

# Regulamento do Hackathon | ATTACK ASTHMA TOGETHER

## 1. ORGANIZAÇÃO DO HACKATHON

O Innovation&Analytics Lab da NOVA IMS juntou-se à Sanofi Genzyme, uma das maiores empresas do mundo no setor farmacêutico, e a entidades relevantes para a área da Saúde Respiratória em Portugal para organizar e desenvolver o presente Hackathon.

A Universidade NOVA de Lisboa, com o número de identificação de pessoa coletiva 501 559 094, com sede no Campus de Campolide, 1099-085, Lisboa, Portugal (referida posteriormente como “NOVA”) e a Sanofi - Produtos Farmacêuticos, Lda., com o número de identificação de pessoa coletiva 500134960, com sede no Empreendimento Lagoas Park, Edifício 7 – Piso 3, P-2740-244 Porto Salvo (referida posteriormente como “Sanofi”) são as entidades organizadoras do Hackathon conforme estabelecido abaixo.

O Hackathon terá lugar em sessões *online* entre 14 de junho e 7 de julho de 2021. A NOVA atuará em nome da Organização como parte da sua atribuição. A Sanofi e a NOVA serão consideradas como organizadoras conjuntas do Hackathon (daqui em diante denominadas conjuntamente como “Organizadores”).

Aos Organizadores têm como dever 1) Definir os termos e as regras de participação; 2) Executar o tratamento de dados pessoais; 3) Assegurar a gestão do processo de Hackathon que culmina no evento "Solutions Day".

## 2. DEFINIÇÕES

Neste documento:

“Prémios”: refere-se aos prémios atribuídos aos Vencedores no final do Hackathon.

“Hackathon”: refere-se ao Hackathon, objeto do Regulamento, organizado pelos Organizadores.

“Fase de Desenvolvimento”: refere-se ao conjunto das fases do processo *hands-on* onde as 8 (oito) equipas selecionadas desenvolverão os projetos até à fase final do Hackathon. No caso de inscrição de mais equipas, será efetuada uma semifinal. O número total de equipas na Fase de Desenvolvimento nunca excederá as 16 (dezassex) equipas. Esta fase inclui ainda a introdução a cada etapa da metodologia *Design Thinking*, uma sessão por semana, e sessões de *coaching* e mentoria.

“Desafio”: refere-se à criação e desenvolvimento de soluções que colmatem as necessidades identificadas. Nomeadamente, a existência de uma lacuna na informação credível e disponível, tanto para doentes como médicos, que permita tomar decisões e estabelecer ligações e partilhas informadas sobre a asma grave em Portugal.

“Direitos de propriedade intelectual”: significa todos os seguintes direitos legais de propriedade, em todo o mundo, sejam registáveis ou não, e registados ou não, com relação a quaisquer designs, segredos comerciais, direitos de autor e direitos relacionados, *know-how*, *software* e todos os direitos industriais, como marcas, desenhos industriais ou patentes.

“Projetos”: refere-se à Equipa e a todos os envios, ideias originais, documentos ou outros materiais (como apresentações, vídeos, etc.) fornecidos pelos Inovadores em resposta e como uma solução para este Hackathon.

“Inovador”: refere-se a qualquer pessoa inscrita, de acordo com as Regras, e que participa no Hackathon.

“Júri”: refere-se aos membros do júri responsáveis pela seleção das Equipas Vencedoras. O júri não pode incluir colaboradores da Sanofi, nem qualquer Inovador ou Mentor.

“Registo”: refere-se ao registo de um Inovador de acordo com as Regras.

“Regras”: refere-se a estes termos, que se aplicam ao Hackathon.

“Equipa”: refere-se a um conjunto de Inovadores de formação diversificada (3 a 6 elementos por equipa).

“Vencedor” ou “Vencedores”: refere-se aos membros da equipa que chegam à fase final do Hackathon e são classificados pelo Júris como equipa vencedora.

### 3. OBJETIVOS DAS REGRAS

3.1 As regras têm como objetivo definir os termos e as regras de participação no Hackathon, definidas pelos Organizadores.

3.2 Todas as equipas devem estar cientes e concordar com o facto do Hackathon proposto exigir conhecimentos, competência e empenho durante toda a duração do mesmo.

### 4. CONDIÇÕES PARA PARTICIPAR NO HACKATHON

4.1 A participação neste Hackathon é gratuita.

4.2. Todos os Inovadores devem ler estas Regras e aceitar na íntegra os seus termos e sem reservas antes do Registo e participação no Hackathon.

4.3 Os Inovadores podem inscrever-se individualmente ou em equipas de 3 a 6 membros. Os Inovadores individuais serão incluídos em Equipas formadas pelos Organizadores, de acordo com os objetivos do Hackathon.

4.4 Qualquer pessoa maior de idade, e mediante apresentação de um cartão de identificação quando requerido, poderá participar no Hackathon.

4.5 Todos os Inovadores registados garantem que cumprirão as regras supramencionadas. A entrega do Prémio estará condicionada ao total cumprimento, por parte dos Inovadores, das condições estabelecidas.

4.6 As equipas não poderão ter uma ideia ou tecnologia desenvolvida até à data da inscrição no presente Hackathon.

4.7. Qualquer Inovador e/ou Equipa que não cumprir os termos das Regras durante o Registo e a qualquer momento durante o Hackathon será automaticamente, e sem notificação prévia, desclassificado do Hackathon e não receberá nenhum prémio. No caso de um prémio que seria entregue a um Inovador e/ou Equipa que não cumpriu as regras no momento da sua inscrição, ou durante o Hackathon, os Organizadores têm o direito discricionário de exigir a devolução do Prémio recebido.

4.8 O Hackathon está aberto à participação de estudantes, investigadores, professores, comunidade de internos de medicina, bem como de áreas de engenharia, gestão, ciência de dados, entre outras comunidades de potenciais empreendedores na área da saúde. Está também aberto à comunidade digital, membros de empresas *start-ups* ou outros indivíduos qualificados, desde programadores e designers a gestores ou profissionais de comunicação, ou outros que comprovem possuir as competências necessárias para integrar uma equipa.

4.9 Para participar, o candidato deve:

- Estar totalmente disponível para colaborar e partilhar ideias e conhecimento com o intuito de inovar;
- Garantir a sua disponibilidade e o compromisso na participação regular na duração total do Hackathon;
- Estar presente em todas as sessões de grupo definidas pela Equipa;
- Garantir o acesso à internet e a quaisquer equipamentos necessários, como *software* necessário, e capacidade de acesso a diversos ambientes e ferramentas *online*;
- Ter uma atitude positiva perante os desafios e as dificuldades que possam surgir durante o Hackathon.

## 5. REGISTO E ACESSO AO HACKATHON

5.1 Para fins de inscrição no Hackathon, cada Inovador ou Equipa deve seguir as instruções e preencher o formulário relativo a inscrições individuais, disponível em <https://forms.office.com/r/qtzvPUYH2M>, ou inscrições em equipa, disponível em <https://forms.office.com/r/jZJDFTQXuR>. Para concluir o registo no Hackathon, os Inovadores e as Equipas devem aceitar as Regras do Hackathon durante o preenchimento do formulário de candidatura.

5.2 Qualquer registo contendo informações erradas, duvidosas ou incompletas não deve ser considerado e desqualifica o Inovador e/ou Equipa do Inovador do Hackathon.

5.3 Ao registar-se, os Inovadores e as Equipas aceitam ser contactados por e-mail pelos Organizadores, durante o período da sua participação no Hackathon.

## 6. DURAÇÃO DO HACKATHON

6.1 O Hackathon será online de 14 de junho a 7 de julho de 2021.

- As inscrições estão abertas entre 17 de maio e 13 de junho às 23h59.
- No caso de candidatos individuais, os prazos de inscrição serão até 30 de maio às 23h59, pois estes candidatos deverão formar uma equipa entre 3 a 6 elementos, de forma a serem elegíveis para o processo seletivo. Os Organizadores realizarão o emparelhamento, de forma a auxiliar o processo de formação de Equipas, conforme necessário.
- A seleção da equipa ocorrerá entre os dias 5 de junho e 11 de junho de 2021.
- A fase de Desenvolvimento terá início no dia 14 de junho, iniciando-se o processo de *Design Thinking* e sessões de *coaching*.
- O *pitch* final será apresentado *online* no dia 7 de julho.
- Por fim, o anúncio dos Vencedores será feito no dia 7 de julho.

6.2 Todas as datas claramente definidas nestas Regras e no Hackathon estão no fuso horário de Lisboa (GMT), e referem-se ao ano de 2021.

6.3 Quando necessário, devido a requisitos operacionais, aos Organizadores reserva-se o direito de alterar a duração do Hackathon, por um período de tempo razoável ou qualquer uma das datas mencionadas acima, que será comunicado em tempo útil às Equipas e Inovadores.

## 7. PRINCÍPIO DO HACKATHON

7.1 O Hackathon consiste na criação de contribuições constituídas por resultados que estejam de acordo com os requisitos listados nos pontos 8 e 9.

7.2 A entrega das contribuições deve responder absolutamente à definição e às regras do Hackathon descritas neste documento. Sendo preferível que estas contribuições sejam escritas e apresentadas em português. O inglês também poderá ser aceite após autorização da Organização. Os Organizadores não aceitarão ou avaliarão quaisquer outros documentos enviados pelos Inovadores.

## 8. APRESENTAÇÃO E SELEÇÃO DE PROJETOS

8.1 Ao inscrever-se em Equipa, os Inovadores devem enviar as razões que motivam a participação no presente Hackathon, no formulário de inscrição mencionado no número 5.1 do Regulamento.

As seguintes secções devem ser abordadas:

- Equipa: Quem são e quais as suas habilitações?
- Desafio: Qual a sua visão do desafio proposto?

8.2 Ao candidatar-se como Inovador Individual, o candidato deverá preencher o respetivo formulário de inscrição conforme mencionado no número 5.1 do Regulamento, onde deverá preencher as seguintes secções:

- Pessoais: Quais as suas habilitações?
- Pessoais: Como se descreveria, a nível pessoal e profissional, a outros membros do Hackathon?
- Desafio: Qual a sua visão do desafio proposto?

8.3 Os candidatos individuais serão contactados para que se juntem com outros candidatos, com o intuito de formarem uma equipa de pelo menos 3 elementos e não mais do que 6 elementos.

8.4 O processo de seleção só acontece se houver mais de 5 equipas inscritas. Caso o anterior não seja atendido, a Organização decidirá o término ou continuação da competição. Em caso de término, os prémios não serão distribuídos.

8.5 Até 16 equipas serão selecionadas para a fase de desenvolvimento. À Organização, reserva-se o direito de aumentar o número de Equipas Selecionadas, com base na excelência dos candidatos.

8.6 O processo de seleção terá em consideração o seguinte conjunto de critérios: o currículo/*background* dos membros da equipa e motivação para fazer parte deste Hackathon. De notar que é critério preferencial equipas que demonstrem multidisciplinaridade.

8.7 Este processo de seleção será realizado por um júri escolhido pela Organização e mentores do Hackathon.

## 9. SELEÇÃO DO VENCEDOR

9.1 A seleção das Equipas Vencedoras está agendada para o dia 7 de julho de 2021 após a apresentação do *pitch*.

9.2. Os Inovadores deverão fornecer uma descrição da inspiração base para as soluções a serem desenvolvidas e apresentadas, com os principais *Insights* e Momentos Empáticos.

9.3 Os documentos de apoio deverão ser submetidos através do e-mail dos Organizadores, 24 horas antes da apresentação dos *pitchs*.

9.4 Todas as Equipas deverão ter uma apresentação *pitch* da solução desenvolvida, para apresentação no dia 7 de julho.

9.5 Apenas as 3 melhores equipas são elegíveis para serem consideradas vencedoras. As equipas vencedoras receberão os prémios (em dinheiro e/ou em espécie) de acordo com a secção 11, que

serão classificados de acordo com os momentos empáticos, *insights*, solução desenvolvida e apresentação do *pitch*.

9.6 As equipas serão avaliadas por um júri com base no seguinte conjunto de critérios:

- Pesquisa desenvolvida na fase de Inspiração;
- Criação de empatia com os diversos *stakeholders* do desafio;
- Estruturação de *Insights*;
- Adequação problema-solução;
- Potencial de Inovação da solução desenvolvida;
- Facilidade de adoção e implementação da solução no mercado;
- Qualidade do *pitch* final.

9.7 As equipas vencedoras serão anunciadas no Solutions Day Summit (7 de julho de 2021).

## 10. PRÉMIOS

10.1 Os prémios referidos nesta secção serão entregues a Inovadores se as seguintes regras forem respeitadas:

- O trabalho foi realizado durante as três fases do Hackathon: Inspiração, Ideação e Implementação;
- As soluções foram desenvolvidas de acordo com os requisitos de qualidade dos diferentes membros do Júri;
- Os Inovadores aceitam e cumprem a secção 12 deste Regulamento sobre Propriedade Intelectual;
- Os Inovadores aceitam e cumprem as regras relativas à divulgação de informação sobre os Vencedores na secção 15 deste Regulamento;
- Nenhum prémio poderá ser entregue aos Vencedores em caso de incumprimento destas condições, ou da totalidade deste Regulamento.

10.2 A entrega de um prémio final do Hackathon está sujeita e é realizada somente quando sujeita:

- Ao cumprimento total das Regras determinadas para o Hackathon;
- À apresentação de documentos de cada Vencedor, justificando que respeita as condições estabelecidas no ponto 3.

10.3 Todo e qualquer Inovador reconhece que o prémio não pode ser trocado por dinheiro, substituído e/ou trocado por outro prémio. O prémio é intransmissível e a sua venda ou troca é proibida.

10.4 Na eventualidade do prémio não estar disponível, à Organização reserva-se o direito de o substituir por outro de valor semelhante, da mesma ou de outra marca, ou ainda, trocar o seu valor em dinheiro.

10.5 Todo e qualquer Inovador reconhece e aceita que a Organização não será responsabilizada, por nenhum motivo, pelo mau funcionamento do Prémio ou por quaisquer consequências prejudiciais causadas ao Vencedor e/ou a terceiros por causa do Prémio. A organização não fornecerá nenhum serviço de garantia ou assistência.

10.6 Todo e qualquer Inovador reconhece e aceita que apenas é da responsabilidade da Organização a entrega do prémio aos Vencedores. Todos os custos extra relacionados com os prémios, a menos que estipulados de outra forma nas Regras, serão cobrados aos Vencedores.

10.7 Os Vencedores serão informados pela Organização sobre o prémio, no máximo, 15 dias após o Hackathon, através do e-mail fornecido aquando do registo. O Inovador compromete-se a respeitar e cumprir as orientações indicadas nesse e-mail. No entanto, caso um Vencedor não reclame o prémio, por motivos não afetos à Organização, até 2 meses após a receção, esta tem o direito de cancelar o prémio do Vencedor.

10.8 Há um prémio em dinheiro no valor de 5.000 euros, que poderá ser dividido por até três Equipas vencedoras, conforme definido pelo Júri.

10.9 Além dos prémios em dinheiro, as equipas vencedoras contam com um pacote de aceleração de ideias e *start-ups* na área da saúde, através do acompanhamento até 3 equipas no Laboratório de Inovação da Nova IMS, por um período de três meses.

10.10 Os prémios em dinheiro e as horas de consultoria têm como objetivo fomentar o desenvolvimento dos projetos.

## 11. PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS

11.1 O registo e participação no Hackathon envolvem o tratamento de dados pessoais dos Inovadores pelos Organizadores. Os Organizadores assumirão a qualidade de responsáveis conjuntos pelo tratamento dos dados pessoais e, nesse âmbito, informam os Inovadores do seguinte:

- a) Os dados pessoais recolhidos serão:
  - (i) Dados de identificação (nome, contacto telefónico, e-mail);
  - (ii) Imagem.
- b) Os seus dados pessoais serão utilizados para gerir a participação dos Inovadores no Hackathon e para publicitar, divulgar e/ou promover o Hackathon nos websites e redes sociais dos Organizadores, utilizando os meios que os Organizadores entenderem mais adequados para esse efeito.

- c) O fundamento jurídico para o tratamento dos dados pessoais é a execução do contrato celebrado com os Inventores, materializado nestas Regras.
- d) Os seus dados pessoais, serão conservados pelo período de 1 (um) ano, findo o qual serão eliminados ou actualizados.
- f) Os Organizadores adoptam as medidas técnicas, organizativas adequadas para assegurar que os dados pessoais recolhidos estão protegidos.
- g) Nos termos da legislação aplicável, os Inventores têm os direitos de acesso, rectificação, eliminação, oposição e limitação de quaisquer dados pessoais que lhes digam respeito.
- h) Para exercer qualquer um dos direitos referidos no ponto anterior, deverá contactar Sanofi - Produtos Farmacêuticos, Lda., por escrito, para a morada Empreendimento Lagoas Park, Edifício 7 – Piso 3, P-2740-244 Porto Salvo, ou através do endereço de correio electrónico: PT-Dados-Pessoais@sanofi.com. Para este efeito, poderá ainda contactar Innovation&Analytics Lab da NOVA IMS, por escrito, para a morada Campus de Campolide, 1099-085, Lisboa, Portugal, ou através do endereço de correio electrónico: innolytics@novaims.unl.pt
- i) Informamos ainda que poderá apresentar queixa sobre a utilização dos seus dados pessoais pelos Organizadores perante a Comissão Nacional de Protecção de Dados.

## 12. DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

12.1 Qualquer projeto que envolva vários Inovadores constitui um trabalho colaborativo.

12.2 Como tal, os Organizadores são livres para reproduzir os projetos e informar o público sobre eles.

12.3 Cada Inovador garante que ele(a) é o coproprietário e cotitular dos Direitos de Propriedade Intelectual em relação a todos ou parte dos resultados produzidos durante o Hackathon para o projeto do qual ele(a) é membro, e que ele(a) obteve todos os direitos e permissões relativos a todos os elementos pré-existentes e quaisquer elementos para os quais ele(a) não detém os direitos, se esses elementos forem incluídos nos resultados de todas as fases de votação. Cada membro de uma Equipa garante que a sua inscrição é original e inédita, que não infringe os Direitos de Propriedade Intelectual de terceiros e que todos os elementos que a constituem, bem como todas as informações veiculadas no documento de apresentação do projeto, são precisos, confiáveis e completos. É obrigatório para os Inovadores indicarem a origem de quaisquer elementos pré-existentes (música, texto, imagens, etc.) que estejam incluídos nos projetos. Cada Inovador garante um bom uso dos materiais fornecidos pelos Organizadores e, como tal, garante que:

- Os projetos apresentados pela Equipa da qual ele(a) é membro são originais;



- Os projetos apresentados e materiais utilizados não infringem ou copiam qualquer Direito de Propriedade Intelectual pertencente a terceiros;
- Os projetos não constituem um ato de concorrência desleal ou concorrência parasitária de qualquer tipo;
- Todos os elementos que constituem os projetos, bem como todas as informações comunicadas nas entregas, são precisas, confiáveis e completas.

Cada Inovador será responsável perante os Organizadores e terceiros, e quaisquer subsidiárias presentes e futuras, contra qualquer perturbação, ação, reclamação ou oposição de terceiros relacionados com violações de Direitos de Propriedade Intelectual.

12.4 Durante e após o término do Hackathon, os Inovadores têm o direito de usar e registar os Direitos de Propriedade Intelectual resultantes dos projetos criados (por exemplo: código, algoritmos, etc.) para o seu uso pessoal e comercial.

### 13. COMUNICAÇÃO

13.1 Cada Inovador autoriza os Organizadores a usar o seu nome e apelido, endereços de redes sociais (Twitter, LinkedIn, Facebook e outros), a sua cidade e região de residência, o nome da universidade/start-up/empresa ou local de formação e a sua(s) fotografia(s)/capturas de ecrã recolhidas durante o período do Hackathon, em qualquer demonstração promocional (exceto em caso de compra de espaço publicitário), inclusive nos sites dos Organizadores e em qualquer site ou suporte afiliado.

### 14. RESPONSABILIDADE

14.1 Os Organizadores não assumem a responsabilidade em caso de avaria ou problemas na rede de telecomunicações utilizada, seja qual for a causa, que tenha por efeito prejudicar ou impedir a identificação ou o acesso do Inovador às plataformas e/ou websites do Hackathon.

14.2 A participação no Hackathon implica conhecimento e aceitação das características, limitações e riscos da Internet e das tecnologias a esta associadas, nomeadamente tendo em consideração os desempenhos, no tempo de resposta, na segurança do *software* e do *hardware* informático, para diversos potenciais ataques, tais como vírus ou cavalos de Tróia e na perda ou desvio de dados. Os Organizadores não podem ser responsabilizados por quaisquer danos causados ao Inovador devido aos pontos supramencionados.

14.3 Os Organizadores não podem, em caso algum, ser responsabilizados por quaisquer danos causados por defeitos ou pelo atraso na entrega dos projetos, em particular na recusa de apresentações tardias, ou por quaisquer danos causados pela impossibilidade de ligação ao respetivo site ou para fazer o correto *upload/download* de qualquer material, por defeitos ou por tempo de entrega de qualquer e-mail enviado durante o Hackathon, ou por qualquer dano causado por qualquer obstáculo que impeça o Inovador de comparecer ou participar no todo ou em parte do Hackathon.

14.4 Os Organizadores não podem ser responsabilizados em caso de modificação total ou parcial, suspensão, interrupção, adiamento ou cancelamento total ou parcial do Hackathon por motivos fora do seu controlo. Nesse caso, a Organização informará os Inovadores por e-mail o mais rapidamente possível.

14.5 Os Organizadores não podem ser responsabilizados pelas consequências da desqualificação de um Inovador, e/ou de uma Equipa, por violação das regras e/ou em caso de rejeição por incumprimento das mesmas.

14.6 Os Organizadores não serão responsáveis por qualquer problema, ação, reclamação, objeção relacionada com o uso dos projetos pela Organização fora do âmbito das regras elaboradas ou em associação com negociações ou execução de contratos que a Organização estabeleceria com os Inovadores.

14.7. Em qualquer caso, os Organizadores não serão responsabilizados pela entrega dos prémios nem na impossibilidade de um Vencedor beneficiar do prémio devido a terceiros que estejam fora do controlo dos Organizadores. A responsabilidade dos organizadores não pode ser assumida em caso de perda e/ou deterioração do prémio pelo correio ou qualquer provedor de serviços semelhantes e, de forma mais geral, se o Vencedor não receber o prémio. A responsabilidade dos Organizadores não pode ser assumida em caso de incidentes ou danos de qualquer espécie, que possam surgir em virtude do usufruto do prémio atribuído e/ou da sua utilização.

## 15. INFORMAÇÕES CONFIDENCIAIS

15.1 “Informação Confidencial” definida no presente Regulamento é toda a informação material ou imaterial de qualquer natureza, em particular administrativa, comercial, científica, técnica, financeira ou fiscal, que foi, ou será comunicada pelos Organizadores aos Inovadores, direta ou indiretamente, e de forma não exaustiva, oralmente ou por escrito, mediante entrega de documentos impressos ou eletrónicos. As informações que não são confidenciais são:

- As informações atualmente acessíveis ou que se tornem acessíveis ao público sem violação das Regras pelo Inovador;
- As informações legalmente detidas pelo Inovador antes da sua divulgação pelos Organizadores;
- As informações não resultantes direta ou indiretamente do uso de todas ou de parte das Informações Confidenciais;
- As informações validamente obtidas junto de terceiros autorizados a transmitir ou revelar as informações acima mencionadas.

15.2 Pela duração do Hackathon, e durante o período de 5 (cinco) anos, após o final do Hackathon declarado na secção 6, o Inovador, sob pena de responsabilidade civil e/ou criminal, compromete-se a:

- Não usar as Informações Confidenciais para quaisquer outros fins que não a participação no Hackathon conforme previsto nas Regras;
- Tomar todas as precauções necessárias, úteis e razoáveis para proteger as Informações Confidenciais;
- Não revelar as Informações Confidenciais a terceiros, por qualquer meio, exceto aos demais membros da sua Equipa.

15.3 No final do Hackathon, em decorrência do surgimento do prazo indicado na secção 6 ou do seu cancelamento, o Inovador deverá imediatamente devolver à Organização todas as Informações Confidenciais, qualquer que seja o suporte, obtidas durante o Hackathon. O Inovador está proibido de guardar cópias em qualquer forma, exceto com um propósito, acordado preliminarmente e por escrito com a Organização.

## 16. REGRAS DE COMPETIÇÃO

16.1 A participação no Hackathon e a atribuição do Prémio requerem a aceitação e cumprimento total das Regras. Os Organizadores reservam o direito de desqualificar, imediatamente e sem compensação, todo o Inovador e/ou Projeto que não cumpra integralmente as Regras.

16.2 Os Organizadores reservam o direito de modificar a qualquer momento os termos das Regras sem a necessidade de notificação e a validade dessas modificações. O Inovador é convidado a consultar regularmente as Regras. O Inovador não poderá contestar ou reclamar toda e qualquer modificação introduzida nas Regras pelos Organizadores.

## 17. CANCELAMENTO E SUSPENSÃO DO HACKATHON

17.1 A Organização tem o direito de cancelar, encurtar ou suspender o Hackathon sem aviso prévio:

- Em casos de força maior;
- Se considerar que ocorreu fraude em qualquer forma.

17.2 Os Organizadores não podem ser responsabilizados pelo cancelamento ou suspensão do Hackathon, de acordo com a presente secção, e nenhuma compensação será devida ao Inovador.

## 18. INDEPENDÊNCIA

18.1 O Registo e a participação no Hackathon não têm, de forma alguma, o objetivo de criar um vínculo de subordinação entre os Organizadores e o Inovador.

## 19. RECLAMAÇÕES

19.1 Qualquer reclamação do Inovador deve ser enviada por escrito durante os 30 dias após a data do término do Hackathon.

19.2 Reclamações relacionadas com o desenvolvimento do Hackathon e com o envio do Prémio devem ser formuladas, por escrito, para o endereço da Organização.

19.3 Correndo o risco de ser rejeitada, qualquer reclamação deve conter: Detalhes completos do contacto do Inovador (nome, endereço, código postal, cidade e e-mail); A identificação do Hackathon em questão; A apresentação clara e elaborada dos motivos da reclamação.

## 20. RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

20.1 Em caso de disputa persistente após o Inovador ter feito uma reclamação de acordo com a secção 19 do presente Regulamento, os Organizadores e Inovadores concordam em submeter a disputa a um acordo amigável antes de qualquer processo judicial.

20.2 A parte que deseja iniciar a conciliação deve informar a outra parte por meio de carta registada, com aviso de receção, na qual o fará conhecer as suas intenções e especificará a causa.

20.3. Se nenhum acordo for alcançado entre as partes dentro de 60 dias da receção da carta registada, as partes poderão proceder livremente.

## 21. LEI APLICÁVEL

O Regulamento e o Hackathon são regidos pela lei portuguesa. Qualquer litígio relacionado com o Hackathon será submetido exclusivamente ao Tribunal de Lisboa.

## 22. CRONOGRAMA DO PROJETO



MAT-PT-2100534 V1.0 Maio 2021