

REGULAMENTO - HACKER CIDADÃO 13.0

1. Quanto ao Hacker Cidadão 13.0

- 1.1. Os candidatos que queiram participar do Hacker Cidadão 13.0 deverão realizar o cadastro individual no *site* indicado no [C.O.R.E.T.O](#) e aguardar a confirmação da sua participação.
- 1.2. As equipes deverão ser formadas por 03 (três) a 06 (seis) integrantes.
- 1.3. As equipes a serem formadas deverão preferencialmente serem compostas por pessoas de perfis profissionais / acadêmicos distintos, estimulando a multidisciplinaridade dos perfis nas equipes.
- 1.4. A simples inscrição, não garante a participação no evento.
- 1.5. A participação neste certame é voluntária e gratuita. Será permitido o limite de 150 (cento e cinquenta) inscritos, no qual:
 - 1.5.1. Os inscritos no site do concurso serão selecionados pela ordem em que se inscreveram, não garantindo de imediato a participação no evento;
 - 1.5.2. As inscrições dos participantes dar-se-á de forma individual;
 - 1.5.3. Os participantes inscritos deverão obrigatoriamente formar uma equipe no primeiro dia do evento;
 - 1.5.4. A princípio, serão pré-selecionados 72 (setenta e dois) participantes por ordem de inscrição dentre os candidatos, em razão do espaço físico de realização do Hacker Cidadão. Os demais participantes, até o número de 150, poderão atuar de forma remota na plataforma de interação Discord, disponibilizada pela organização do evento, sendo obrigatória a confirmação prévia, bem como ter pelo menos um representante, que apresente e defenda o projeto de sua equipe de forma presencial, no último dia do evento, conforme programação apresentada no site do Hacker

- Cidadão 13.0, sob pena de desclassificação do projeto que não cumprir essas determinações;
- 1.5.5. Será criado um cadastro de reserva para os demais inscritos, além do limite estabelecido no item 1.5;
 - 1.5.6. No caso do inscrito selecionado não confirmar a sua participação após ser contatado por e-mail, no prazo estipulado, será convocado o próximo do cadastro de inscrições, até que esteja confirmada a participação de 72 (setenta e dois) pré-selecionados para a participação presencial. O mesmo se aplica para a participação remota, onde os inscritos serão contatados por e-mail para confirmarem, no prazo estipulado, a participação de forma remota.
 - 1.6. As inscrições poderão ser efetuadas a partir do *site* indicado no [C.O.R.E.T.O](#) até a data limite estabelecida, ou até o encerramento das vagas, o que acontecer primeiro;
 - 1.7. Não poderão participar deste concurso, pessoas físicas ou jurídicas que tenham relação comercial com a Prefeitura do Recife (administração direta e indireta), bem como, seus funcionários, prepostos ou contratados e seus respectivos parentes até o terceiro grau civil;
 - 1.8. Não poderão ser inscritos neste hackathon projetos que já estejam sendo comercializados por alguma empresa;
 - 1.9. O participante fica ciente e concorda que a participação no hackathon deve ser feita com apresentação de material inédito, produzido exclusivamente para esta finalidade;
 - 1.10. O participante deve ser pessoa física maior de 18 (dezoito) anos;
 - 1.11. O participante obriga-se a fornecer à **EMPREL**, por ocasião do seu cadastro, informações verdadeiras, atuais e completas, bem como a assim mantê-las durante todo o período em que participar do concurso;
 - 1.12. No caso de constatação da falta de ineditismo na solução desenvolvida, plágio total ou de parte, a equipe que tiver submetido a solução será eliminada do concurso. No caso de tal constatação só vier a ocorrer depois do julgamento, tendo sido a solução vencedora, haverá a suspensão do prêmio, passando à categoria de vencedora a solução que lhe suceder na contagem de pontos;
 - 1.13. O Hacker Cidadão 13.0 terá como foco desenvolver protótipos para solucionar os desafios lançados durante o Ciclo;

- 1.14. A equipe participante deverá disponibilizar o protótipo da solução em local a ser orientado pela comissão organizadora no dia do evento, para posterior análise por parte da comissão.

2. Processo Seletivo

- 2.1. Para o Hacker Cidadão 13.0 será montada uma banca julgadora especial a ser divulgada no [C.O.R.E.T.O](#) em data anterior ao evento.
- 2.2. Os vencedores de cada desafio estarão automaticamente classificados para a segunda fase do ciclo (fase de prototipagem). Esses vencedores serão selecionados pela **banca julgadora especial** do Hackathon que será divulgada no [C.O.R.E.T.O](#).
- 2.3. A equipe participante do Hackathon deverá disponibilizar o código fonte da solução em local a ser orientado pela comissão organizadora no dia do evento, para posterior análise por parte da referida comissão.
- 2.4. A comissão organizadora do Hacker Cidadão 13.0 deverá disponibilizar todos os projetos submetidos para consulta pela banca julgadora especial;
- 2.5. O projeto será avaliado de acordo com os seguintes critérios de avaliação:

ORDEM	CRITÉRIO	PONTUAÇÃO
1º	O potencial de resolução do problema pela solução proposta e, se for o caso, da provável economia para a administração pública	0 a 5
2º	Inovação (Criatividade e Originalidade)	0 a 5
3º	Usabilidade e Experiência do usuário	0 a 5
4º	A viabilidade e a maturidade do modelo de negócio da	0 a 5

	solução	
5º	A viabilidade econômica da proposta, considerados os recursos financeiros disponíveis para a celebração dos contratos	0 a 5

- 2.6. A pontuação final será a média aritmética das notas obtidas em cada critério;
- 2.7. Em caso de empate na Pontuação Final, serão adotados sucessivamente a ordem de prioridade dos critérios listados na tabela do item 2.5;
- 2.8. Persistindo o empate entre os projetos vencedores, a banca julgadora especial deverá se reunir para desempatar, definindo assim o projeto vencedor;
- 2.9. A decisão da banca julgadora quanto às notas atribuídas, conforme critérios estabelecidos no item 9.18.4, será soberana, não se admitindo contra ela interposição de recurso;
- 2.10. **Os participantes defenderão suas soluções perante os julgadores, em no máximo 5 (cinco) minutos.** O formato da apresentação é livre, podendo ser tanto uma demonstração informal (com ou sem auxílio de slides) do aplicativo para os jurados. Independente do formato escolhido, **devendo apresentar, minimamente, os seguintes pontos na apresentação:**
- 2.10.1. **Identificação do projeto** (concorrentes e nome do aplicativo);
 - 2.10.2. **Breve descrição da solução apresentada;**
 - 2.10.3. **Bases de dados que utilizou ou que está produzindo;**
 - 2.10.4. **Razão pela qual considera sua solução inovadora; e**
 - 2.10.5. **Demonstração da solução (execução do código gerado).**
- 2.11. Serão selecionados os melhores projetos avaliados pela banca julgadora especial em cada desafio proposto, ou seja, o 1º lugar de cada desafio;
- 2.12. A apresentação deverá ser feita presencialmente no espaço reservado pela EMPREL, no dia indicado no [C.O.R.E.T.O.](#);

- 2.13. Os projetos deverão ser enviados em local digital a ser divulgado pela comissão organizadora do evento;
- 2.14. O participante declara ter todos os direitos, incluindo os direitos autorais, e autorizações necessários à distribuição e publicação da solução proposta, bem como no que concerne às artes e layout, para participação no Hacker Cidadão 13.0, sob pena de sua responsabilização nos termos da lei;
- 2.15. O resultado final, com a divulgação dos vencedores do concurso, será divulgado no [C.O.R.E.T.O.](#);
- 2.16. A comissão organizadora do concurso se reserva o direito de selecionar uma quantidade menor de projetos, caso assim entenda.

2.17. DOS PRÊMIOS

- 2.18. Os prêmios deste Hackathon destinados às equipes vencedoras são intransferíveis;
- 2.19. Para a equipe classificada em 1º lugar em cada Desafio será pago o valor de **R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)**, observado a possibilidade de aplicação de recolhimento de imposto na fonte, conforme a previsão legal.
- 2.20. A não aceitação pela equipe vencedora de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob nenhuma hipótese, a substituição do prêmio.
- 2.21. A data de entrega e o local da premiação serão decididos posteriormente pela comissão organizadora do hackathon e informados aos vencedores com a devida antecedência.

2.22. DOS REQUISITOS PARA PREMIAÇÃO

- 2.23. A banca julgadora especial deverá lançar as notas para cada critério de julgamento de cada projeto apresentado, para que a organização do evento realize a apuração do resultado, para possibilitar o recebimento da premiação, conforme requisitos abaixo:

- 2.23.1. O cumprimento integral dos ajustes ao projeto que venham a ser solicitados pela comissão organizadora deste concurso;
 - 2.23.2. A apresentação de cópias dos seguintes documentos dos membros das equipes: Carteira de Identidade (RG), Cadastro de Pessoas Físicas (CPF), comprovante de residência, comprovante de conta bancária ativa;
 - 2.23.3. Demais exigências e requisitos previstos neste edital e na legislação pertinente.
- 2.24. Caso a equipe classificada em 1º lugar não cumpra os requisitos da seção 9.20, no prazo de 30 (trinta) dias úteis, contado do recebimento do comunicado de solicitação de ajustes/exigências, a premiação será destinada aos participantes remanescentes da lista de classificação, observada a ordem de classificação. Desde que o mesmo esteja apto para recebimento e cumpra as exigências acima citadas.
- 2.25. **DA BANCA JULGADORA ESPECIAL**
- 2.26. A banca julgadora especial será constituída por integrantes indicados da Prefeitura do Recife e convidados de instituições parceiras;
 - 2.27. As decisões da banca julgadora são irrecorríveis;
 - 2.28. Os projetos poderão ter a composição dos membros das equipes e suas respectivas temáticas iniciais modificadas até meia noite do dia anterior à apresentação final, mantendo-se as condições de julgamento previstas.
- 2.29. **DA CONTINUIDADE DOS PROJETOS**
- 2.30. A EMPREL/Prefeitura do Recife irá oferecer um programa de apoio para o primeiro colocado de cada desafio para o desenvolvimento de um protótipo não funcional, que será apresentado no Dia do Protótipo;

- 2.31. Estará apto a participar da 2ª fase do ciclo, o primeiro colocado de cada desafio lançado no ciclo, desde que tenha obtido no julgamento **a média final superior a 3,5;**
- 2.32. Caso seja escolhido pela Comissão Especial Integrada, terá a chance de assinar um CPSI de até 1.6 milhões de reais para desenvolver um MVP, experimentar e acelerar, junto com os especialistas da Emprel/Prefeitura do Recife;
- 2.33. É facultativo às equipes a continuidade dos projetos e a sua participação nessa fase;
- 2.34. Não havendo interesse na continuidade do projeto pela equipe vencedora, a próxima equipe melhor colocada da mesma categoria, poderá ser convidada a participar da 2ª fase do Ciclo, desde que atenda aos critérios deste edital;
- 2.35. Durante a continuidade dos projetos, os participantes irão receber apoio de especialistas na área a que submeterem os projetos, para evoluir com a aplicação que estará em desenvolvimento em parceria com a EMPREL durante o período descrito acima;
- 2.36. Serão levantados requisitos e melhorias viáveis, aplicáveis ao projeto, que deverão ser desenvolvidos e mantidos pelos participantes;
- 2.37. Os participantes se comprometem a participar, sempre que solicitados, de reuniões quinzenais de acompanhamento do projeto durante o período definido.
- 2.38. **DAS DÚVIDAS**
- 2.39. As dúvidas, que possam surgir sobre este Hackathon, podem ser levadas ao conhecimento da comissão organizadora do concurso, por meio de correio eletrônico, dirigidas ao endereço hackercidadao@recife.pe.gov.br.
- 2.40. **CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM**

- 2.41. Os vencedores autorizam os organizadores, a **EMPREL** e a Prefeitura do Recife, de forma irrevogável, irretratável e gratuita, que faça uso de suas imagens e seus nomes em qualquer publicidade, aviso ou comunicação que for realizada em qualquer meio escrito ou audiovisual, referente ao Hackathon, em todo o mundo e por prazo indeterminado;
- 2.42. Os vencedores comprometem-se a assinar todos os documentos e autorizações necessárias, para o uso de suas imagens e/ou nomes pelos os organizadores, a **EMPREL** e a Prefeitura do Recife.
- 2.43. **DOS DIREITOS DE USO E DE PROPRIEDADE**
- 2.44. Pelo presente Instrumento Particular e, na melhor forma de Direito, os Participantes do Concurso Hacker Cidadão 13.0 declaram serem titulares originários dos títulos dos aplicativos desenvolvidos e apresentados no Concurso Hacker Cidadão 13.0, elaborado no âmbito da **EMPREL** e autorizam, em caráter irrevogável e irretratável e a título gratuito, o uso da solução desenvolvida, inclusive em mídia eletrônica, celulares, entre outros, sem qualquer limitação de tempo, sem prejuízo de qualquer outra forma ou meio de veiculação ou comunicação que exista ou venha existir, nos termos da legislação vigente;
- 2.45. Declaram, desde já, serem responsáveis pelos conteúdos, formas e demais elementos que compõem a solução desenvolvida, inclusive tendo tomado todos os cuidados referentes a procedimentos que evitem situações de plágio; e declaram, por fim, não existir impedimento algum, de qualquer natureza, para a sua veiculação;
- 2.46. As soluções desenvolvidas durante a fase de continuidade do projeto serão implementadas de acordo com as regras de propriedade intelectual do Ciclo;
- 2.47. Caso haja interesse de ambas as partes, existirá a possibilidade de parcerias estratégicas e comerciais entre a **EMPREL** e a empresa selecionada com definições de comissões e regras de distribuição do

produto final, nos termos do que autoriza o §4º do art. 28 da Lei nº. 13.303/2016.

2.48. **DAS DISPOSIÇÕES FINAIS QUANTO AO HACKER CIDADÃO 13.0**

- 2.49. A comissão organizadora reserva-se o direito de, justificadamente, recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste regulamento e que não cumpra com os termos de participação ou viole o espírito do concurso;
- 2.50. O projeto será desclassificado, caso o comportamento de um dos integrantes do projeto seja inadequado ou viole direito de terceiros;
- 2.51. Os resultados do concurso serão disponibilizados por meio do site indicado no [C.O.R.E.T.O.](#);
- 2.52. Caso a comissão organizadora não consiga contatar os vencedores no prazo de 30 dias, estes perderão seus direitos sobre o prêmio, sem que, por este motivo, a comissão organizadora precise pagar qualquer tipo de indenização. Ficando determinado neste caso, o repasse ao próximo melhor classificado e na inexistência deste, a decisão ficará a critério da comissão organizadora;
- 2.53. **Os vencedores dos prêmios serão responsáveis pela liquidação com a Receita Municipal, Estadual e Federal de qualquer imposto relacionado com a obtenção do prêmio percebido;**
- 2.54. A comissão organizadora reserva-se o direito de modificar em qualquer momento o regulamento, ou mesmo sua possível anulação antes do prazo prefixado, sempre que exista justa causa, comprometendo-se a comunicar o novo regulamento e as novas condições do concurso ou sua anulação definitiva, se for o caso, com a suficiente antecipação e publicidade, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes;
- 2.55. A comissão organizadora deixa aberta a possibilidade de troca, tanto das datas, quanto do local do evento, por motivos de força maior;

- 2.56. A Comissão Organizadora não se responsabiliza pelas inscrições e submissões dos projetos finais que não sejam computadas por motivos de problemas técnicos;
- 2.57. A **EMPREL** poderá incluir os dados enviados nas suas bases de dados e listas de contatos e terá como obrigação, a necessidade de fornecer estas informações, caso uma autoridade competente assim o determine. Caso o usuário queira ser excluído da lista de contatos, deverá fazer contato seguindo as instruções dispostas no e-mail enviado pela comissão organizadora;
- 2.58. Não cabe à **EMPREL**, nenhuma responsabilidade pelo envio de projetos de terceiros, de modo que os participantes responderão por qualquer reivindicação;
- 2.59. Responderá civil e criminalmente, o participante que se utilizar de meios fraudulentos, sendo excluído do Hackathon;
- 2.60. Os projetos de conteúdo ilícito e imoral serão desclassificados. Além dos critérios estabelecidos, serão rejeitados aplicativos que atentem aos direitos humanos e às diversas formas de preconceito;
- 2.61. O participante se compromete em aceitar, no ato da inscrição, todos os termos deste regulamento;

RECIFE, 03 DE ABRIL DE 2025
COMISSÃO ORGANIZADORA DO E.I.T.A! RECIFE