

# REGULAMENTO HACKATHON HEALTH BUSINESS - FEDERAMINAS

ESTE REGULAMENTO CONTÉM INFORMAÇÕES BÁSICAS E REGRAS SOBRE O FUNCIONAMENTO DA 1ª MARATONA DE PROGRAMAÇÃO, EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO, O HACKATHON HEALTH BUSINESS, UMA REALIZAÇÃO DA FEDERAÇÃO DAS ASSOCIAÇÕES COMERCIAIS E EMPRESARIAIS DO ESTADO DE MINAS GERAIS, DORAVANTE DENOMINADA “FEDERAMINAS”, A ACELERADORA DE STARTUPS TECHMALL S/A E O ESCRITÓRIO DE CONEXÃO CITYWORKING. É IMPRESCINDÍVEL QUE O CANDIDATO LEIA O INTEIRO TEOR DESTE DOCUMENTO PARA MELHOR COMPREENDER E APROVEITAR HACKATHON. TODAS AS REGRAS E DISPOSIÇÕES DESTE DOCUMENTO SE APLICARÃO DURANTE TODO O PERÍODO DE REALIZAÇÃO DO EVENTO.

## 1. DO OBJETIVO

O Hackathon Health Business será uma imersão de 36 horas focada em gerar soluções inovadoras para o desenvolvimento saudável da gestão dos negócios, isto é, criar ferramentas que desenvolvam a “saúde” das empresas em seus principais setores: administração, gestão, liderança, financeiro e contábil das associações comerciais e empresarias do estado de Minas Gerais, por meio da construção de protótipos, softwares e outros projetos que possam ser aplicados ou construídos para tal objetivo.

## 2. DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Só poderão se inscrever e participar do Hackathon, maiores de 18 (dezoito) anos inscritos através do site, após o preenchimento do formulário e mediante aceite online do Regulamento.

Lembramos que o número de vagas para o evento é limitado **30 (trinta)** pessoas, e o critério para seu preenchimento e distribuição é de inteira responsabilidade e definição da organização. Interessados que, porventura, não possam participar do evento, poderão ficar em nossa base de dados para participação em possíveis eventos futuros. Fica consignado, contudo, que a Federaminas não faz qualquer declaração, nem se obriga, de qualquer maneira, perante aos inscritos no cadastro, reserva em relação a qualquer evento, fato ou ato futuro.

Reconhece o participante que sua inscrição e eventual participação no evento é feita de forma gratuita e não-onerosa, bem como, na hipótese cabível, não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação presente ou futura com a FEDERAMINAS.

### 3. PROGRAMAÇÃO PREVISTA

O Hackathon terá duração prevista de 56 (cinquenta e seis) horas, ocorrendo entre as 08 horas do dia 22 de novembro de 2017 e às 16 horas do dia 24 de novembro de 2017, sendo **36 (trinta e seis) horas ininterruptas de trabalho para quem desejar**, de 08 horas do dia 22 às 22 horas do dia 23, dentro das dependências do Conecta Mais Federaminas, devidamente adaptada para o Hackathon em questão, e que acontecerá no Tauá Grande Hotel e Termas de Araxá.

As divulgações e premiações ocorrerão no durante a sexta-feira dia 24 de Novembro de 2017 entre 10:00 e 15:00 e demanda disponibilidade e comparecimento dos inscritos no Hackathon Health Business. O Não comparecimento, poderá acarretar em desclassificação assim como o não recebimento das premiações previamente definidas.

A hospedagem com café da manhã do dia 23/11/2017 para 24/11/2017 (para todos os inscritos e permanentes no Hackthon, ressaltando que os desistentes não receberão o benefício) será no Hotel Tururu na Rua Cap. Izidro, 385 - Centro, Araxá - MG do dia 22/11/2017

Após a apresentação de todos os **participantes, os mesmos serão divididos em 6 (seis) grupos de 5 (cinco) pessoas cada um.** Os participantes deverão, em regra, permanecer no local próprio do Hackathon, por motivos de segurança. Caso os participantes optem por sair do local durante o evento, é certo que os mesmos deverão, previamente, solicitar e obter a respectiva liberação por parte da equipe organizadora.

A organização não arcará com as despesas de transporte dos participantes até o local do Hackathon, contudo, providenciará aos participantes, durante todo o evento, alimentação e área de descanso no próprio local.

Os grupos participantes deverão, ao final do Hackathon, preparar uma apresentação, denominada *Pitch* para a banca avaliadora, que será composta por jurados (a serem informados oportunamente), sobre o que foi criado durante o período de imersão, ou seja, deverão apresentar o resultado do desenvolvimento do projeto proposto, na estrutura de apresentação a ser repassada pela equipe organizadora durante o Hackathon e que seja viável para uma avaliação efetiva.

### 4. DO CRONOGRAMA

TURNO	1º dia (22/11)	2º dia (23/11)	3º dia (24/11)
Manhã	Atividades		
	WELLCOME COFFE	MÃO NA MASSA	DIVULGAÇÃO DA EQUIPE CAMPEÃO
	CREDENCIAMENTO		

	DEFINIÇÃO E CONHECIMENTO DO PROBLEMA (PAINEL COM EMPRESÁRIOS ASSOCIADOS A FEDERAMINAS)		PITCH DA CAMPEÃ PARA TODOS OS EMPRESÁRIOS PARTICIPANTES DO CONECTA MAIS FEDERAMINAS.
	ALINHAMENTO DAS ENTREGAS E ROTINA DE EXECUÇÃO.		
<b>ALMOÇO</b>			
<b>Tarde</b>	MÃO NA MASSA	MÃO NA MASSA	PREMIAÇÃO (término previsto 15:00)
		APRESENTAÇÃO	
<b>Noite</b>	MENTORIAS	TREINAMENTO DE PITCH	
		BANCA COM PRESIDENTE E COLABORADORES FEDERAMINAS	
	CONEXÕES E VALIDAÇÕES	MOMENTO CONEXÃO (HAPPY HOUR)	

## 5. SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

O participante deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida proveniente da participação no Hackathon, bem como a Federaminas se compromete, desde já, a manter sigilo total de todos os dados enviados pelos Participantes. O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade da Federaminas, que poderá utilizá-lo sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe proover.

O participante autoriza a Federaminas a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição para fins estatísticos e de divulgação dos resultados desta 1ª edição do Hackathon Health Business.

A Federação das Associações Comerciais e Empresariais do Estado de Minas Gerais, que tem como missão representar, defender e promover o desenvolvimento das Associações Comerciais, objetivando unir e fortalecer política e economicamente o empresariado de Minas. A entidade desenvolve projetos dos mais diversos temas, inclusive sobre o tema que será o desafio do Hackathon do qual esse

regulamento trata. Em virtude disso, a Federaminas poderá implementar, por coincidência, a qualquer momento, eventuais projetos que possam conter ideias e conceitos idênticos ou semelhantes àqueles desenvolvidos na Hackathon, sem que isso signifique dizer que seja devido ao participante qualquer remuneração ou compensação neste sentido, salvo no caso de comprovação cabal e inequívoca de que se trata de projeto de sua autoria, o que somente deverá ocorrer através dos meios judiciais cabíveis.

## 6. EQUIPAMENTOS

Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos devidamente configurados com a tecnologia que preferirem (no mínimo, um laptop com conexão wireless) para realização das atividades do Hackathon Health Business. A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento fica por conta de cada participante. A equipe organizadora do Hackathon determinará oportunamente a melhor forma de individualizar cada equipamento correspondente ao respectivo participante. Quaisquer normas de segurança ou de identificação de equipamentos deverão ser estritamente seguidas pelos participantes.

## 7. DOS TERMOS E CONDIÇÕES DA PARTICIPAÇÃO DO HACKATHON HEALTH BUSINESS FEDERAMINAS

Cada selecionado (a) terá direito a:

- hospedagem com café da manhã no dia 23/11/2017 para 24/11/2017 ( todos os inscritos e permanentes no Hackthon, os desistentes não receberão o benefício) no Hotel Tururu na Rua Cap. Izidro, 385 - Centro, Araxá - MG do dia 22/11/2017
- mesas e estrutura física para realizar seus trabalhos durante o Hackathon;
- rede de internet wi-fi liberada durante o Hackathon;
- as equipes formadas terão 1 (uma) tomada de energia disponível próxima à seu espaço com “mesa” sendo aconselhável levar extensão, notebook e demais equipamentos que julgar necessário para execução do trabalho e que seja de demanda pessoal.
- acesso a toda a rede empresários associados que participarão do Conecta Mais Federaminas, assim como participar da palestras do Márcio Atalla, que é uma das principais do Conecta Mais Federaminas.
- Grande oportunidade de apresentar e conectar com aproximadamente 500 empresários da região que estarão presentes durante o Conecta Mais Federaminas.

## 8. REGRAS DE CONDUTA

A equipe da 1ª Edição do Hackathon Health Business quer proporcionar o ambiente mais criativo, divertido e inovador possível, mas para isso é extremamente importante que cada um haja com o máximo de respeito e civilidade.

Por isso, é importante que o participante observe atentamente todas as instruções informadas pela equipe antes e durante o desenrolar do Hackathon, sempre de forma imediata. A inobservância das instruções poderá ocasionar o imediato cancelamento da inscrição do participante, seja antes, seja durante o Hackathon, sem possibilidade de nova inscrição. É absolutamente proibido o consumo de bebidas alcoólicas durante o Hackathon, exceto durante o coquetel de encerramento, cigarros e produtos congêneres, bem como, por razões óbvias, a utilização indevida de quaisquer drogas ou medicamentos.

Deve ser ressaltado que, durante o Hackathon, qualquer atividade constatada que seja considerada suspeita deverá ser imediatamente informada a qualquer dos membros da equipe do Hackathon e/ou ao pessoal designado para segurança. Eventuais incidentes ocorridos durante o Hackathon, envolvendo quaisquer aspectos relativos a comportamento dos participantes e/ou descumprimento das instruções passadas pela equipe com relação ao Hackathon, serão resolvidos de forma soberana e irrecorrível pela própria equipe da 1ª Edição do Hackathon Health Business.

## 9. POLÍTICA DE REDE E SEGURANÇA

Os participantes terão acesso gratuito à internet durante o Hackathon, bem como recursos de rede. A equipe do Hackathon Health Business disponibilizará oportunamente instruções para o acesso à rede. Note que a rede será continuamente monitorada durante a realização do Hackathon, por motivos de segurança, pelo que o participante deverá utilizar os recursos disponíveis única e exclusivamente para finalidades do Hackathon.

Utilização diversa do ora previsto deverá ser previamente autorizada pela equipe organizadora, não sendo tolerada qualquer utilização desvirtuada ou considerada ilícita pelos participantes, cabendo discricionariamente à equipe do evento o julgamento e providências referentes a cada caso, de forma absolutamente soberana e irrecorrível.

Os participantes não poderão usar os serviços para violar a segurança ou a integridade de qualquer rede, computador ou sistema de comunicação, aplicativo de software ou dispositivo de rede. As atividades proibidas incluem, mas não estão restritas a: acesso não autorizado, interceptação, falsificação de origem, negação de serviço (DOS) e interferência internacional.

## 10. DIREITOS DE TERCEIROS

Os participantes durante o Hackathon deverão respeitar direitos de terceiros, em especial direitos autorais e direitos de propriedade intelectual. Os participantes, e nunca a Federaminas, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros. A Federaminas se reserva o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lei (ou outra forma de intervenção de terceiro

aplicado ao caso concreto) em razão de questionamentos que a Federaminas venha a sofrer por descumprimento do presente item por parte dos participantes.

## 11. RESPONSABILIDADE LIMITADA

A responsabilidade da Federaminas é limitada à organização e execução do evento, na forma definida neste informativo. A Federaminas não será responsável por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente pela Federaminas. A equipe do evento não está habilitada a intervir, nem será responsabilizada, por quaisquer fatos que ocorram fora do espaço designado ao evento e/ou que não guardem relação com o mesmo.

A Federaminas, ainda, 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. A Federaminas também não será responsabilizada nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenha a Federaminas agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado.

O Hackathon poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão. Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito líquido e certo ou qualquer expectativa de direito a qualquer participante com referência a qualquer objeto.

## 12. PROJETO VENCEDOR

A Federaminas premiará o melhor projeto desenvolvido durante o Hackathon e julgará conforme os critérios estabelecidos, quais sejam, dentre outros, aplicabilidade, criatividade, inovação e/ou usabilidade do projeto elaborado. O julgamento dos projetos será realizado em uma única etapa, sendo concedida uma Premiação Principal para o projeto vencedor, que será conhecido no último dia do Evento, conforme programação a ser oportunamente divulgada.

## 13. DA PREMIAÇÃO

O projeto finalista receberá uma premiação de R\$3.500,00 (três mil e quinhentos reais) para tirar sua ideia do papel e poderá ainda se tornar um parceiro da Federaminas, ofertando sua solução para os associados. Adicionalmente o projeto será convidado diretamente para a banca de seleção do programa de pré-aceleração de startups Lemonade e poderá ser acelerado pela Techmall.

## 14. DISPOSIÇÕES GERAIS

Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste regulamento serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do Evento.

A participação no Hackathon Health Business, através da efetivação da inscrição, conforme definido acima neste Regulamento, bem como o posterior aceite online, implicam no conhecimento e total aceitação deste Regulamento.

A aceitação on-line dos termos deste Regulamento pelos participantes, condição prévia para a participação regular na 1ª Edição do Hackathon Health Business, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado à Federaminas, a qualquer uma das ASSOCIAÇÕES COMERCIAIS E EMPRESARIAIS(ACE'S), suas afiliadas ou controladoras para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos de:

- 1) nome, imagem, vídeo e voz dos participantes que poderão ser gravados durante o período de participação neste Hackathon, a critério da equipe organizadora;
- 2) divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor. Os participantes vencedores ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução.

Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste evento não ofendem ou transgridam quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

Os participantes concordam em indenizar e ressarcir a Federaminas caso esta venha a ser questionada por quaisquer das hipóteses previstas acima. Se o Hackathon, de acordo com os critérios estabelecidos única e exclusivamente por ela mesma, concluir que qualquer participante obteve qualquer vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela organização do Evento, o referido participante, bem como seu grupo, será imediatamente desclassificado. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e o Hackathon Health Business, relacionadas aos termos deste Regulamento deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o Foro da Comarca da Cidade de Araxá, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.