

REGULAMENTO GENIUS HACKATHON 2025

- Tecnologias para o campo-

1. DOS OBJETIVOS E DAS CARACTERÍSTICAS

1.1. O objetivo desta maratona é fomentar a pesquisa e experiência tecnológica, a inovação e o entretenimento digital, por meio de experimentos ou projetos. Visa, ainda, compartilhar, apreender e ensinar conhecimento digital, tudo relacionado à informática, à comunicação digital e às novas tecnologias.

1.2. Objetivos específicos: desenvolver soluções criativas e tecnológicas com a possibilidade de serem aplicadas no setor.

1.3. Sob a forma de Concurso Cultural, a maratona tem caráter exclusivamente cultural, não estando sujeita, de forma alguma, a qualquer espécie de álea ou sorte, nos termos do artigo 3º, inciso II, da Lei n.º 5.768/71, bem como do artigo 30 do Decreto n.º 70.951/72.

1.4. A participação na Hackathon é voluntária através da adesão pela inscrição dos participantes, não sendo necessária a aquisição de qualquer produto, bem, direito ou serviço.

1.5. A Hackathon terá um limite de 50 (cinquenta) participantes, sendo destinadas 100% das vagas para residentes na região do Norte Pioneiro do Paraná ou ainda pessoas com vínculos formais ou informais com o Ecossistema de Inovação do SRI NP.

1.6. A maratona acontecerá exclusivamente de forma presencial; os participantes que não estiverem às 8:30h de quarta-feira 8/10/2025 no local do evento estarão sujeitos a desclassificação.

1.7. A maratona contará com mentorias, apresentações, brainstorming, workshops e discussões com convidados da comissão organizadora.

2. DOS REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

2.1. Podem participar da Hackathon todas as pessoas com 16 anos ou mais, que se inscreverem na forma estabelecida neste Regulamento, e desde que atendam, cumulativamente, aos seguintes requisitos:

2.2. Ter efetuada a inscrição na plataforma oficial do evento conforme item 3.

2.3. No caso dos participantes menores de 18 anos, deve ser encaminhado a organização por e-mail (contato@geniuscon.com.br) o ANEXO I deste regulamento, denominado “Autorização de participação”, assinada pelos responsáveis juntamente com uma cópia de documento com foto. A autorização encontra-se em formato aberto para download e inserção de dados no site www.geniuscon.com.br/hackathon.

2.4. Cada participante deverá trazer seus próprios equipamentos (laptop, tablet e outros) para desenvolver as soluções para a competição, a organização não se responsabilizará pelo fornecimento destes, bem como a guarda dos equipamentos é de inteira responsabilidade dos participantes. A organização fornecerá rede wi-fi e energia nos 3 (três) dias de evento.

2.5. As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento serão de responsabilidade dos próprios participantes.

2.6. Pode-se usar bibliotecas/repositórios online.

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. A inscrição deverá ser realizada a partir da publicação deste regulamento até às **23h59 do dia 28 de setembro de 2025 ou até se esgotarem as vagas;**

3.2. As equipes devem **obrigatoriamente** já estar definidas no momento da inscrição;

3.3. As equipes devem ser formadas por no **mínimo três (3)** e no **máximo cinco (5)** participantes;

3.4. Apenas serão aceitas as inscrições feitas de forma online, por meio do link: <https://event4you.com.br/geniuscon/> ;

3.5. **TODOS** os integrantes devem fazer suas inscrições individuais nas categorias de inscrição que melhor se identificar;

3.6. **APÓS todos estarem inscritos**, o **CAPITÃO/RESPONSÁVEL** da equipe deverá acessar o link: <https://event4you.com.br/geniuscon/> realizar login, acessar a área: **MINHAS INSCRIÇÕES** → **GENIUSCON** → **COMPETIÇÕES**, localizar a www.geniuscon.com.br

atividade **Genius Hackathon** e inscrever a equipe informando o **NOME DA EQUIPE** e o **CPF** de todos os integrantes (também previamente inscritos);

3.7. Caberá à comissão organizadora aprovar ou reprovar qualquer composição de time.

3.8. Não serão permitidas equipes com mais de 5 (cinco) participantes.

3.9. Não será permitido que um integrante esteja em mais de uma equipe.

3.10. Não há taxa de inscrição para participação na Hackathon.

Parágrafo único: Todos os integrantes da equipe devem ler o regulamento antes do preenchimento da inscrição.

4. DAS ORIENTAÇÕES AOS PARTICIPANTES

4.1. As soluções apresentadas ao final da Hackathon deverão ter sido desenvolvidas durante a maratona e não devem ser cópias, em parte ou total, de outras soluções existentes no mercado.

4.2. As atividades relacionadas a maratona terão início no dia 8 de outubro e se encerrarão no dia 10 de outubro de 2025 de forma presencial, de acordo com o seguinte cronograma:

DATA	HORÁRIO	ATIVIDADE
08/10	08:30	ABERTURA HACKATHON - Presencial
	Dia todo	Desenvolvimento dos projetos e mentorias - Presencial
09/10	Manhã	Desenvolvimento dos projetos e mentorias - Presencial
	13:30	Sorteio ordem de apresentação do PITCH - Presencial
	Tarde	Desenvolvimento dos projetos e mentorias - Presencial
	Noite*	Desenvolvimento de projetos
10/10	09:00	Início das apresentações do PITCH - Presencial

13:00	Retomada apresentações PITCH caso necessário - Presencial
15:00	ENCERRAMENTO – PREMIAÇÕES - Presencial

***o período da noite não é obrigatório, mas o local pode ser utilizado para continuidade do desenvolvimento dos projetos.**

- 4.3. O cronograma informado poderá sofrer alterações, nestes casos a comissão organizadora informará aos participantes.
- 4.4. As mentorias ocorrerão durante o evento com os mentores que estiverem à disposição na sala do Hackathon.
- 4.5. Previsão de horários das atividades durante os dias da feira:

TURNO	HORÁRIO INÍCIO	HORÁRIO FIM
Manhã	08:30h	12:00h
Tarde	13:30h	17:00h
Noite*	19:00h	22:00h

- 4.6. O cadastro das ideias/projetos deverá ser preenchido até as 07:00 horas da sexta-feira, dia **10 de outubro de 2025** através do link que será disponibilizado pela organização na tarde do dia **09 de outubro de 2025**.
- 4.7. As apresentações de PITCH acontecerão no dia **10/10** a partir das **9:00 h**.
- 4.8. A ordem de apresentação será definida por meio de sorteio realizado no dia **09/10 às 13h30**.
- 4.9. Cada equipe terá o tempo total de 5 minutos para apresentar o projeto/protótipo final da solução e a banca avaliadora terá até 5 minutos para tirar suas dúvidas.
- 4.10. A cerimônia de divulgação dos premiados acontecerá no dia **10 de outubro** às **16 horas** no auditório do evento.

5. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- 5.1. A etapa de avaliação, a ser realizada pela Comissão de Avaliação e Julgamento, tem por objetivo verificar o atendimento aos requisitos estipulados para a participação, o preenchimento correto e completo da Inscrição, a demonstração

da solução, bem como a aderência do Projeto aos objetivos do Regulamento, sob pena de desclassificação automática.

5.2. A avaliação das soluções desenvolvidas pelas equipes será feita por uma banca de jurados convidados pela comissão organizadora.

5.3. Será conferida pontuação de 1 a 5 aos seguintes critérios de avaliação:

- I. Modelo de Negócio (Mercado & Monetização);
- II. Inovação & Experiência do Usuário;
- III. Benefício & Impacto da solução;
- IV. Adequação à temática: **TECNOLOGIAS PARA O CAMPO**, tendo como base 4 pilares: **MÃO DE OBRA; PRODUTOS DIFERENCIADOS; ENERGIA LIMPA E RENOVÁVEL E ECONOMIA CIRCULAR** (os quais estarão descritos no Manual do Participante).

Parágrafo único: Caso a banca não seja finalizada até as 12h do dia 10/10, haverá um intervalo entre **12h - 13h**, e as bancas serão retomadas.

6. DA BANCA DE AVALIAÇÃO E JULGAMENTO

6.1. A Banca de Avaliação da Hackathon será composta por convidados da comissão organizadora a serem divulgados com até 24 horas de antecedência das apresentações.

6.2. A banca será constituída de 3 a 5 membros com capacidade técnica para avaliar os projetos de acordo com os critérios descritos no item 5.3.

6.3. Todas as decisões da Banca são soberanas, não cabendo, em qualquer etapa do Concurso, seja durante a avaliação, seja na efetiva premiação, recursos ou impugnações por partes dos participantes.

7. PENALIDADES

7.1. Serão considerados nulos e ficarão imediatamente desclassificados e impedidos de concorrer e/ou receber os prêmios os participantes que não atenderem todos os requisitos para participação ou alguma das condições descritas neste Regulamento, ou ainda, em que se verificar tentativa de fraude ou abuso.

- 7.2. Igualmente, serão automaticamente excluídos os participantes que tenham comportamento inadequado, tentarem burlar este Regulamento ou fornecerem qualquer tipo de informação inverídica, podendo ser responsabilizados pelo ato no âmbito da esfera civil e criminal.
- 7.3. A organizadora reserva-se o direito de negar a participação de pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdo dos quais não são proprietários.
- 7.4. Reserva-se, ainda a organizadora, o direito de recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste Regulamento e que não cumpra com os termos de participação no Evento ou viole o espírito do Concurso.

8. DOS PRÊMIOS

8.1. Os valores da premiação seguem a seguinte ordem:

- I. 1º Lugar - R\$1.500,00
- II. 2º Lugar - R\$1.000,00
- III. 3º Lugar - R\$ 500,00

8.2. Os vencedores deverão entrar em contato com a comissão organizadora através do e-mail contato@geniucon.com.br para informar os dados bancários, no prazo máximo de 01 (uma) semana após a divulgação oficial do resultado, sob pena da perda automática do direito ao prêmio.

8.3. O valor da premiação será depositado em conta corrente de um dos membros da equipe obrigatoriamente sendo este titular da referida conta. No caso de os integrantes não possuírem conta bancária, deverá ser indicado por e-mail contato@geniucon.com.br um maior responsável para receber o depósito, devendo todos da equipe estarem copiados no e-mail.

8.4. O depósito será realizado somente após o envio à comissão organizadora do recibo de premiação assinado pelo responsável da equipe.

8.5. Nos casos de indicação de um maior responsável pelo recebimento, a conta indicada bem como o recibo deverá estar em nome deste.

8.6. O prêmio oferecido é intransferível. A não aceitação pela equipe ganhadora de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, a transferência ou a substituição do prêmio.

Parágrafo único: No caso do disposto no item 8.3, o depósito será liberado após todos os integrantes da equipe responderem o respectivo e-mail dando ciência e concordando com a indicação.

9. DAS DÚVIDAS

- 9.1. Eventuais dúvidas que possam surgir sobre o funcionamento do Concurso e/ou sobre este Regulamento, podem ser levadas ao conhecimento da organização por meio de e-mail dirigido ao endereço: contato@geniucon.com.br
- 9.2. Todos os e-mails encaminhados à comissão organizadora, deverão ser identificados com o Assunto “Genius Hackathon”.

10. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

- 10.1. O participante garante, no ato da inscrição neste Concurso, a autoria do Projeto apresentado, e que ele não infringe quaisquer direitos autorais de terceiros, bem como que possui todas as autorizações para divulgação do Projeto inscrito, sob pena de responder civil e criminalmente pelos prejuízos e/ou danos materiais e/ou morais que eventualmente venham a ser causados ao organizador e/ou terceiros lesados.
- 10.2. O participante garante, ainda, a integralidade pela originalidade do Projeto bem como, por conceitos ideológicos e pessoais que envolvam terceiros ou de outra ordem neles contidos.
- 10.3. Caso haja algum tipo de colaboração ou coautoria por parte de outra(s) pessoa(s), o participante, ao apresentar o Projeto, declara expressa ciência que é de sua responsabilidade a formalização da aceitação junto a elas, por meio da assinatura.
- 10.4. Sem prejuízo do disposto nas cláusulas anteriores, os participantes do Concurso Cultural, incluindo os finalistas e vencedores, no ato da inscrição no Concurso, assumem total e exclusiva responsabilidade pelo Projeto que será apresentado ao final do evento, por sua titularidade e originalidade, incluindo, sem limitação, responsabilidade por eventuais violações à intimidade,

privacidade, honra e imagem de qualquer pessoa, a deveres de segredo, à propriedade industrial, direito autoral e/ou a respeito de todas e quaisquer eventuais reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados, eximindo a organizadora de qualquer responsabilidade relativamente a tais fatos, aspectos, direitos e/ou situações.

- 10.5. A organizadora declara ciência expressa que, os direitos de autoria sobre os Projetos apresentados ao final da maratona pertencem e permanecerão pertencentes integralmente aos seus respectivos proprietários.
- 10.6. A organização reserva-se o direito de utilizar os Projetos apresentados pelos candidatos como ferramenta de difusão ou publicidade e propaganda.
- 10.7. Nos termos da legislação em vigor (Lei Federal 9.609/1998) pertencerão aos desenvolvedores os direitos autorais relativos aos programas desenvolvidos, que poderão, mediante seu interesse e termo de licença, negociar livremente com empresas, investidores ou interessados as soluções apresentadas.

11. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

- 11.1. Os participantes, no ato da inscrição neste Concurso e uma vez sendo finalistas e/ou premiados, autorizam a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome e imagem, e ainda, do nome, imagem e características do Projeto apresentado, no todo ou em parte, em qualquer meio/veículo escolhido pela organizadora, especialmente virtual, a qualquer tempo e por período indeterminado, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência, mesmo que para fins publicitários, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida devida pela comissão organizadora.

12. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 12.1. O presente Regulamento e este Concurso Cultural poderão ser alterados, suspensos ou cancelados, a qualquer tempo, comprometendo-se a comissão organizadora, desde já, a comunicar o novo Regulamento ou as novas condições do Concurso ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

- 12.2. A organizadora não se responsabilizará por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.
- 12.3. A responsabilidade da comissão organizadora em relação ao prêmio termina no momento em que forem entregues aos ganhadores.
- 12.4. A comissão organizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa das inscrições ou de eventuais falhas em recebê-las, em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado ao Concurso, vírus, queda de energia, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).
- 12.5. Eventuais tentativas por parte dos participantes de violar, de forma deliberada, algum dos sites da organizadora ou do Evento ou, ainda, de prejudicar o funcionamento legítimo do Concurso, poderá constituir uma afronta às leis penais e civis, e poderá acarretar a devida responsabilização por danos e prejuízos que vier a causar.
- 12.6. Da mesma forma, a organizadora não se responsabiliza pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação do interessado neste Concurso e/ou Evento.
- 12.7. Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento e execução do Projeto, assim como, a inscrição deste no Concurso e sua participação no Evento, mas não se limitando a estes, são de responsabilidade exclusiva do participante individualmente ou em equipe, ficando, a organizadora, eximida de qualquer dever, responsabilidade e/ou ônus.
- 12.8. A inscrição neste Concurso implica na aceitação imediata, integral e automática de todas as cláusulas e condições previstas neste Regulamento, assim como, nas previstas no Regulamento geral do Evento.
- 12.9. Fica eleito o Foro de Jacarezinho - Paraná, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja, para dirimir ou interpretar todas as presentes condições.

Jacarezinho, 31 de agosto de 2025.



Renata Dias de Campos Tardelli
Comissão Organizadora
Membro SRINP



Helena Cintra
Comissão Organizadora
Membro SRINP



Leandro de Azevedo Lima
Presidente ASRI-NP

ANEXO I

AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Eu, _____
RG: _____, CPF: _____, responsável pelo
menor _____
_____, RG: _____, CPF: _____, declaro que o(a)
autorizo a participar da Genius Hackathon, maratona de soluções que acontece durante
a GeniusCon2025, no Centro de Eventos de Jacarezinho, durante os dias 8, 9 e 10 de
outubro de 2025. Declaro ainda de que estou ciente e de acordo com o regulamento da
maratona disponível em: www.geniuscon.br/hackathon

[Cidade], [dia] de [mês] de 2025.

[nome do responsável]

[CPF]