

REGULAMENTO HACKATONA ONLINE

1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO

- 1.1. O concurso cultural denominado “HACKATONA” é promovido pela Agência São Paulo de Desenvolvimento – ADE SAMPA, com a curadoria da Comunidade Hackathon Brasil.
- 1.2. O concurso tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas (aplicativos web / mobile e hardware, dentre outros).
- 1.3. As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas observando o tema macro: **A tecnologia a serviço da mulher.**

2. DAS DATAS E DO LOCAL

- 2.1. A HACKATONA acontecerá nos dias **28, 29 e 30 de janeiro de 2022** (sexta-feira, sábado e domingo, respectivamente), englobando os seguintes horários: Abertura de forma online no dia 28/01/2022 às 19h30 e retomando a partir das **9:00H** do sábado (29/01/2022) até as **17:00H** do domingo (30/01/2022).
- 2.2. A maratona de programação será realizada de forma totalmente **ONLINE**.

3. DA INSCRIÇÃO

- 3.1. Podem efetuar a inscrição para a HACKATONA pessoas físicas, brasileiras e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.
- 3.2. Só serão aceitas inscrições de mulheres, cis e trans;
- 3.3. As inscrições são individuais e é permitida somente 01 (uma) inscrição por CPF (pessoa física).
- 3.4. As inscrições se darão no período de **24 de novembro de 2021 a 28 de janeiro de 2022, até as 18:00 horas**, 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 **<https://adesampa.com.br/hackatona/>**
 - 3.4.1. As vagas são limitadas a 100 participantes e caso se esgotem, o período de inscrição se encerrará antes da data final prevista no item 3.4.
 - 3.4.2. A participante fica ciente de que a inscrição poderá ser efetivada em plataformas terceirizadas, utilizadas pela equipe organizadora do evento.
- 3.5. As inscritas deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:
 - 3.5.1. Programação e desenvolvimento de software; ou
 - 3.5.2. Design gráfico; ou
 - 3.5.3. Design digital; ou
 - 3.5.4. Gestão de negócios; ou
 - 3.5.5. Engenharias; ou

- 3.5.6. Marketing / Comunicação; ou
- 3.5.7. RH / Recrutamento e seleção; ou
- 3.5.8. Transporte/Logística/Mobilidade.

3.6. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação da inscrita na HACKATONA. Cabe à interessada 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 na HACKATONA é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

4.2. Participarão do concurso todas as mulheres interessadas, cujas inscrições forem deferidas até o dia **28 de janeiro de 2022** ou antes caso as vagas se esgotem.

4.3. A participante inscrita deverá fazer o seu check-in no local do evento a partir **das 8:00 horas até o limite de 11:00 horas do dia 29 de janeiro de 2022**, para que confirme a sua participação. Caso isso não ocorra, a inscrição será cancelada e a vaga poderá ser disponibilizada para outra participante. Lembrando que **o cronograma de atividades se inicia às 9:00 horas**.

4.4. As participantes se comprometem a preservar os dados obtidos no evento de acordo com a LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados.

4.5. As participantes competirão em equipes formadas por no mínimo 03 e até 05 (cinco) pessoas, devendo sempre ser observado o tema macro – “A tecnologia à serviço da mulher.”

4.6. Sobre a formação de equipes.

4.6.1. No que se refere à formação das equipes:

4.6.1.a) Poderão ser previamente formadas pelas próprias participantes; ou

4.6.1.b) Somente poderão ter menos que 03 (três) pessoas se aprovado pela comissão organizadora;

4.6.1.c) 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. Cada equipe será composta, preferencialmente, por:

4.6.2.a) 02 (duas) programadoras ou desenvolvedoras; e

4.6.2.b) 1 (uma) designer; e

4.6.2.c) 01 (uma) gestora 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 à participante ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o concurso.
- 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.

5. DO DESAFIO

5.1. Título: A tecnologia à serviço da mulher.

5.2. Descrição do desafio:

Apesar da popularização dos debates sobre igualdade de gêneros, feminismo e combate ao machismo, ainda é comum ler e ouvir relatos sobre desigualdades salariais, violência sexual, feminicídio, baixa representatividade política, entre outros temas. As mulheres ainda encontram problemas estruturais que dificultam a busca pela igualdade social.

A tecnologia possui um grande potencial no que se diz respeito ao desenvolvimento de políticas públicas. Pensando nessa potência que os recursos tecnológicos têm, a Hackatona ADE SAMPA 2022 vem desafiar mulheres a pensarem em soluções tecnológicas que contribuam para o desenvolvimento de eixos que perpassam o cotidiano paulistano feminino.

Para garantir maior acesso à informação e soluções efetivas para o público feminino, é preciso que novas ideias surjam, de forma alinhada à tecnologia. Pensando nisso, **a ADE SAMPA 2022 lança quatro desafios** que dizem respeito a temas que perpassam a vida das mulheres: mobilidade urbana, saúde e bem estar, emprego e carreira e segurança e violência contra a mulher.

01 MOBILIDADE

Como melhorar a qualidade da mobilidade urbana para mulheres na cidade de São Paulo?

A mobilidade urbana é um dos desafios do município de São Paulo, e este desafio se agrava quando falamos em mobilidade urbana feminina.

Dados apontam que há uma diferença no modo como as mulheres e os homens se locomovem pela cidade. A Secretaria de Desenvolvimento Urbano, informa que em 2017 as mulheres se locomoviam menos pela cidade (média de 2,03 viagens ao dia, enquanto os homens fizeram a média de 2,23 viagens ao dia).

A pesquisa Informes Urbanos, feita em 2016 pela Prefeitura de São Paulo, mostra que as mulheres são as que mais utilizam o transporte coletivo e andam mais a pé do que os homens; em geral, 74,6% dos deslocamentos femininos são feitos dessas duas maneiras.

Foram identificados os seguintes problemas: a falta de calçadas e pontos de travessias de ruas inadequadas (o que se torna mais grave quando a mulher está levando alguma criança); a falta de oferta de transportes fora do horário de pico; a falta de oferta de transporte que circule no interior do bairro e a dificuldade para entrar no transporte público superlotado (com aumento maior de dificuldade quando ela está com crianças, acompanhando idosos ou levando pacotes de compras).

Ao caminhar, experimentam problemas no itinerário, como a falta de segurança, ruas esburacadas e sem iluminação adequada, falta de calçadas e a disputa do espaço com automóveis. São áreas segregadas e com severos problemas de acessibilidade

(MARTINEZ, 2015), que exige delas um esforço para deslocamentos a pé. O espaço urbano não é neutro em gênero, e as diversas mulheres brasileiras que o ocupam sentem a hostilidade do território em camadas físicas e subjetivas de violência.

02 SAÚDE

Como garantir a saúde e bem estar da mulher?

O Brasil concentra 77% das mortes de gestantes e puérperas.

No cenário da pandemia do novo coronavírus, dentre as vítimas, a mortalidade materna de mulheres negras por covid-19 é duas vezes maior que a de mulheres brancas.

Entre as gestantes negras hospitalizadas 14,2% foram a óbito. Entre as brancas, 7% morreram, metade dos casos.

Para além da saúde física, 60% das mães brasileiras afirmam sentir o impacto da quarentena na saúde emocional.

Apesar de o índice geral de mortes registradas até agora ser maior entre homens, são as mulheres negras e indígenas as mais expostas aos riscos de contaminação, desemprego, violência, falta de acesso aos serviços de saúde e aumento da pobreza, causados pela COVID-19.

Em um estudo realizado pelo Instituto Pólis ainda no início da pandemia, no período de 1º de março e 31 de julho de 2020, os dados revelam que em São Paulo, entre as mulheres brancas, a taxa de óbitos por Covid-19 foi de 85 mortes/100 mil habitantes e, para mulheres negras, o indicador subiu para 140 mortes/100 mil habitantes.

03 EMPREGO

Como garantir condições de igualdade de gênero no mercado de trabalho?

Segundo levantamento sobre o mercado de trabalho, do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 54,5% das mulheres com 15 anos ou mais integravam a força de trabalho no país em 2019. Entre os homens, esse percentual era 73,7%. Uma força de trabalho é composta por todas as pessoas que estão empregadas ou procurando emprego.

Na faixa etária entre 25 e 49 anos, a presença de crianças com até 3 anos de idade vivendo no domicílio se mostra como fator relevante. O nível de ocupação entre as mulheres que têm filhos dessa idade é de 54,6%, abaixo dos 67,2% daquelas que não têm. A situação é oposta entre os homens. Aqueles que vivem com crianças até 3 anos registraram nível de ocupação de 89,2%, superior aos 83,4% dos que não têm filhos nessa idade.

Uma dificuldade adicional para inserção no mercado pode ser observada no recorte racial dos dados. As mulheres pretas ou pardas com crianças de até 3 anos apresentaram os menores níveis de ocupação, inferiores a 50%, enquanto as brancas registraram um percentual de 62,6%.

Segundo dados do Ipea, as categorias em que há mais mulheres trabalhando foram as que mais perderam população ocupada. Em alojamento e alimentação, categoria em que 58,3% dos profissionais são mulheres, a queda foi de 51%. Nos serviços domésticos, em que 85,7% dos profissionais ocupados são mulheres, a queda foi de 46,2%. Em educação, saúde e serviços sociais, a queda foi de 33,4%. 76,4% dos profissionais da área são mulheres.

A Pesquisa Panorama Mulher, feita pelo Insper e pela consultoria Talenses em 2019, mostrou que 26% das posições de diretoria são ocupadas por mulheres – apenas 13% delas ocupam a presidência de negócios. Ainda nesta pesquisa, vê-se a tendência em que a presidência exercida por uma mulher aumenta em 4 vezes a chance de ter outra mulher em cargos de conselho e em 2,5 vezes a chance de presença feminina na liderança operacional.

No empreendedorismo, as mulheres representam 50% dos empreendedores em estágio inicial e 43,5% dos empreendedores estabelecidos no Brasil, segundo o estudo

Global Entrepreneurship Monitor de 2019. Apesar da grande representação, o desafio de captar investimentos é presente. “Os boards dos fundos são extremamente masculinos, e muitas vezes não apoiam negócios que podem ser excelentes. Precisamos de mais mulheres investidoras”, diz Dani Junco.

04 VIOLÊNCIA

Como contribuir para a diminuição do índice de violência contra a mulher?

Se por um lado a violência letal é um fenômeno que atinge principalmente os homens, por outro, a violência doméstica vitimiza mais as mulheres. Segundo dados do DATASUS, em 2018, enquanto 30,4% dos homicídios de mulheres ocorreram no domicílio, para os homens, a proporção foi de 11,2%.

Quando é feito o recorte de raça, no domicílio, a taxa de homicídios para as mulheres pretas ou pardas era 34,8% maior que para as mulheres brancas; fora do domicílio era 121,7% maior.

Segundo levantamento do Datafolha, encomendado pelo Fórum Brasileiro de Segurança Pública, durante a pandemia violência na rua caiu, enquanto as agressões dentro de casa aumentaram. O "vizinho", que em 2019 ficou em 2º lugar como autor das agressões (21%), neste ano sumiu das respostas. Em seu lugar apareceram pai, mãe, irmão, irmã, e outras pessoas do convívio familiar.

Uma em cada quatro mulheres acima de 16 anos afirma ter sofrido algum tipo de violência no último ano no Brasil, durante a pandemia de Covid, segundo pesquisa do Instituto Datafolha encomendada pelo Fórum Brasileiro de Segurança Pública (FBSP).

Dentre as formas de violência sofrida, 18,6% responderam que foram ofendidas verbalmente, 6,3% sofreram tapas, chutes ou empurrões, 5,4% passaram por algum tipo de ofensa sexual ou tentativa forçada de relação, 3,1% foram ameaçadas com faca ou arma de fogo e 2,4% foram espancadas.

Alguns dados sobre o perfil de mulheres violentadas: 16 a 24 anos (35,2%); Preta (28,3%); Separada/Divorciada (35%). Mesmo com as medidas de restrição impostas para conter a pandemia de Covid-19, 37,9% das brasileiras sofreram algum tipo de assédio sexual. Em 2019, foram 37,1%.

Entre as mulheres que sofreram assédio, 31,9% ouviram comentários desrespeitosos quando estavam andando na rua, 12,8% receberam cantadas ou comentários desrespeitosos no ambiente de trabalho, 7,9% foram assediadas fisicamente no transporte público, 5,4% foram agarradas/beijadas sem consentimento, e 5,6% sofreram assédio físico em festa ou balada.

6. DA PROGRAMAÇÃO

- 6.1. A programação da HACKATONA compreende palestras, brainstorming, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas desenvolvidas. A programação completa será divulgada no endereço <https://adesampa.com.br/hackatona/> e estará sujeita à alteração, se necessário for.

7. DA PREMIAÇÃO

- 7.1. No dia **30 de janeiro de 2022**, no encerramento da HACKATONA, 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\$ 7.000,00 (sete mil reais)
- 7.2.2. 2º colocado – R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)

7.2.3. 3º colocado – R\$ 3.000,00 (três mil reais)

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

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

7.5. O pagamento dos prêmios é de responsabilidade da **ADESAMPA** e deverão ser pagos em até 30 dias após o encerramento do evento.

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.

8.2. Etapa 1 do Julgamento

8.2.1. Sobre Entregáveis de Documentação:

8.2.1.a) Cada equipe deverá enviar a sua pasta nomeada com o nome da sua equipe, contendo seus arquivos do projeto desenvolvido até o dia **30 de janeiro de 2022** às **15:00h**.

8.2.1.b) Avaliação sobre os entregáveis: avalia a qualidade e quantidade de informações contidas na documentação. Cada equipe recebe notas de 01 a 04 com intervalo de 0.5 pontos.

8.2.2. Sobre o Pitch:

8.2.2.a) Pitch de até 3 minutos e ao vivo; Os pitches deverão ser realizados ao final do evento, com horário de início previsto para às **15:10 horas do dia 30 de janeiro de 2022** e deverão seguir os seguintes procedimentos:

8.2.2.b) 01 a 02 integrantes da equipe podem apresentar o pitch com até 03 minutos de duração;

8.2.2.c) Após a apresentação, cada equipe terá 02 minutos para perguntas e respostas;

8.2.2.d) Havendo alguma pergunta por parte do júri, restando menos do que 0:20 segundos para o tempo limite de 02 minutos, a equipe recebe 01 minuto de tempo extra para a resposta.

8.2.2.e) O formato de apresentação fica a critério de cada equipe, podendo usar slides, vídeos, etc.

8.2.3. Os pitches serão avaliados pela banca julgadora composta por convidados

e/ou membros da organização.

8.2.4. Critério de Avaliação dos pitches. Notas de 01 a 04:

8.2.4.a) **Potencial de impacto:** avalia qual é o potencial de impacto que a solução terá para o desafio proposto no hackathon;

8.2.4.b) **Modelo de negócio:** avalia o modelo de negócio, escalabilidade e como ele pode ser aplicado para solucionar o desafio proposto no hackathon;

8.2.4.c) **Aderência ao desafio:** avalia se a solução a solução apresentada efetivamente resolve o desafio apresentado;

8.2.4.d) **Inovação da solução:** avalia se a solução apresentada traz inovação em termos de uso de tecnologia e/ou mudança de processos;

8.2.4.e) **Apresentação da solução (pitch):** avalia se foi clara, completa e aderente aos desafios colocados;

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

8.2.6. Equipes que utilizarem a plataforma Cronapp, que é apoiadora do evento, recebem 01 (um) ponto extra na avaliação final.

8.3. Etapa 2 do Julgamento – **No caso de haver mais do que 10 equipes com projetos entregues ao final da maratona**

8.3.1. Sobre a Defesa dos Pitches

8.3.1.a) No dia **30 de janeiro de 2022** acontecerá a defesa dos pitches das 05 melhores equipes pontuadas na Etapa 1 do Julgamento. As equipes terão 05 minutos para a defesa, respondendo a eventuais dúvidas da banca de júri.

8.3.1.b) Havendo alguma pergunta por parte do júri, restando menos do que 0:20 segundos para o tempo limite de 05 minutos, a equipe recebe 01 minuto de tempo extra para a resposta.

8.3.2. Critério de Avaliação da Defesa dos Pitches:

8.3.2.a) Serão usados os mesmos critérios de avaliação do item 8.3.4 Critério de Avaliação dos pitches, com exceção do item 8.3.4.e) Apresentação da solução (pitch).

8.4. Serão somadas as notas da **Etapa 1** do Julgamento e **Etapa 2** do Julgamento que definirão as 3 equipes ganhadoras da Hackatona.

8.5. Critério de desempate: Em caso de empate, será utilizada a nota sobre o item **8.2.1.b) Avaliação sobre os entregáveis**, e persistindo o empate, será considerada a melhor nota sobre o item **8.2.4.d) Inovação da solução**

9. DA COMUNICAÇÃO

9.1. Em todas as etapas da HACKATONA, a comissão organizadora se comunicará com as participantes inscritas, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail contato@hackathonbrasil.com.br.

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

9.3. A comissão organizadora solicita a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre a HACKATONA, que deverão chegar por meio do domínio

“@hackathonbrasil.com.br”. Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do evento.

10. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 10.1. As datas que se referem ao período de inscrições e de divulgação das 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 <https://adesampa.com.br/hackatona/>
- 10.2. A HACKATONA será coordenada por uma COMISSÃO ORGANIZADORA, integrada por membros e diretores da Comunidade Hackathon Brasil e ADESAMPA, a quem compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.
- 10.3. Ao se inscreverem na HACKATONA, as participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando a COMISSÃO ORGANIZADORA a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, vhs e cd-rom, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.
- 10.4. **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.**
- 10.5. As participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, pela COMISSÃO ORGANIZADORA. Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da COMISSÃO ORGANIZADORA.
- 10.6. As participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por elas 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.
- 10.7. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelas participantes da HACKATONA.
- 10.8. As despesas das participantes referentes a transporte e hospedagem necessárias para a participação deste evento correrão por conta das próprias participantes.
- 10.9. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais das participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante os dias do evento. Cabe exclusivamente às participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso a participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.
- 10.10. 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 da respectiva participante.

- 10.11. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva participante.
- 10.12. As decisões das 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.
- 10.13. A HACKATONA 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 de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.
- 10.14. 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 <https://adesampa.com.br/hackatona/>
- 10.15. 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 às participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A COMISSÃO ORGANIZADORA envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento a HACKATONA tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.
- 10.16. A participação neste concurso sujeita todas as participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, as participantes, no ato de seu cadastro / inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.
- 10.17. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.
- 10.18. Este regulamento estará disponível no endereço <https://adesampa.com.br/hackatona/>