

HACKATHON DO SOL 2026

REGULAMENTO

DEFINIÇÕES GERAIS

Para os fins deste regulamento, consideram-se as seguintes definições:

Hackathon: maratona de programação e inovação em que pessoas se reúnem, por período determinado, para desenvolver de forma colaborativa um novo produto, serviço ou solução tecnológica em torno de um desafio proposto.

COMISSÃO ORGANIZADORA: grupo responsável pela coordenação geral do Hackathon do Sol, conforme item 12.2 deste regulamento.

Banca Julgadora: grupo de profissionais convidados pela COMISSÃO ORGANIZADORA para avaliar e selecionar as soluções desenvolvidas pelas equipes participantes.

Mentoria: atividade conduzida por especialistas, agendada previamente, com o objetivo de orientar as equipes no desenvolvimento de suas soluções.

Pitch: apresentação breve, direta e objetiva da solução desenvolvida pela equipe, enfatizando problema, solução, benefícios e diferenciais.

ODS — Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: agenda global da Organização das Nações Unidas (Agenda 2030) composta por 17 objetivos. As soluções desenvolvidas no Hackathon do Sol poderão se alinhar a um ou mais ODS, conforme a trilha temática escolhida e a natureza da proposta.

GenAI (Inteligência Artificial Generativa): tecnologias de inteligência artificial capazes de gerar conteúdo (texto, código, imagens, áudio, vídeo, entre outros) a partir de comandos do usuário. Incluem-se entre as ferramentas de GenAI disponíveis no mercado, a título exemplificativo e não exaustivo: Claude (Anthropic), ChatGPT (OpenAI), Codex, GitHub Copilot, Gemini (Google), Llama (Meta), Mistral, DeepSeek, Perplexity, entre outras. A utilização de uma ou mais dessas ferramentas no desenvolvimento das soluções poderá ser objeto de avaliação pela Banca Julgadora, conforme critérios estabelecidos neste regulamento.

Low-code: abordagem de desenvolvimento de software que utiliza ambientes visuais com mínima codificação manual, permitindo criar aplicações de forma rápida e acessível.

Plataforma de desenvolvimento: ambiente tecnológico utilizado pelas equipes para construir, testar e publicar suas soluções durante o Hackathon. A(s) plataforma(s) específica(s) de uso obrigatório ou recomendado, se houver, serão definidas e divulgadas pela COMISSÃO ORGANIZADORA antes do início do evento.

1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO

1.1. O concurso cultural denominado "Hackathon do Sol" é promovido pela Convívia LTDA, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ/MF sob o nº [a definir], com sede na

Rua Niterói, 400, Andar 8, Centro, São Caetano do Sul, São Paulo / SP – CEP: 09.510-200, com a curadoria de [a definir].

1.2. O concurso tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas inovadoras voltadas ao desafio proposto neste regulamento.

1.3. As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas em uma das 03 (três) trilhas temáticas oficiais do Hackathon do Sol, voltadas ao desenvolvimento de soluções tecnológicas, criativas, sustentáveis, escaláveis e aplicáveis à realidade do Rio Grande do Norte, conforme detalhado no item 5.3 deste regulamento.

2. DAS DATAS, DO LOCAL E DO CRONOGRAMA

2.1. O Hackathon do Sol acontecerá nos dias 26, 27 e 28 de junho de 2026 (sexta, sábado e domingo, respectivamente), englobando os seguintes horários: das 9h00 da sexta-feira até as 20h00 do domingo.

2.2. A maratona de programação será realizada de forma TOTALMENTE PRESENCIAL, no Hotel Praiamar Arena.

2.3. CRONOGRAMA

2.3.1. O Hackathon do Sol seguirá o cronograma abaixo, podendo as datas ser alteradas a critério da COMISSÃO ORGANIZADORA, mediante comunicação prévia pelos canais oficiais:

Período	Atividade	Local / Canal	Responsável
20/05/2026 a 05/06/2026	Período de inscrições	www.hackathondosol.com.br	COMISSÃO ORGANIZADORA
06/06/2026 a 10/06/2026	Análise das inscrições e processo seletivo	Online	COMISSÃO ORGANIZADORA
11/06/2026	Divulgação da lista de selecionados	E-mail dos candidatos e site oficial	COMISSÃO ORGANIZADORA
Até 16/06/2026	Prazo para confirmação de presença pelos selecionados	E-mail / formulário oficial	Participantes
24/06/2026, das 10h às 14h	Credenciamento e entrega do kit do participante	Hotel Praiamar Arena	COMISSÃO ORGANIZADORA
26/06/2026, a partir das 9h	Abertura oficial do Hackathon do Sol	Hotel Praiamar Arena	COMISSÃO ORGANIZADORA
26 a 28/06/2026	Desenvolvimento das soluções, mentorias, palestras, dinâmicas e atividades complementares	Hotel Praiamar Arena	Equipes, mentores e organização

28/06/2026, até as 13h59	Prazo final para entrega dos projetos	Canal oficial divulgado pela organização	Equipes participantes
28/06/2026, das 14h às 18h	Apresentação dos pitches e avaliação pela Banca Julgadora	Hotel Praiamar Arena	Banca Julgadora
28/06/2026, à noite	Cerimônia de encerramento e divulgação dos vencedores	Hotel Praiamar Arena	COMISSÃO ORGANIZADORA
Até 28/07/2026	Pagamento da premiação aos vencedores	Conta bancária dos integrantes	Convívia LTDA

2.3.2. Eventuais alterações no cronograma serão comunicadas pelos canais oficiais do evento, conforme item 10.3.

2.3.3. Durante os dias 26, 27 e 28 de junho de 2026, além do desenvolvimento dos projetos, a programação oficial do Hackathon do Sol contemplará atividades complementares de caráter formativo, integrativo e competitivo, incluindo, mas não se limitando a:

- palestras com especialistas;
- sessões de mentoria com profissionais convidados;
- rodas de conversa e debates;
- dinâmicas em grupo e atividades de integração;
- gincanas, jogos, provas e competições internas entre os participantes;
- atividades culturais e de lazer programadas pela organização.

2.3.4. A participação em todas as atividades complementares, em conjunto com os demais membros da equipe, é obrigatória e parte integrante do evento. O ato da inscrição implica o compromisso do participante em comparecer e participar ativamente de toda a programação oficial, sujeitando-se às regras de presença e permanência previstas no item 4.9 deste regulamento.

2.3.5. O não comparecimento injustificado a qualquer das atividades complementares poderá resultar na desclassificação da equipe, a critério da COMISSÃO ORGANIZADORA.

3. DA INSCRIÇÃO

3.1. Podem efetuar a inscrição para o Hackathon do Sol exclusivamente pessoas físicas, brasileiras, com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos até a data do credenciamento. Não será permitida, em nenhuma hipótese, a participação de menores de 18 anos, ainda que com autorização de pais ou responsáveis legais.

3.2. É permitida somente 01 (uma) inscrição por CPF (pessoa física).

3.3. As inscrições se darão no período de 20 de maio de 2026 a 05 de junho de 2026, até as 23h59min, horário de Brasília-DF, por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link "Inscrições", no endereço www.hackathondosol.com.br.

3.3.1. Haverá um número limitado de 160 (cento e sessenta) vagas, considerando que:

3.3.1.a) Caso o número de inscritos ultrapasse o limite de 160 (cento e sessenta) vagas, será realizado um processo seletivo com base na análise dos seguintes critérios:

- Portfólio de projetos anteriores;
- Perfil profissional no LinkedIn;
- Aderência do candidato ao tema e aos objetivos do hackathon.

3.3.2. O participante fica ciente de que a inscrição poderá ser efetivada em plataformas terceirizadas, utilizadas pela equipe organizadora do evento.

3.3.3. O participante inscrito e selecionado, deverá se apresentar no Hotel Praiamar Arena no dia 24 de junho de 2026, entre 10h e 14h, para se credenciar e receber o kit do participante, confirmando assim sua participação. Caso sua ausência se confirme, a inscrição será cancelada e a vaga disponibilizada para outro participante.

3.3.4. Documentos exigidos no credenciamento

3.3.4.1. Para realizar o credenciamento em 24 de junho de 2026, o participante deverá apresentar pessoalmente:

- a) documento original de identificação com foto e válido em território nacional (RG, CNH, passaporte ou carteira funcional reconhecida por lei), que comprove ser o titular da inscrição e ter idade igual ou superior a 18 anos completos até a data do credenciamento;
- b) comprovante de inscrição no Hackathon do Sol (e-mail de confirmação enviado pela COMISSÃO ORGANIZADORA), em formato impresso ou digital;
- c) comprovante de confirmação de presença, conforme prazo previsto no item 2.3 (cronograma).

3.3.4.2. O participante que não apresentar os documentos exigidos no item anterior poderá ser desclassificado, com disponibilização da vaga a outro candidato, a critério da COMISSÃO ORGANIZADORA.

3.3.4.3. A divergência entre os dados do documento apresentado e os dados informados na inscrição implicará na desclassificação do participante, salvo justificativa aceita pela COMISSÃO ORGANIZADORA.

3.4. Os inscritos deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

- 3.4.1. Programação e desenvolvimento de aplicativos web / mobile;
- 3.4.2. Design gráfico;
- 3.4.3. Design digital;
- 3.4.4. Gestão de negócios;
- 3.4.5. Marketing;
- 3.4.6. Inteligência Artificial / Engenharias e áreas correlatas.

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

4. DA PARTICIPAÇÃO

4.1. A participação no Hackathon do Sol é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

4.2. Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia 11 de junho de 2026 e que confirmarem sua presença até 16 de junho de 2026.

4.3. O participante que não estiver devidamente credenciado até a hora limite, às 14h00 do dia 24 de junho de 2026, poderá ser desclassificado e a vaga disponibilizada para outro participante.

4.4. Os participantes se comprometem a preservar os dados obtidos no evento de acordo com a Lei nº 13.709/2018 (LGPD).

4.5. Os participantes competirão em equipes formadas por 04 (quatro) pessoas, devendo sempre ser observada a trilha temática escolhida pela equipe, conforme item 5.3 deste regulamento.

4.6. Sobre a formação de equipes

4.6.1. No que se refere à formação das equipes:

- 4.6.1.a) As equipes deverão ser formadas pelos próprios participantes; ou
- 4.6.1.b) a comissão organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes sem equipe alguma.

4.6.2. Recomendamos que cada equipe seja composta, preferencialmente, por:

- 4.6.2.a) 02 (dois) programadores ou desenvolvedores; e
- 4.6.2.b) 01 (um) designer; e
- 4.6.2.c) 01 (um) gestor de negócios.

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

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

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

4.9. É OBRIGATÓRIA a participação de todos os membros da equipe em todas as programações do evento ao longo dos 3 dias. É mandatória a permanência dos mesmos nas dependências do hotel durante o mesmo período. Caso seja necessária a ausência de um dos membros, a comissão do Hackathon deve ser notificada, concedendo a devida autorização. Caso a ausência do membro se confirme sem autorização, a participação da equipe será cancelada.

4.10. Convivência, Conflitos e Responsabilidade das Equipes

4.10.1. Os participantes reconhecem que o Hackathon é uma atividade colaborativa em equipe, sendo de responsabilidade exclusiva dos integrantes a organização interna, divisão

de tarefas e tomada de decisões relacionadas ao desenvolvimento do projeto. A Comissão Organizadora poderá, quando solicitada, atuar de forma mediadora em eventuais conflitos entre membros de uma equipe, buscando apoiar a continuidade do projeto. No entanto, a Comissão Organizadora não atuará como instância julgadora, não sendo responsável por determinar razão, culpa ou mérito entre os envolvidos.

Para todos os efeitos deste regulamento, inclusive avaliação, classificação e premiação, serão considerados exclusivamente os nomes dos participantes constantes na entrega final oficial da equipe, conforme submetida nos canais e formatos definidos pela organização.

A Comissão Organizadora não se responsabiliza por eventuais disputas internas relacionadas à autoria, participação individual, divisão de prêmios ou quaisquer questões entre membros da equipe.

Recomenda-se fortemente que todas as interações relevantes da equipe ocorram dentro dos canais oficiais do evento, de forma a garantir transparência e possibilitar eventual suporte da organização.

4.11. Quem não poderá participar

4.11.1. Não poderão participar do Hackathon do Sol colaboradores, sócios, prestadores de serviço, mentores, integrantes da Banca Julgadora e demais pessoas diretamente envolvidas na organização do evento, bem como colaboradores das empresas realizadoras, parceiras ou patrocinadoras oficiais do Hackathon do Sol.

4.12. Responsabilidade por bens pessoais e equipamentos

4.12.1. Caberá exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com seus pertences pessoais e equipamentos (notebook, tablet, celular, documentos, bagagens, dentre outros) durante todo o período do evento.

4.12.2. A COMISSÃO ORGANIZADORA, a Convívia LTDA e o Hotel Praiamar Arena não se responsabilizam por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes durante os dias do Hackathon do Sol.

4.12.3. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por curto período, deve levar consigo seus pertences e equipamentos ou deixá-los sob sua própria responsabilidade em local seguro.

4.13. Despesas de transporte e hospedagem

4.13.1. As despesas com transporte (ida e volta) ao local do evento são de responsabilidade exclusiva do participante.

4.13.2. A hospedagem dos participantes no Hotel Praiamar Arena durante os dias 26, 27 e 28 de junho de 2026 será disponibilizada pela COMISSÃO ORGANIZADORA, sem custo aos participantes, limitada ao período do evento e às condições estabelecidas pelo hotel.

4.13.3. Da distribuição e ocupação dos quartos

4.13.3.1. Os quartos do Hotel Praiamar Arena disponibilizados aos participantes possuem capacidade para 04 (quatro) pessoas e são equipados com 02 (duas) camas de casal. Fica expressamente acordado que cada cama de casal será compartilhada por 02 (dois) participantes, totalizando 04 (quatro) participantes por quarto.

4.13.3.2. A distribuição dos quartos será organizada pela COMISSÃO ORGANIZADORA observando as seguintes regras:

a) Equipes compostas integralmente por participantes do mesmo gênero (04 homens ou 04 mulheres) serão alocadas em um único quarto, mantendo a equipe unida durante toda a hospedagem.

b) Equipes mistas (compostas por participantes de gêneros distintos) serão organizadas mediante recombinação com outras equipes mistas, de forma que cada quarto seja composto exclusivamente por participantes do mesmo gênero, oriundos de equipes diferentes.

4.13.3.3. Exemplo ilustrativo da regra prevista no item 4.13.3.2.b: caso a Equipe A seja composta por 02 homens e 02 mulheres, e a Equipe B também seja composta por 02 homens e 02 mulheres, os 02 homens da Equipe A serão alocados, em um mesmo quarto, com os 02 homens da Equipe B; e as 02 mulheres da Equipe A serão alocadas, em outro quarto, com as 02 mulheres da Equipe B. A mesma lógica se aplica a outras combinações possíveis (3+1, 1+3, etc.), preservando-se sempre a regra de quartos compostos exclusivamente por participantes do mesmo gênero.

4.13.3.4. Autorização expressa. Ao efetuar sua inscrição no Hackathon do Sol, o(a) participante declara estar ciente e autoriza expressamente:

- a) o compartilhamento do quarto com participantes de outras equipes, nas hipóteses previstas no item 4.13.3.2.b;
- b) o compartilhamento de cama de casal com outro(a) participante do mesmo gênero, em todas as situações de hospedagem;
- c) que a alocação final dos quartos será definida pela COMISSÃO ORGANIZADORA de forma soberana, observados os critérios deste regulamento.

4.13.3.5. Indicação de gênero. Para fins exclusivos de organização da hospedagem, cada participante deverá indicar, no ato da inscrição, o gênero com o qual se identifica. A COMISSÃO ORGANIZADORA respeitará a identidade de gênero declarada pelo(a) participante na distribuição dos quartos.

4.13.3.6. Situações particulares. Eventuais situações específicas — incluindo, mas não se limitando a, identidade de gênero não-binária, restrições médicas, religiosas ou de mobilidade — deverão ser informadas à COMISSÃO ORGANIZADORA com antecedência mínima de 10 (dez) dias da data do evento, por escrito, para que sejam avaliadas e, sempre que possível, acomodadas conforme a disponibilidade do hotel.

4.13.3.7. Caráter coletivo. A acomodação disponibilizada pela COMISSÃO ORGANIZADORA é exclusivamente coletiva, nos termos deste regulamento. Não será possível atender a solicitações de quartos individuais ou de configurações distintas das

previstas neste item, ressalvadas hipóteses excepcionais avaliadas pela COMISSÃO ORGANIZADORA.

4.13.3.8. Convivência nos quartos. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabiliza por desconfortos, incompatibilidades pessoais ou conflitos decorrentes da convivência entre participantes nos quartos, recomendando-se respeito mútuo, cordialidade e observância integral às regras de convivência e às normas do hotel previstas no item 4.15.

4.13.3.9. Recusa da hospedagem oferecida. O(a) participante que não concordar com as regras de acomodação previstas neste item poderá optar por providenciar hospedagem alternativa em estabelecimento de sua livre escolha, às próprias expensas, sem que isso o(a) desobrigue do cumprimento das regras de presença e permanência nas dependências do hotel durante a programação oficial, conforme item 4.9 deste regulamento.

4.14. Identificação e crachá

4.14.1. No ato do credenciamento, em 24 de junho de 2026, cada participante receberá um kit do participante contendo, no mínimo, crachá de identificação, materiais de apoio e demais itens definidos pela COMISSÃO ORGANIZADORA.

4.14.2. O crachá de identificação é pessoal, intransferível e de uso obrigatório durante todo o período do evento, em todos os espaços onde a programação se realizar.

4.14.3. O participante deverá manter o crachá visível em todos os momentos da programação oficial. A perda ou esquecimento do crachá deve ser comunicada imediatamente à COMISSÃO ORGANIZADORA, que avaliará a emissão de via substituta.

4.14.4. A circulação nos espaços do evento sem o crachá de identificação visível poderá implicar em advertência e, em caso de reincidência ou recusa, na desclassificação do participante.

4.14.5. Em caso de extravio, é vedada a transferência do crachá a terceiros, sendo que o uso indevido do crachá por pessoa não inscrita configurará violação a este regulamento, com desclassificação imediata do participante titular do crachá.

4.15. Conformidade com as normas do local do evento

4.15.1. Os participantes do Hackathon do Sol, ao ingressarem nas dependências do Hotel Praiaamar Arena, comprometem-se a:

- a) respeitar e cumprir integralmente as normas internas, regulamentos e orientações do hotel, incluindo horários de silêncio, regras de uso das áreas comuns, política de visitantes e demais determinações da gerência;
- b) tratar com respeito e cordialidade os funcionários do hotel, demais hóspedes e prestadores de serviço;
- c) zelar pela preservação das instalações, mobiliário e equipamentos do hotel disponibilizados ao evento;
- d) restringir o consumo de bebidas alcoólicas aos espaços e horários permitidos pelo hotel, sendo expressamente vedado o consumo durante a programação oficial de desenvolvimento, mentoria e avaliação dos projetos;

- e) abster-se de qualquer conduta que possa colocar em risco a segurança própria, de outros participantes, de funcionários ou de hóspedes do hotel.

4.15.2. Eventuais danos materiais causados pelo participante às instalações ou bens do Hotel Praiamar Arena serão de responsabilidade exclusiva do participante causador, que se obriga ao ressarcimento integral perante o hotel, isentando a COMISSÃO ORGANIZADORA, a Convívia LTDA e demais parceiros de qualquer responsabilidade.

4.15.3. O descumprimento das normas previstas neste item, bem como das demais regras do hotel, poderá acarretar advertência, suspensão das atividades, desclassificação da equipe e/ou retirada do participante das dependências do hotel, a critério da COMISSÃO ORGANIZADORA.

5. DO DESAFIO E DAS TRILHAS TEMÁTICAS

5.1. Visão geral

5.1.1. O Hackathon do Sol convida estudantes e profissionais que desejam se tornar protagonistas da transformação digital a desenvolver soluções tecnológicas, criativas, sustentáveis e escaláveis, aplicáveis à realidade do Rio Grande do Norte.

5.1.2. Buscamos pessoas curiosas, criativas e engajadas que queiram protagonizar a inovação e o desenvolvimento local, utilizando tecnologia para enfrentar desafios reais e gerar impacto positivo nos territórios, nas comunidades, nos negócios e na sociedade.

5.2. Características das soluções

5.2.1. Durante o desafio, as equipes deverão criar protótipos e ideias que utilizem tecnologia, dados, inteligência artificial, automação, plataformas digitais, aplicativos, sistemas web, experiências interativas, ferramentas de gestão, modelos de impacto social ou soluções de comunicação inovadora.

5.2.2. As soluções desenvolvidas pelas equipes deverão ser estruturadas em uma das 03 (três) trilhas temáticas oficiais do Hackathon do Sol, conforme item 5.3 deste regulamento.

5.3. Das Trilhas Temáticas

5.3.1. O Hackathon do Sol será organizado em 03 (três) trilhas temáticas centrais, voltadas ao desenvolvimento de soluções tecnológicas, criativas, sustentáveis, escaláveis e aplicáveis à realidade do Rio Grande do Norte.

5.3.2. As soluções desenvolvidas em cada trilha deverão, preferencialmente, utilizar recursos de tecnologia, dados, inteligência artificial, automação, plataformas digitais, aplicativos, sistemas web, experiências interativas, ferramentas de gestão, modelos de impacto social ou soluções de comunicação inovadora.

5.3.3. As trilhas oficiais do Hackathon do Sol são:

5.3.3.1. Trilha 1 — Turismo Inteligente e Experiências do Sol

Esta trilha tem como objetivo estimular o desenvolvimento de soluções para o fortalecimento do turismo inteligente, sustentável, acessível, criativo e integrado,

promovendo novas experiências para turistas, visitantes, moradores, empreendedores locais e agentes do trade turístico.

As equipes poderão propor soluções que melhorem a jornada do turista antes, durante ou depois da viagem, ampliem a visibilidade dos atrativos do Rio Grande do Norte, qualifiquem a experiência nos destinos, facilitem o acesso a serviços, promovam roteiros personalizados, integrem pequenos negócios locais ou contribuam para a gestão inteligente do turismo.

Exemplos não exaustivos de desafios:

- a) roteiros turísticos personalizados por perfil de visitante;
- b) aplicativo ou plataforma com experiências locais, cultura, gastronomia e natureza;
- c) solução para conectar turistas a guias, bugueiros, receptivos, artesãos e restaurantes;
- d) mapas inteligentes de atrativos turísticos, praias, eventos e experiências;
- e) ferramenta para turismo acessível para idosos, pessoas com deficiência ou famílias;
- f) sistema de avaliação em tempo real da experiência do turista;
- g) solução para eventos turísticos, festivais, passeios e experiências imersivas;
- h) turismo regenerativo, sustentável e de valorização das comunidades locais;
- i) uso de IA para recomendação de passeios, horários, deslocamento e consumo local;
- j) plataforma para divulgar destinos menos explorados do Rio Grande do Norte.

Pergunta-guia: *Como a tecnologia pode transformar o Rio Grande do Norte em um destino mais inteligente, encantador, sustentável e conectado com o mundo?*

5.3.3.2. Trilha 2 — Tecnologia para o Bem e Impacto Social

Esta trilha tem como objetivo estimular o desenvolvimento de soluções tecnológicas e criativas voltadas à beneficência, solidariedade, voluntariado, impacto social, transparência, mobilização comunitária e fortalecimento de organizações sociais.

As equipes poderão propor ferramentas capazes de conectar pessoas, empresas, instituições, voluntários, comunidades e causas sociais, ampliando a eficiência, a confiança, a transparência e o alcance das ações de impacto positivo.

Exemplos não exaustivos de desafios:

- a) plataforma para conectar voluntários a instituições sociais;
- b) sistema de gestão de doações de alimentos, roupas, brinquedos, medicamentos permitidos ou recursos;
- c) aplicativo para campanhas solidárias em tempo real;
- d) painel de transparência para prestação de contas de projetos sociais;
- e) solução para mapear instituições que precisam de apoio;
- f) sistema de logística para coleta e distribuição de doações;
- g) ferramenta para empresas criarem programas de voluntariado corporativo;
- h) gamificação de boas ações, com ranking de impacto social;

- i) plataforma para conectar supermercados, restaurantes e eventos a instituições que recebem doações;
- j) sistema para medir impacto social: número de pessoas atendidas, alimentos distribuídos, horas voluntárias, recursos arrecadados.

Pergunta-guia: *Como a tecnologia pode aproximar quem quer ajudar de quem mais precisa, com transparência, agilidade e impacto real?*

5.3.3.3. Trilha 3 — Supermercados do Futuro e Varejo Inteligente

Esta trilha tem como objetivo estimular o desenvolvimento de soluções para modernizar o varejo alimentar, supermercados, mercadinhos, atacarejos, lojas de conveniência e negócios relacionados ao consumo diário, promovendo eficiência operacional, redução de perdas, melhoria da experiência do cliente, inteligência de dados, sustentabilidade e aumento de competitividade.

As equipes poderão propor soluções aplicáveis a pequenos, médios ou grandes varejistas, considerando desafios reais como controle de estoque, desperdício, filas, precificação, relacionamento com clientes, logística, compras, promoções, atendimento, fidelização e integração entre loja física e canais digitais.

Exemplos não exaustivos de desafios:

- a) sistema para reduzir perdas e desperdícios em supermercados;
- b) ferramenta para prever ruptura de estoque;
- c) aplicativo de lista de compras inteligente com comparação de preços;
- d) solução de fidelidade para clientes de supermercados locais;
- e) IA para sugerir promoções com base no comportamento do consumidor;
- f) painel de gestão para pequenos mercados acompanharem vendas, estoque e margem;
- g) solução para conectar supermercados a instituições sociais para doação de excedentes;
- h) ferramenta para reduzir filas e melhorar checkout;
- i) sistema de precificação inteligente;
- j) solução para delivery local de mercadinhos de bairro;
- k) plataforma para compras coletivas em condomínios, empresas ou comunidades;
- l) ferramenta para melhorar a experiência do consumidor dentro da loja.

Pergunta-guia: *Como a tecnologia pode tornar supermercados e pequenos varejos mais eficientes, sustentáveis, lucrativos e próximos do consumidor?*

5.3.4. Da escolha e remanejamento de trilha

5.3.4.1. No ato da inscrição, cada participante ou equipe deverá indicar sua trilha temática de preferência, conforme campo específico do formulário de inscrição (ANEXO I).

5.3.4.2. A COMISSÃO ORGANIZADORA poderá, a seu critério soberano, confirmar ou remanejar a equipe para a trilha considerada mais adequada, observados os seguintes critérios:

- a) equilíbrio entre o número de equipes em cada trilha;

- b) perfil técnico e multidisciplinar dos integrantes;
- c) aderência da proposta apresentada;
- d) número total de inscritos no Hackathon do Sol.

5.3.4.3. A trilha definitiva de cada equipe será comunicada formalmente pela COMISSÃO ORGANIZADORA na divulgação da lista de selecionados, conforme cronograma do item 2.3.

5.3.4.4. As três trilhas serão avaliadas pelos mesmos critérios previstos no item 8.2.5 deste regulamento, sendo a aderência da solução à trilha temática escolhida componente do critério "Aderência ao desafio".

6. DA PROGRAMAÇÃO E DA ESTRUTURA FORNECIDA

6.1. A programação do Hackathon do Sol compreende palestras, brainstorming, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas desenvolvidas. A programação completa será divulgada no endereço www.hackathondosol.com.br e estará sujeita à alteração, se necessário for.

6.2. Da estrutura fornecida pela organização

6.2.1. A COMISSÃO ORGANIZADORA disponibilizará aos participantes, durante todo o período do Hackathon do Sol, a seguinte estrutura:

- a) espaço físico no Hotel Praiamar Arena para a realização das atividades, com mesas, cadeiras e tomadas;
- b) rede de internet wi-fi com capacidade adequada ao desenvolvimento das soluções;
- c) hospedagem nas dependências do hotel, conforme item 4.13.2 deste regulamento;
- d) alimentação durante todo o período do evento, contemplando café da manhã, almoço, café da tarde e jantar, em horários a serem divulgados na programação oficial;
- e) água e bebidas não alcoólicas disponíveis durante toda a programação;
- f) espaço destinado a mentorias, palestras e apresentações;
- g) suporte técnico e operacional da equipe organizadora durante todo o evento.

6.3. Não estão incluídos na estrutura fornecida pela COMISSÃO ORGANIZADORA:

- a) transporte dos participantes até o local do evento e de retorno (conforme item 4.13.1);
- b) notebook, laptop ou qualquer equipamento pessoal necessário ao desenvolvimento da solução (conforme item 4.7);
- c) softwares licenciados de uso pessoal dos participantes;
- d) despesas pessoais não relacionadas à programação oficial do evento.

6.4. A COMISSÃO ORGANIZADORA poderá, a seu critério, oferecer benefícios adicionais não previstos neste regulamento, sem que isso gere qualquer direito ou obrigação futura.

7. DA PREMIAÇÃO

7.1. No dia 28 de junho de 2026, no encerramento do Hackathon do Sol, serão divulgados todos os vencedores.

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

- 7.2.1. 1º colocado – R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) em prêmios;
- 7.2.2. 2º colocado – R\$ 3.000,00 (três mil reais) em prêmios;
- 7.2.3. 3º colocado – R\$ 2.000,00 (dois mil reais) em prêmios.

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

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

7.5. O pagamento dos prêmios é de responsabilidade da Convívia LTDA e deverá ser pago em até 30 dias após o encerramento do evento.

7.6. Mentoria pós-evento

7.6.1. Em complemento à premiação financeira prevista no item 7.2, as três equipes vencedoras receberão, gratuitamente, programa de mentoria especializada com duração de 2 (dois) meses após o encerramento do Hackathon do Sol.

7.6.2. A mentoria tem caráter formativo e tem como objetivo apoiar as equipes vencedoras no aperfeiçoamento, desenvolvimento ou eventual aplicação prática das soluções desenvolvidas durante o evento.

7.6.3. A mentoria será conduzida por profissionais designados pela COMISSÃO ORGANIZADORA, em formato remoto, com encontros previamente agendados, em carga horária a ser definida e divulgada às equipes vencedoras.

7.6.4. A participação no programa de mentoria é facultativa, mas, uma vez iniciada, espera-se compromisso da equipe em comparecer aos encontros agendados.

7.6.5. O programa de mentoria não gera vínculo trabalhista, comercial, societário ou de prestação de serviços entre os mentores, a COMISSÃO ORGANIZADORA, a Convívia LTDA e os participantes das equipes vencedoras.

7.6.6. A não participação ou desistência do programa de mentoria por parte da equipe vencedora não afeta o recebimento da premiação financeira já garantida.

8. DO JULGAMENTO

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

8.1.A. Os integrantes da banca julgadora, mentores e demais profissionais que tiverem acesso a informações dos projetos desenvolvidos pelas equipes durante o Hackathon do Sol deverão firmar Termo de Confidencialidade e Sigilo, comprometendo-se a:

- a) não divulgar, reproduzir, utilizar ou explorar, direta ou indiretamente, no todo ou em parte, qualquer informação, ideia, conceito, protótipo, código-fonte, documentação ou material a que tenham acesso em decorrência de sua participação no evento;
- b) manter sigilo sobre todas as informações obtidas durante as atividades de mentoria, avaliação e julgamento, independentemente da forma como tenham sido transmitidas (verbal, escrita, visual, eletrônica ou qualquer outra);
- c) não utilizar as informações obtidas em benefício próprio ou de terceiros, inclusive das empresas às quais sejam vinculados;
- d) informar imediatamente à COMISSÃO ORGANIZADORA qualquer conflito de interesse identificado na avaliação das soluções desenvolvidas.

8.1.B. O dever de sigilo previsto no item anterior permanece em vigor mesmo após o encerramento do Hackathon do Sol, por prazo indeterminado, ressalvadas as informações que se tornem de domínio público por meio que não envolva violação a este compromisso.

8.2. Etapa do Julgamento

8.2.1. Requisitos obrigatórios das soluções desenvolvidas:

- a) Aplicação 100% web ou mobile, conforme escopo do desafio;
- b) Publicar a aplicação em ambiente de produção ou homologação acessível por link, disponibilizando o link final para avaliação;
- c) Utilização de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (GenAI), conforme definição na seção "Definições Gerais", é incentivada como apoio ao desenvolvimento das soluções.

8.2.2. Sobre Entregáveis de Documentação:

8.2.2.a) Cada equipe deverá enviar a sua pasta nomeada com o nome da sua equipe, contendo seus arquivos do projeto desenvolvido até o dia 28 de junho de 2026 às 13h59min.

8.2.2.b) Avaliação sobre os entregáveis: avalia a qualidade e quantidade de informações contidas na documentação.

8.2.3. Sobre o Pitch:

8.2.3.a) Pitch de até 3 minutos, apresentado à banca julgadora, devendo seguir os procedimentos definidos pela COMISSÃO ORGANIZADORA.

8.2.4. Os projetos desenvolvidos serão avaliados no mesmo dia até as 18h pela banca julgadora.

8.2.5. Critérios de avaliação dos projetos entregues e apresentados. Cada critério receberá uma nota de 1 a 4, com intervalos de 0,5 pontos, conforme a escala descritiva abaixo:

Critério	Descrição	Insuficiente (1 – 1,5)	Bom (2 – 3)	Excelente (3,5 – 4)
----------	-----------	------------------------	-------------	---------------------

Potencial de impacto	Avalia qual é o potencial de impacto que a solução terá sobre o desafio proposto.	Impacto pouco claro ou marginal; não atende ao problema.	Impacto plausível e relevante para parte do problema.	Impacto significativo, mensurável e diretamente vinculado ao desafio.
Modelo de negócio	Avalia o modelo de negócio, sua escalabilidade e aplicabilidade para o desafio.	Modelo ausente, confuso ou inviável.	Modelo coerente, com escalabilidade plausível.	Modelo claro, escalável, com diferenciais competitivos evidentes.
Aderência ao desafio	Avalia se a solução efetivamente resolve o desafio apresentado.	Solução desconectada ou tangencial ao desafio.	Solução aborda o desafio de forma parcial.	Solução resolve o desafio de forma direta e abrangente.
Inovação da solução	Avalia se a solução traz inovação em termos de uso de tecnologia e/ou mudança de processos.	Solução comum, sem elementos inovadores.	Solução com elementos inovadores em alguns aspectos.	Solução claramente disruptiva, original e diferenciada.
Apresentação (pitch)	Avalia se o pitch foi claro, completo e aderente ao desafio.	Pitch confuso, incompleto ou fora do tempo.	Pitch claro, dentro do tempo, com pontos principais cobertos.	Pitch envolvente, completo, persuasivo e dentro do tempo.
Critério técnico da solução	Avalia a qualidade técnica da aplicação: funcionamento do app, uso efetivo de GenAI (quando aplicável), integração com APIs/conectores, qualidade da experiência do usuário (UX/UI) e criatividade na combinação de tecnologias.	App não funciona ou tecnologias mal aplicadas.	App funcional com uso adequado das tecnologias.	App robusto, com uso excelente e criativo das tecnologias.

8.2.5.1. A nota final de cada critério será calculada pela média aritmética simples das notas atribuídas pelos integrantes da Banca Julgadora.

8.2.5.2. A nota final do projeto será a soma das notas finais de cada critério, totalizando, no máximo, 24 pontos.

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

8.2.7. Critério de desempate: em caso de empate na nota final, a Banca Julgadora considerará, sucessivamente, a maior nota obtida nos seguintes critérios, na ordem indicada:

- a) Inovação da solução;
- b) Potencial de impacto;

- c) Aderência ao desafio.

8.2.7.1. Persistindo o empate, a Banca Julgadora deliberará entre seus membros para chegar a um vencedor, de forma soberana e irrecorrível.

8.3. Divulgação dos vencedores – 28 de junho de 2026

8.3.1. No dia 28 de junho de 2026 serão divulgadas as equipes vencedoras ao vivo e nos canais previamente divulgados com antecedência, através das redes sociais do Hackathon do Sol.

8.3.2. Ao menos 01 representante de cada equipe vencedora deverá estar presente na cerimônia de encerramento, sob o risco da equipe ser desclassificada.

9. DA COMUNICAÇÃO

9.1. Em todas as etapas do Hackathon do Sol, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail [a definir].

9.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do concurso.

9.3. Uso de Canais Oficiais de Comunicação

9.3.1. A comunicação oficial do Hackathon será realizada exclusivamente por meio dos canais definidos pela Comissão Organizadora, com destaque para o site www.hackathondosol.com.br, o Instagram oficial e demais meios institucionais informados previamente.

Os participantes são integralmente responsáveis por acompanhar ativamente tais canais durante todo o período do evento.

A Comissão Organizadora não se responsabiliza por quaisquer prejuízos, perdas de informação, descumprimento de prazos ou conflitos decorrentes da utilização de canais não oficiais de comunicação pelas equipes.

Adicionalmente, a Comissão Organizadora não possui acesso, controle ou registro de interações realizadas fora dos canais oficiais, o que pode limitar sua capacidade de mediação em eventuais conflitos entre participantes.

9.4. A comissão organizadora solicita a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o Hackathon do Sol, que deverão chegar por meio do domínio [a definir]. Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou resultados do evento.

10. DO CÓDIGO DE CONDUTA E PROPRIEDADE INTELECTUAL

10.1. Código de Conduta

Esperamos que todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários nos ajudem a tornar o Hackathon do Sol um lugar que acolha e respeite todos os participantes, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim, reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de assédio em nossos eventos.

Exemplos de assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.

Esperamos que todos os participantes, palestrantes, patrocinadores e voluntários sigam o Código de Conduta durante o evento.

Agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter o evento acolhedor, respeitoso e amigável com todos os participantes.

10.2. Anti-Assédio

Nosso Hackathon do Sol é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia, nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio/vídeo sem consentimento, contato físico inadequado e atenção sexual indesejada. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do Hackathon do Sol, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

Soluções e projetos criados ao longo do processo estão igualmente sujeitos à política anti-assédio. Patrocinadores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política anti-assédio.

10.3. Política de Propriedade Intelectual

10.3.1. Direitos de propriedade intelectual

Qualquer submissão ao Hackathon do Sol continua sendo de propriedade intelectual do indivíduo ou do time que o desenvolveu. Incentivamos os participantes a abrirem seus projetos de código-fonte e compartilhá-los com a comunidade open source para fomentar e promover inovação nesse espaço.

10.3.2. Proteção da propriedade intelectual

Ao participar do Hackathon do Sol ou aceitar qualquer prêmio, os participantes representam e garantem o seguinte:

- a) O participante não enviará conteúdo protegido por direitos autorais, protegido por segredo comercial ou sujeito a direitos de propriedade intelectual de terceiros ou outros direitos de propriedade, incluindo privacidade e direitos de publicidade, a menos que o participante seja o proprietário de tais direitos ou tenha permissão do

legítimo proprietário para publicar o conteúdo e conceder ao Hackathon do Sol todos os direitos aqui concedidos;

- b) O participante não publicará falsidades ou declarações falsas que possam danificar o Hackathon do Sol, seus patrocinadores ou terceiros;
- c) O participante não enviará conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador, pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas, que dê origem a responsabilidade civil ou que seja inapropriado ou destrutivo à imagem ou à boa vontade da marca dos hackers ou patrocinadores;
- d) O participante não publicará anúncios ou solicitações de negócios;
- e) O participante não será obrigado a pagar qualquer compensação ou permitir a participação de terceiros em relação ao uso, reprodução, modificação, publicação, exibição ou outra exploração de qualquer conteúdo que o participante enviar;
- f) O conteúdo enviado pelo participante não pode conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores ou código nocivo;
- g) São proibidas: a imitação, cópia, plágio, aplicação de engenharia reversa, armazenamento, alteração, modificação de características, ampliação, reprodução, integral ou parcial, de qualquer conteúdo do site ou do software.

Ao participar do Hackathon do Sol, o participante concede à organizadora o direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ("Conteúdo de Marketing") e distribuir e usar esse Conteúdo de Marketing para fins promocionais e de marketing. O participante entende que ele ou ela não receberá nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem no Hackathon do Sol.

10.4. Direitos autorais

O participante declara e garante que é o único autor e proprietário dos direitos autorais do envio, e que o envio é o trabalho original dos participantes do time. Se o envio for um trabalho baseado em um aplicativo existente, o participante garante:

- a) Que ele ou ela adquiriu direitos suficientes para usar e autorizar terceiros a usar o envio conforme especificado na seção "Direitos de propriedade intelectual" das Regras;
- b) Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que o participante tenha conhecimento;
- c) Que o envio está livre de malware.

11. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

11.1. As datas que se referem ao período de inscrições e de divulgação dos participantes cujas inscrições forem deferidas poderão ser prorrogadas, a critério da comissão organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço www.hackathondosol.com.br.

11.2. O Hackathon do Sol será coordenado por uma COMISSÃO ORGANIZADORA, integrada por membros e diretores da Convívia LTDA e demais parceiros e patrocinadores oficiais do evento, a quem compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.

11.3. Ao se inscreverem no Hackathon do Sol, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, incluindo, de forma expressa, a Seção 13 — Da Autorização de Uso de Imagem, Voz, Nome, Depoimento e Participação Audiovisual.

11.4. No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, as ideias, arranjos e métodos ficarão a cargo da própria equipe idealizadora do projeto, conforme item 10.3.1.

11.5. Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, pela COMISSÃO ORGANIZADORA, nos termos da Seção 12 deste regulamento (LGPD). Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da COMISSÃO ORGANIZADORA.

11.6. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os integrantes da COMISSÃO ORGANIZADORA, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

11.7. Uso de bases de dados, bibliotecas, APIs e ferramentas de terceiros

11.7.1. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabiliza pelo uso, pelos participantes, de bases de dados públicas ou privadas, bibliotecas de código, APIs, frameworks, ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (GenAI), serviços em nuvem ou qualquer outro recurso de terceiros utilizado no desenvolvimento das soluções.

11.7.2. É de responsabilidade exclusiva de cada equipe participante:

- a) verificar e respeitar os termos de uso, licenças e restrições de cada ferramenta, biblioteca, API ou base de dados utilizada;
- b) garantir que possui autorização legal para utilização de quaisquer materiais protegidos por direitos autorais, propriedade industrial, segredo comercial ou direitos de imagem (incluindo, mas não se limitando a, imagens, ícones, fontes tipográficas, vídeos, áudios e datasets);
- c) cumprir as exigências da Lei nº 13.709/2018 (LGPD) caso utilize dados pessoais de terceiros no desenvolvimento da solução;
- d) assumir eventuais custos decorrentes do uso de serviços pagos de terceiros não fornecidos expressamente pela COMISSÃO ORGANIZADORA.

11.7.3. A COMISSÃO ORGANIZADORA poderá, a seu critério, disponibilizar bases de dados, créditos em APIs ou outros recursos para uso durante o evento, hipótese em que as condições específicas de utilização serão informadas previamente aos participantes.

11.7.4. Eventuais violações de direitos de terceiros decorrentes do uso indevido de recursos externos serão de responsabilidade exclusiva da equipe envolvida, devendo esta manter a COMISSÃO ORGANIZADORA, a Convívia LTDA e demais parceiros indenidos em caso de demanda judicial ou extrajudicial.

11.8. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão

analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

11.9. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições, ou se tiverem sido desenvolvidas antes do primeiro dia do hackathon. A identificação de solução dentro dessas situações será punida com a desclassificação do respectivo participante.

11.10. As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

11.11. Este regulamento estará disponível no endereço www.hackathondosol.com.br.

11.12. O Hackathon do Sol tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

11.13. A COMISSÃO ORGANIZADORA, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros de igual valor, mediante comunicação no endereço www.hackathondosol.com.br.

11.14. O concurso poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A COMISSÃO ORGANIZADORA envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Hackathon do Sol tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.

11.15. A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, têm total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

11.16. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.

12. DA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS (LGPD)

12.1. A COMISSÃO ORGANIZADORA, em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais), assume o compromisso de proteger os dados pessoais fornecidos pelos participantes no ato da inscrição, mantendo absoluta confidencialidade sobre tais informações.

12.2. Os dados pessoais coletados (incluindo, mas não se limitando a, nome, CPF, e-mail, telefone, dados profissionais, portfólio e dados bancários para fins de premiação) serão utilizados exclusivamente para as seguintes finalidades:

- a) realizar a comunicação oficial sobre o Hackathon do Sol;
- b) viabilizar a participação do inscrito no evento;
- c) efetuar o pagamento da premiação aos vencedores;
- d) divulgar resultados, fotos e vídeos do evento, conforme autorização expressa no ato da inscrição;
- e) cumprir obrigações legais e regulatórias.

12.3. Os dados pessoais coletados serão tratados pela Convívia LTDA, na qualidade de controladora, e poderão ser compartilhados com a Comunidade Hackathon Brasil e prestadores de serviço contratados (incluindo plataformas terceirizadas de inscrição e instituições financeiras para pagamento da premiação), restringindo-se às funções estritamente necessárias à realização do evento.

12.4. Os dados poderão ser armazenados mesmo após o término do evento, pelo prazo necessário ao cumprimento de obrigações legais, fiscais ou regulatórias.

12.5. O participante poderá, a qualquer momento, exercer os direitos previstos no art. 18 da LGPD (acesso, correção, anonimização, eliminação, portabilidade, entre outros), mediante solicitação por escrito à Convívia LTDA, na qualidade de controladora dos dados, pelo endereço eletrônico oficial informado neste edital.

12.6. O ato da inscrição implica concordância expressa com os termos desta seção, sendo essa condição prévia e indispensável para a participação no Hackathon do Sol.

13. DA AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ, NOME, DEPOIMENTO E PARTICIPAÇÃO AUDIOVISUAL

13.1. Ao efetivar sua inscrição no Hackathon do Sol, o(a) participante declara estar ciente de que o evento poderá ser integral ou parcialmente registrado, gravado, filmado, fotografado, transmitido, editado, reproduzido, exibido, publicado e divulgado pela organização, suas produtoras contratadas, parceiros, patrocinadores, apoiadores, veículos de imprensa, emissoras, canais digitais, plataformas de vídeo, redes sociais e demais terceiros autorizados.

O(a) participante declara, ainda, estar ciente de que o Hackathon do Sol terá natureza competitiva, presencial, colaborativa, tecnológica, institucional, promocional e audiovisual, podendo integrar a produção de documentário, reality show, vídeos curtos, conteúdos em tempo real, materiais de divulgação, campanhas institucionais, promocionais, comerciais, jornalísticas, educacionais, culturais e de entretenimento.

13.2. Autorização ampla de uso de imagem, voz, nome e participação

13.2.1. O(a) participante, de forma livre, informada, expressa, inequívoca e voluntária, autoriza, desde já, a título gratuito, definitivo, universal e por prazo indeterminado, nos limites permitidos pela legislação vigente, o uso, captação, gravação, fixação, edição,

reprodução, publicação, exibição, transmissão, retransmissão, distribuição, disponibilização e veiculação de sua: imagem, voz, nome, apelido, assinatura, biografia resumida, declarações, depoimentos, entrevistas, reações, expressões, gestos, falas, interações, participação em equipe, performance, ideias apresentadas, presença física, bastidores, apresentações, pitches, mentorias, dinâmicas e demais elementos de identificação pessoal captados antes, durante ou após o Hackathon do Sol.

13.2.2. A autorização compreende todos os registros realizados no ambiente do evento, incluindo áreas de convivência, salas, auditórios, palcos, espaços de mentoria, entrevistas, bastidores, apresentações, momentos espontâneos, premiações, reuniões, atividades técnicas, trabalhos em equipe e demais situações relacionadas à programação oficial ou à produção audiovisual do evento.

13.3. Materiais audiovisuais autorizados

13.3.1. A presente autorização abrange, de forma expressa, específica e não limitativa, a utilização da imagem, voz, nome, depoimentos e participação do(a) participante nos seguintes materiais:

13.3.2. Documentário oficial do Hackathon do Sol

A imagem, voz, nome, depoimentos e participação do(a) participante poderão ser utilizados no documentário oficial do Hackathon do Sol, produção audiovisual destinada a registrar, apresentar, divulgar e eternizar a realização do evento, suas equipes, seus desafios, seus bastidores, seus projetos, seus resultados, seus participantes, seus mentores, seus organizadores, seus patrocinadores, seus apoiadores e o impacto gerado pela iniciativa.

O referido documentário poderá ser veiculado em televisão aberta, televisão fechada, plataformas digitais, YouTube, redes sociais, sites, eventos, apresentações institucionais, festivais, mostras, canais de streaming, imprensa, reuniões comerciais, materiais de prestação de contas, campanhas promocionais e quaisquer outros meios físicos ou digitais existentes ou que venham a existir.

13.3.3. Reality show/documentário "Inovação em Ação"

A imagem, voz, nome, depoimentos e participação do(a) participante também poderão ser utilizados na produção audiovisual denominada "Inovação em Ação", em formato de reality show, documentário, série, programa ou conteúdo audiovisual derivado, voltado à apresentação, valorização e divulgação do ecossistema de tecnologia, inovação, empreendedorismo, startups, talentos, instituições, empresas, investidores, mentores e iniciativas do Estado do Rio Grande do Norte.

O(a) participante declara estar ciente de que o "Inovação em Ação" poderá utilizar cenas captadas durante o Hackathon do Sol, incluindo bastidores, dinâmicas de equipe, desafios, conflitos criativos, superações, entrevistas, depoimentos, avaliações, pitches, apresentações, mentorias, momentos de tensão, colaboração, celebração, aprendizagem e demais situações próprias de uma produção em formato de reality show e documentário.

A autorização concedida pelo(a) participante permite que sua imagem, voz e participação sejam inseridas, editadas, contextualizadas e utilizadas dentro da narrativa audiovisual do "Inovação em Ação", inclusive como parte da apresentação do ambiente de inovação e tecnologia do Rio Grande do Norte, da jornada das equipes, da construção das soluções, do comportamento dos participantes, da dinâmica competitiva e colaborativa do Hackathon do Sol e da exposição de startups, empresas, instituições, talentos e iniciativas ligadas ao evento.

13.3.4. Vídeos curtos, Reels, Shorts, Stories e publicações em tempo real

Além dos materiais audiovisuais principais mencionados acima, o(a) participante autoriza a utilização de sua imagem, voz, nome, depoimentos e participação em conteúdos curtos, cortes, teasers, trailers, chamadas, vinhetas, pílulas audiovisuais, Reels, Shorts, Stories, publicações de bastidores, making of, entrevistas rápidas, vídeos de cobertura em tempo real, registros de chegada, credenciamento, mentorias, atividades em equipe, apresentações, pitches, premiações e demais conteúdos produzidos durante ou após o evento.

Esses conteúdos poderão ser publicados em tempo real ou posteriormente nos perfis oficiais do Hackathon do Sol, especialmente no Instagram oficial do evento, bem como em perfis de realizadores, parceiros, apoiadores, patrocinadores, produtores, veículos de imprensa, canais institucionais, YouTube, TikTok, LinkedIn, Facebook, WhatsApp, sites, blogs, landing pages e demais canais de comunicação relacionados ao evento.

13.3.5. Materiais de divulgação do Instagram e demais canais oficiais

A autorização também abrange o uso da imagem, voz, nome e participação do(a) participante em todo o material de divulgação, promoção, comunicação, cobertura, prestação de contas, portfólio, memória institucional, captação de patrocínio e apresentação comercial do Hackathon do Sol, incluindo, mas não se limitando a:

- a) cards, artes, banners, posts, carrosséis e peças gráficas;
- b) vídeos promocionais, institucionais e comerciais;
- c) chamadas para edições futuras do Hackathon do Sol;
- d) materiais de apresentação para patrocinadores, apoiadores, parceiros e instituições públicas ou privadas;
- e) relatórios de impacto, prestação de contas e portfólios;
- f) releases, matérias jornalísticas, assessoria de imprensa e clipping;
- g) apresentações em eventos, palestras, reuniões e encontros institucionais;
- h) campanhas digitais, impulsionamentos, mídia paga e mídia orgânica;
- i) materiais impressos, digitais, audiovisuais, televisivos e interativos;
- j) divulgação no Instagram oficial do Hackathon do Sol e demais redes sociais vinculadas ao evento.

13.4. Finalidades autorizadas

13.4.1. A autorização ora concedida abrange a utilização dos registros para as seguintes finalidades:

- a) produção, edição e veiculação do documentário oficial do Hackathon do Sol;
- b) produção, edição e veiculação do reality show/documentário "Inovação em Ação";
- c) produção de documentários, séries, programas, teasers, trailers, chamadas, cortes, vinhetas, Reels, Shorts, Stories, vídeos institucionais, comerciais e promocionais;
- d) divulgação do Hackathon do Sol, de suas edições futuras, de seus resultados, participantes, equipes, projetos, patrocinadores, apoiadores e parceiros;
- e) cobertura em tempo real do evento;
- f) publicação de conteúdos no Instagram oficial do Hackathon do Sol e demais canais digitais;
- g) veiculação em televisão aberta, televisão fechada, canais por assinatura, plataformas de streaming, YouTube, Instagram, TikTok, Facebook, LinkedIn, WhatsApp, sites, blogs, landing pages, mídia programática, imprensa, rádio, cinema, eventos presenciais, telões, painéis de LED, materiais impressos, apresentações comerciais, relatórios institucionais e quaisquer outros meios físicos ou digitais;
- h) ações de marketing, publicidade, assessoria de imprensa, captação de patrocínio, prestação de contas, portfólio, memória institucional, divulgação cultural, tecnológica, educacional, social, comercial e de entretenimento.

13.5. Abrangência territorial, temporal e de meios

13.5.1. A presente autorização é concedida em caráter universal, para utilização no Brasil e no exterior, por prazo indeterminado, em todos os formatos, suportes, mídias, tecnologias, plataformas e modalidades de comunicação atualmente existentes ou que venham a ser criadas no futuro.

13.5.2. A autorização inclui, mas não se limita a, meios impressos, digitais, audiovisuais, televisivos, cinematográficos, radiofônicos, eletrônicos, interativos, imersivos, streaming, redes sociais, plataformas de vídeo, inteligência artificial aplicada à edição, legendagem, tradução, dublagem, adaptação de formatos e demais recursos técnicos de produção e pós-produção.

13.6. Gratuidade e ausência de remuneração adicional

13.6.1. O(a) participante declara estar ciente e concorda que a autorização de uso de imagem, voz, nome, depoimento e demais elementos de identificação é concedida sem qualquer ônus financeiro para a organização.

13.6.2. Não será devida qualquer remuneração, cachê, participação econômica, royalty, compensação, indenização, licença, pagamento futuro ou contraprestação adicional em razão da captação, edição, veiculação, publicação, monetização, licenciamento, comercialização, patrocínio, distribuição ou exploração dos conteúdos produzidos a partir do Hackathon do Sol, do documentário oficial do evento, do reality show/documentário "Inovação em Ação", dos vídeos curtos, publicações em tempo real e demais materiais de divulgação.

13.7. Direito de edição, corte, adaptação e montagem narrativa

13.7.1. O(a) participante autoriza a organização, a produtora responsável e os terceiros autorizados a realizar cortes, edições, montagens, adaptações, legendagem, tradução, dublagem, sonorização, trilha sonora, tratamento de cor, efeitos visuais, inserção de grafismos, logomarcas, vinhetas, narração, contextualização narrativa, reorganização cronológica de cenas e demais intervenções técnicas, editoriais, artísticas, publicitárias e comerciais necessárias à criação, aperfeiçoamento, adequação e divulgação dos materiais audiovisuais e promocionais.

13.7.2. O(a) participante declara compreender que a produção de documentários, reality shows, séries, vídeos curtos e conteúdos promocionais envolve seleção de cenas, recortes de fala, construção narrativa, valorização de jornadas individuais e coletivas, edição de bastidores, adequação de linguagem e adaptação do material aos diferentes formatos de mídia.

13.7.3. A organização compromete-se a não utilizar a imagem, voz ou declarações do(a) participante de forma deliberadamente ofensiva, discriminatória, vexatória, ilícita ou manifestamente descontextualizada com o objetivo específico de atingir sua honra, imagem, boa fama ou dignidade.

13.8. Sublicenciamento e uso por parceiros

13.8.1. A organização poderá ceder, licenciar, sublicenciar, compartilhar, disponibilizar ou autorizar o uso dos conteúdos captados a produtoras, coprodutoras, emissoras, plataformas digitais, patrocinadores, apoiadores, parceiros institucionais, agências de publicidade, assessorias de imprensa, veículos de comunicação, entidades públicas ou privadas e demais terceiros envolvidos direta ou indiretamente na realização, divulgação, distribuição, comercialização, promoção ou documentação do Hackathon do Sol, do documentário oficial do evento, do reality show/documentário "Inovação em Ação" e dos demais conteúdos derivados.

13.9. Uso por patrocinadores, apoiadores e marcas vinculadas

13.9.1. O(a) participante autoriza que sua imagem, voz, nome, depoimentos e participação sejam utilizados em materiais que contenham marcas, logotipos, menções, inserções, ativações, campanhas, chamadas comerciais, ações promocionais e institucionais de patrocinadores, apoiadores, parceiros e realizadores do Hackathon do Sol, desde que vinculados ao evento, à sua divulgação, memória, promoção, prestação de contas, comercialização, distribuição ou exploração audiovisual.

13.10. Tratamento de dados pessoais e LGPD

13.10.1. O(a) participante declara ciência de que, para fins de inscrição, organização, execução, comunicação, segurança, registro, divulgação e produção audiovisual do Hackathon do Sol, poderão ser coletados e tratados dados pessoais, incluindo nome, contato, imagem, voz, identificação, instituição, equipe, função, currículo resumido, depoimentos e demais informações fornecidas pelo(a) participante ou captadas durante o evento.

13.10.2. O tratamento desses dados observará a Seção 12 deste regulamento e a Lei Geral de Proteção de Dados — LGPD, sendo realizado para finalidades legítimas, específicas e relacionadas à execução, divulgação, documentação, produção audiovisual, comunicação, segurança, promoção e prestação de contas do Hackathon do Sol e dos materiais audiovisuais dele derivados.

13.11. Ciência sobre ambientes de gravação

13.11.1. O(a) participante declara estar ciente de que as dependências físicas, salas, auditórios, áreas comuns, palcos, espaços de convivência, áreas de apresentação, ambientes de mentoria e demais locais vinculados ao Hackathon do Sol poderão estar sinalizados ou destinados à captação audiovisual.

13.11.2. Poderá haver câmeras, microfones, drones, fotógrafos, operadores de áudio, equipes de produção, entrevistas, iluminação, equipamentos de filmagem e registros espontâneos.

13.11.3. A permanência do(a) participante nesses ambientes durante o evento implicará ciência e concordância com a possibilidade de captação de sua imagem, voz e participação, nos termos deste edital.

13.12. Participação em reality show e exposição de bastidores

13.12.1. O(a) participante reconhece e aceita que o Hackathon do Sol poderá ser documentado em formato de reality show, documentário, série ou programa audiovisual, com captação de bastidores, rotinas de equipe, desafios, pressão de tempo, interações entre participantes, mentorias, conflitos criativos, decisões, avaliações, apresentações, pitches, entrevistas individuais, depoimentos dirigidos, reações emocionais, celebrações, frustrações, cenas de convivência e demais situações inerentes à dinâmica competitiva, colaborativa e audiovisual do evento.

13.12.2. O(a) participante declara compreender que a linguagem de reality show envolve construção narrativa, edição, seleção de cenas, recortes de fala, ritmo dramático, contextualização de conflitos e valorização de jornadas individuais e coletivas, desde que respeitados os limites legais, éticos e a dignidade dos envolvidos.

13.13. Presença obrigatória, permanência no evento e participação nas gravações

13.13.1. Reforçando o disposto nos itens 4.9 e 2.3.4 deste regulamento, o(a) participante declara estar ciente de que o Hackathon do Sol possui natureza competitiva, colaborativa, presencial, audiovisual e narrativa, podendo envolver atividades técnicas, mentorias, dinâmicas de equipe, gravações, entrevistas, depoimentos, apresentações, pitches, avaliações, bastidores e demais ações vinculadas ao formato de reality show e documentário.

13.13.2. A presença, permanência e participação ativa do(a) participante durante os horários oficiais do evento constituem condição essencial para sua continuidade na competição.

13.13.3. O(a) participante compromete-se a permanecer no local do evento durante toda a programação oficial, respeitando os horários, dinâmicas, orientações da comissão organizadora, regras de segurança, cronograma de gravação, atividades de equipe, mentorias, apresentações, avaliações e demais momentos definidos pela organização.

13.13.4. O(a) participante não poderá ausentar-se do local do evento, abandonar sua equipe, deixar de participar das atividades obrigatórias, recusar-se injustificadamente a participar das gravações, entrevistas, registros audiovisuais ou dinâmicas previstas, nem se retirar de ambientes oficiais do Hackathon do Sol sem prévia comunicação e autorização da comissão organizadora.

13.13.5. A ausência, retirada, evasão, abandono, saída sem justificativa, descumprimento de horários, não comparecimento às atividades obrigatórias, recusa de participação em momentos essenciais da competição ou qualquer conduta que comprometa a dinâmica da equipe, a regularidade da competição, a captação audiovisual ou a produção do documentário e do reality show poderá ensejar, a critério da comissão organizadora:

- a) advertência verbal ou escrita;
- b) perda de pontuação individual ou da equipe;
- c) impedimento de participação em determinada etapa;
- d) substituição, remanejamento ou exclusão do(a) participante da equipe;
- e) desclassificação individual;
- f) desclassificação da equipe, quando a ausência ou conduta comprometer a integridade da participação coletiva;
- g) eliminação do(a) participante do Hackathon do Sol.

13.13.6. A comissão organizadora avaliará, soberanamente, os casos de ausência justificada, força maior, emergência médica, necessidade familiar grave, situações de segurança ou demais circunstâncias excepcionais que possam justificar a saída temporária ou definitiva do(a) participante.

13.13.7. A saída do local do evento somente será considerada autorizada quando houver comunicação prévia e expressa à comissão organizadora, preferencialmente por escrito, mensagem oficial, registro junto à produção ou outro meio indicado pela organização.

13.13.8. A ausência de comunicação, autorização ou justificativa válida poderá ser interpretada como abandono da competição, podendo resultar na eliminação do(a) participante, sem direito a recurso, indenização, compensação, premiação, ressarcimento de despesas ou qualquer reivindicação futura, observados os limites legais aplicáveis.

13.14. Compromisso com a dinâmica audiovisual do evento

13.14.1. O(a) participante reconhece que sua participação no Hackathon do Sol poderá integrar produção audiovisual em formato de documentário, reality show, série, programa, vídeos curtos e conteúdos de divulgação, razão pela qual deverá colaborar com a dinâmica do evento, com a equipe de produção, com os registros de imagem e som, com entrevistas, depoimentos, chamadas, cenas de bastidores, apresentações e demais conteúdos necessários à narrativa audiovisual.

13.14.2. O(a) participante declara compreender que sua permanência e disponibilidade durante o evento são indispensáveis para a continuidade narrativa, técnica e operacional da produção audiovisual, bem como para a igualdade de condições entre as equipes competidoras.

13.14.3. A recusa injustificada em participar de captações, entrevistas, registros de bastidores, depoimentos, apresentações, cenas coletivas, chamadas promocionais, atividades de palco, gravações complementares ou momentos determinados pela produção poderá ser considerada descumprimento das regras do edital e poderá ensejar advertência, perda de pontuação, desclassificação ou eliminação, conforme avaliação da comissão organizadora.

13.14.4. A organização compromete-se a conduzir a captação audiovisual respeitando a dignidade, a honra, a imagem e a integridade dos participantes, sem prejuízo da liberdade editorial, narrativa, criativa, técnica e comercial necessária à realização do documentário oficial do Hackathon do Sol, do reality show/documentário "Inovação em Ação" e dos demais conteúdos derivados.

13.15. Aceite do edital, termo de imagem e condição essencial de participação

13.15.1. A inscrição no Hackathon do Sol implica, obrigatoriamente, a leitura, ciência, concordância e aceite integral de todas as condições previstas neste edital, incluindo, de forma expressa, as regras relativas à participação no evento, à competição, à captação audiovisual, à produção de conteúdo em formato de documentário e reality show, ao uso de imagem, voz, nome, depoimentos, declarações, participação, performance, bastidores e demais elementos de identificação pessoal do(a) participante.

13.15.2. O(a) participante declara estar ciente de que a autorização de uso de imagem, voz, nome, depoimento e participação audiovisual não constitui cláusula acessória ou opcional, mas condição essencial para sua inscrição, permanência e participação no Hackathon do Sol, considerando que o evento será registrado, documentado e explorado também como produção audiovisual, reality show, conteúdo institucional, promocional, comercial, jornalístico, educacional, cultural e de entretenimento.

13.15.3. A organização poderá exigir, além do aceite eletrônico ou físico deste edital, a assinatura de Termo de Autorização de Uso de Imagem, Voz, Nome e Depoimento em documento apartado, físico ou digital, antes, durante ou no ato de credenciamento do evento, conforme modelo previsto no ANEXO III.

13.15.4. A recusa na assinatura do referido termo, quando solicitado, poderá impedir a participação do(a) inscrito(a), sem que isso gere qualquer direito a indenização, compensação, ressarcimento ou reclamação contra a organização, seus parceiros, patrocinadores, apoiadores, produtoras ou terceiros autorizados.

13.15.5. O aceite do edital e/ou a assinatura do Termo de Autorização de Uso de Imagem e Voz terão plena validade para fins de comprovação da autorização concedida pelo(a) participante, inclusive para captação, gravação, edição, montagem, veiculação, distribuição, divulgação, licenciamento e exploração dos conteúdos relacionados ao Hackathon do Sol.

13.16. Renúncia a reclamações dentro do escopo autorizado

13.16.1. O(a) participante declara que nada terá a reclamar, reivindicar ou exigir da organização, seus representantes, produtoras, patrocinadores, apoiadores, parceiros, emissoras, plataformas, agências ou terceiros autorizados, a qualquer tempo, em razão do uso de sua imagem, voz, nome, depoimentos e participação, desde que tal uso esteja relacionado ao Hackathon do Sol, ao documentário oficial do evento, ao reality show/documentário "Inovação em Ação", aos vídeos curtos, publicações em tempo real, materiais de divulgação e demais conteúdos derivados, respeitados os limites da presente autorização e da legislação aplicável.

13.16.2. A presente autorização não impede o exercício de direitos legalmente irrenunciáveis, mas o(a) participante reconhece que a autorização ora concedida é condição essencial para sua participação no evento, especialmente em razão da natureza audiovisual, documental, promocional e de reality show do Hackathon do Sol.

13.17. Declaração final de aceite

13.17.1. Ao concluir sua inscrição, o(a) participante declara que leu, compreendeu e aceitou integralmente o presente edital, especialmente a presente Seção de autorização de uso de imagem, voz, nome, depoimento, participação, dados pessoais, permanência no evento e colaboração com a produção audiovisual.

13.17.2. O(a) participante reconhece que tal autorização é concedida de maneira livre, consciente, informada, expressa e indispensável à realização, documentação, divulgação, cobertura, promoção e exploração audiovisual do Hackathon do Sol, do documentário oficial do evento, do reality show/documentário "Inovação em Ação", dos vídeos curtos, publicações em tempo real e de todos os materiais institucionais, promocionais e comerciais relacionados ao evento.

São Caetano do Sul/SP, [a definir] de [a definir] de 2026.

Convívia LTDA

Realizadora do Hackathon do Sol

ANEXOS

ANEXO I — TEXTO DO CHECKBOX OBRIGATÓRIO DO FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO

Texto a ser apresentado como checkbox obrigatório no formulário eletrônico de inscrição, sem o qual a inscrição não poderá ser finalizada:

Declaro que li, compreendi e aceito integralmente o Edital do Hackathon do Sol, incluindo as regras de participação, presença obrigatória, permanência no evento, possibilidade de advertência, perda de pontuação, desclassificação ou eliminação em caso de ausência injustificada, saída sem autorização ou descumprimento das regras do evento. Autorizo, de forma gratuita, definitiva e por prazo indeterminado, o uso da minha imagem, voz, nome, depoimentos, entrevistas, falas, reações, participação e demais elementos de identificação pessoal no documentário oficial do Hackathon do Sol, no reality show/documentário "Inovação em Ação", nos vídeos curtos, Reels, Shorts, Stories, publicações em tempo real e em todo material de divulgação, cobertura, promoção, prestação de contas, memória institucional, mídia digital, televisão, YouTube, Instagram, redes sociais, streaming e demais meios físicos ou digitais relacionados ao evento, seus realizadores, parceiros, apoiadores e patrocinadores.

Checkbox específico e obrigatório sobre acomodação (item 4.13.3 do Edital):

Declaro que li, compreendi e concordo expressamente com as regras de distribuição e ocupação dos quartos previstas no item 4.13.3 do Edital do Hackathon do Sol. Autorizo expressamente: (i) o compartilhamento do quarto com participantes de outras equipes, conforme as regras de recombinação previstas para equipes mistas; (ii) o compartilhamento de cama de casal com outro(a) participante do mesmo gênero, considerando que os quartos comportam 04 (quatro) pessoas em 02 (duas) camas de casal; e (iii) que a alocação final dos quartos será definida pela COMISSÃO ORGANIZADORA, de forma soberana, observados os critérios do Edital. Declaro, ainda, ter idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos, sendo essa condição obrigatória para a participação no Hackathon do Sol.

Seleção obrigatória da trilha temática (item 5.3 do Edital):

Escolha a trilha temática de preferência da sua equipe:

() Trilha 1 — Turismo Inteligente e Experiências do Sol

Para quem deseja criar soluções para turismo, experiências, roteiros, cultura, natureza, eventos e promoção do Rio Grande do Norte.

() Trilha 2 — Tecnologia para o Bem e Impacto Social

Para quem deseja criar soluções para beneficência, voluntariado, doações, transparência, campanhas sociais e impacto comunitário.

() Trilha 3 — Supermercados do Futuro e Varejo Inteligente

Para quem deseja criar soluções para supermercados, mercadinhos, varejo alimentar, consumo, estoque, desperdício, fidelização e experiência do cliente.

A COMISSÃO ORGANIZADORA poderá validar ou ajustar a distribuição das equipes entre as trilhas, considerando equilíbrio técnico, aderência das propostas, número de inscritos e objetivos gerais do Hackathon do Sol.

ANEXO II — FRASE PARA ASSINATURA NO CREDENCIAMENTO

Frase curta a ser assinada pelo participante no ato do credenciamento presencial, em 24 de junho de 2026:

"Confirmo meu aceite ao Edital do Hackathon do Sol e autorizo o uso da minha imagem, voz, nome, depoimentos e participação audiovisual no documentário oficial do Hackathon do Sol, no reality show/documentário "Inovação em Ação", nos vídeos curtos, publicações em tempo real e em todos os materiais de divulgação do evento, conforme as condições previstas no Edital."

Nome completo: _____

CPF: _____

Assinatura: _____

Data: ____ / ____ / 2026

ANEXO III — TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ, NOME E PARTICIPAÇÃO AUDIOVISUAL

Eu, _____, inscrito(a) no CPF nº _____, participante do Hackathon do Sol, declaro que li, compreendi e aceito integralmente as condições previstas no Edital do evento.

Autorizo, de forma livre, expressa, gratuita, definitiva e por prazo indeterminado, o uso da minha imagem, voz, nome, depoimentos, entrevistas, falas, reações, participação, performance, bastidores e demais elementos de identificação pessoal captados antes, durante ou após o Hackathon do Sol.

A presente autorização abrange a utilização dos registros no documentário oficial do Hackathon do Sol, no reality show/documentário "Inovação em Ação", em vídeos curtos, Reels, Shorts, Stories, publicações em tempo real, materiais de divulgação, redes sociais, Instagram oficial do evento, YouTube, televisão, streaming, mídia digital, materiais institucionais, promocionais, comerciais, jornalísticos, culturais e de entretenimento.

Declaro estar ciente de que a autorização é concedida sem direito a cachê, remuneração, indenização, royalty, participação econômica ou qualquer compensação financeira adicional.

Declaro, ainda, estar ciente de que minha permanência e participação ativa no evento são condições essenciais para a competição, podendo minha ausência injustificada, saída sem autorização ou recusa injustificada em participar das atividades oficiais ensejar advertência, perda de pontuação, desclassificação ou eliminação, conforme avaliação da comissão organizadora.

Declaro, ainda, estar ciente e autorizar expressamente as regras de distribuição e ocupação dos quartos previstas no item 4.13.3 do Edital, incluindo o compartilhamento do quarto com participantes de outras equipes (nas hipóteses de recombinação aplicáveis às equipes mistas) e o compartilhamento de cama de casal com outro(a) participante do mesmo gênero, considerando que os quartos comportam 04 (quatro) pessoas em 02 (duas) camas de casal.

Declaro, por fim, ter idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos na data da assinatura deste Termo, condição obrigatória para a participação no Hackathon do Sol.

Local e data: _____

Assinatura do(a) participante: _____

Nome completo: _____

CPF: _____

Telefone / e-mail: _____