) em dinheiro e 1 (uma) bolsa de pós-graduação por participante;
- 4º lugar: 1 (uma) bolsa de pós-graduação por participante;
- 5º lugar: 1 (uma) bolsa de pós-graduação por participante.

§ 1º As bolsas de pós-graduação serão oferecidas na modalidade de Educação a Distância (EaD) pela Universidade de Marília (UNIMAR), observadas as condições específicas de concessão, elegibilidade, matrícula, utilização e vigência estabelecidas pela instituição concedente e divulgadas em comunicado complementar.

§ 2º Os valores em dinheiro indicados nos incisos I a III são atribuídos por participante elegível, e não por equipe, não havendo rateio do valor individual entre os integrantes.

§ 3º As premiações serão concedidas exclusivamente aos integrantes elegíveis registrados na equipe conforme as regras e prazos do evento, sujeitas à verificação e validação pela Comissão Organizadora.

Art. 44º Os prêmios em dinheiro estarão sujeitos à legislação aplicável, inclusive quanto à eventual incidência e retenção de tributos, conforme a natureza jurídica da premiação e os procedimentos adotados pelos responsáveis pelo pagamento.

Art. 45º Os procedimentos, documentos necessários, prazos de pagamento e entrega dos prêmios e condições de utilização das bolsas serão informados oficialmente pela organização e pelos parceiros responsáveis.

Art. 45-Aº As Associações Comerciais parceiras e os polos participantes poderão, por sua própria iniciativa, captar patrocínios e instituir premiações locais adicionais para reconhecer os projetos e equipes vinculados ao respectivo polo.

§ 1º Cada associação ou polo será responsável pela definição, captação, custeio, divulgação, condições de concessão e entrega das premiações locais que instituir, observadas a legislação aplicável e as diretrizes gerais do evento.

§ 2º As premiações locais poderão ser acumuladas com a premiação geral e não conferirão vantagem competitiva, pontuação adicional ou qualquer preferência na avaliação dos projetos.

§ 3º As condições específicas das premiações locais deverão ser divulgadas de forma clara aos participantes do respectivo polo, sem caracterizá-las como premiações oficiais gerais do Hackathon.

CAPÍTULO X — DOS CERTIFICADOS

Art. 46º Serão emitidos certificados digitais de participação aos integrantes das equipes que **efetivamente realizarem a entrega válida do projeto pela plataforma oficial do evento**, dentro do prazo estabelecido neste regulamento.

§1º A inscrição individual, isoladamente, não assegura o direito ao certificado.

§2º Para fins de certificação, serão considerados os participantes devidamente cadastrados e vinculados às equipes que concluírem a submissão válida de seus projetos.

Art. 47º Os certificados serão disponibilizados por meio da plataforma oficial do evento ou de outro canal comunicado pela organização, após a validação das informações de participação e entrega dos projetos.

CAPÍTULO XI — DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DO USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Art. 48º Os participantes serão responsáveis pela autoria, originalidade, integridade e legalidade dos materiais e soluções apresentados.

Art. 49º A participação no HACKATHON 7.0 CONNECT não implicará cessão ou transferência automática de direitos de propriedade intelectual sobre as soluções desenvolvidas à organização, aos patrocinadores ou aos desafiadores.

§1º Os direitos sobre as soluções pertencerão aos respectivos titulares, observada a legislação aplicável e eventuais direitos preexistentes de terceiros.

§2º A continuidade, o desenvolvimento, a implementação comercial ou o licenciamento das soluções poderão ser objeto de negociação específica entre os interessados.

Art. 50º Será permitida a utilização de ferramentas tecnológicas, incluindo recursos de inteligência artificial, para apoio à pesquisa, ideação, desenvolvimento, prototipagem e apresentação das soluções.

§1º A utilização dessas ferramentas deverá respeitar os direitos de terceiros, a legislação de proteção de dados, as obrigações de confidencialidade e os princípios de integridade da competição.

§2º As equipes permanecerão responsáveis pela autoria, originalidade, consistência e pelos resultados apresentados, inclusive quando produzidos com auxílio de inteligência artificial.

§3º Poderão ser desclassificados os projetos desenvolvidos integralmente por ferramentas de inteligência artificial, sem contribuição intelectual, criativa ou técnica efetiva dos integrantes da equipe, considerando que o HACKATHON 7.0 CONNECT tem como um de seus objetivos fundamentais estimular o protagonismo humano, a colaboração multidisciplinar e o desenvolvimento de competências na construção de soluções inovadoras.

§4º A utilização de inteligência artificial como ferramenta de apoio não constituirá, isoladamente, motivo para desclassificação. Eventuais situações de uso integral que comprometam a autoria e a participação efetiva da equipe serão analisadas pela Comissão Organizadora, com apoio da Comissão

Julgadora, podendo ser solicitados esclarecimentos sobre o processo de desenvolvimento da solução antes de qualquer decisão de desclassificação.

Art. 51º Informações confidenciais eventualmente compartilhadas pelos desafiadores deverão ser utilizadas exclusivamente para as finalidades autorizadas e não poderão ser divulgadas ou utilizadas de maneira incompatível com as orientações fornecidas.

CAPÍTULO XII — DA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS E DO USO DE IMAGEM

Art. 52º O tratamento dos dados pessoais dos participantes será realizado em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 — Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), observando os princípios da finalidade, adequação, necessidade, transparência, segurança e demais disposições legais aplicáveis.

Art. 53º Os dados pessoais coletados serão utilizados para finalidades relacionadas à organização, gerenciamento das inscrições, formação de equipes, participação nas atividades, comunicação, mentorias, avaliação das propostas, certificação e premiação.

§1º O tratamento dos dados pessoais de crianças e adolescentes deverá observar seu melhor interesse e as medidas específicas de proteção aplicáveis.

§2º Eventuais informações sensíveis, incluindo dados de saúde fornecidos para fins de segurança e acompanhamento de menores, serão tratadas somente quando necessárias e com acesso restrito às pessoas autorizadas.

Art. 54º Os dados pessoais poderão ser compartilhados com instituições parceiras, responsáveis pelos hubs de inovação, mentores, avaliadores e prestadores de serviços, quando necessário à realização das atividades e observadas as finalidades informadas, as bases legais e as medidas de proteção aplicáveis.

Art. 55º Os participantes ou seus responsáveis legais poderão exercer os direitos previstos na LGPD, incluindo solicitações de informações, acesso, correção e eliminação de dados, quando cabível.

Parágrafo único. As solicitações relacionadas à privacidade e à proteção de dados pessoais poderão ser encaminhadas ao e-mail miquelle@connectinstituto.com.br.

Art. 56º Durante o HACKATHON 7.0 CONNECT serão realizados registros fotográficos, audiovisuais e institucionais destinados à documentação, cobertura, memória e divulgação das atividades.

§1º A utilização de imagem e voz identificáveis deverá respeitar os direitos da personalidade, a legislação aplicável e as autorizações necessárias.

§2º Os registros poderão ser utilizados em websites, redes sociais, apresentações, materiais informativos e outros canais institucionais, observadas as finalidades informadas e as condições de autorização.

§3º Não será permitida a utilização de imagem ou voz em contextos que exponham os participantes a constrangimento, discriminação ou finalidades incompatíveis com as atividades do evento.

Art. 57º No caso de participantes menores de 18 (dezoito) anos, a utilização de imagem e voz para divulgação institucional deverá observar autorização específica do pai, mãe ou responsável legal.

§1º A autorização para utilização promocional de imagem e voz deverá ser destacada e independente da autorização necessária à participação no evento.

§2º A ausência de autorização para divulgação promocional de imagem e voz não impedirá, por si só, a participação do menor.

§3º A organização e as instituições parceiras deverão adotar os procedimentos necessários para respeitar as restrições de utilização de imagem e voz informadas pelos responsáveis.

§4º A utilização de imagem e voz de crianças e adolescentes deverá observar permanentemente seu melhor interesse, sua dignidade, privacidade e segurança.

CAPÍTULO XIII — DAS CONDUTAS E SANÇÕES

Art. 58º Os participantes deverão manter comportamento respeitoso, colaborativo e ético durante todas as atividades do evento.

Art. 59º Não serão toleradas práticas de discriminação, assédio, fraude, plágio, violação de direitos de terceiros, divulgação indevida de informações confidenciais ou condutas que comprometam o andamento do evento.

Art. 60º O descumprimento das regras previstas neste regulamento poderá resultar em advertência, invalidação da proposta ou desclassificação da equipe, conforme a gravidade da ocorrência e a análise da Comissão Organizadora.

Art. 61º Não poderão concorrer à premiação os integrantes da Comissão Organizadora e da Comissão Julgadora diretamente envolvidos no processo de seleção e avaliação, bem como pessoas cuja participação configure conflito de interesses reconhecido pela organização.

Parágrafo único. Situações de potencial conflito de interesses deverão ser comunicadas à Comissão Organizadora para análise e adoção das medidas cabíveis.

CAPÍTULO XIV — DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 62º A organização poderá realizar adequações operacionais na programação, nos procedimentos e nos formatos de participação, mediante comunicação pelos canais oficiais, preservando a transparência e a igualdade de condições entre os participantes.

Art. 63º Em situações de força maior, falhas generalizadas de infraestrutura ou circunstâncias que comprometam a realização do evento, a organização poderá adotar medidas excepcionais, incluindo reprogramação, suspensão ou cancelamento de atividades, respeitada a legislação aplicável.

Parágrafo único. Eventuais medidas excepcionais relacionadas ao prazo de submissão de projetos deverão ser comunicadas oficialmente e aplicadas em condições equivalentes às equipes afetadas, permanecendo obrigatória a utilização da plataforma oficial para a entrega das soluções.

Art. 64º Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Comissão Organizadora, com apoio da Comissão Julgadora quando envolverem questões técnicas de avaliação.

Art. 65º A participação no HACKATHON 7.0 CONNECT implica o conhecimento e a aceitação integral deste regulamento e dos documentos complementares oficialmente publicados.

Art. 66º Informações adicionais e solicitações de suporte poderão ser encaminhadas pelos canais oficiais:

Plataforma do evento: https://hack.connectinovacao.com.br

Página oficial do evento: www.connectinovacao.com.br/hackathon

E-mail de atendimento: contato@connectinovacao.com.br

WhatsApp: (14) 99794-9462

Privacidade e proteção de dados: miquelle@connectinstituto.com.br

HACKATHON 7.0 CONNECT
Conectando talentos, desafios e soluções para transformar o futuro do varejo.
Connect Ambiente de Inovação