

REGULAMENTO HACKATEENS 2026

Este regulamento contém as instruções e regras necessárias ao bom andamento do evento, denominado HACKATEENS 2026, as quais ficam à disposição dos candidatos, que por livre e espontânea vontade se inscreverem para participar do evento. Este regulamento deverá ser observado para o perfeito entendimento e direcionamento de todo o fluxo da realização do evento. Portanto, os candidatos, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que leram, aceitaram e compreenderam todos os termos deste regulamento, bem como de seus formulários e eventuais anexos.

I. DO OBJETIVO

1.1. O 5º Hackathon para jovens, denominado **HACKATEENS 2026**, ocorrerá durante a programação da **Ficiências - Feira de Inovação das Ciências e Engenharias** no âmbito do **Festival Iguassu Inova**.

1.2. O HACKATEENS 2026 tem como objetivo **fomentar a cultura da inovação, estimular o protagonismo juvenil e incentivar a criação de soluções para desafios reais**, proporcionando aos participantes uma experiência prática de aprendizagem, colaboração, criatividade, experimentação e resolução de problemas.

1.3. Durante a programação do evento, as equipes serão desafiadas a identificar oportunidades, compreender problemas e desenvolver **soluções inovadoras, viáveis e de impacto**, a partir de um dos seguintes temas:

- **Tema 1 – Água limpa e proteção dos rios**
ODS relacionadas: **3, 6, 9, 11, 12, 14 e 17**.
- **Tema 2 – Produção e consumo de energia mais inteligente**
ODS relacionadas: **7, 8, 9, 11, 12 e 13**.
- **Tema 3 – Turismo inteligente, rentável, inclusivo e sustentável**
ODS relacionadas: **8, 9, 11, 12, 13 e 17**.

1.4. Os temas propostos buscam aproximar os participantes de desafios contemporâneos relacionados à **sustentabilidade, inovação, tecnologia,**

desenvolvimento econômico e qualidade de vida, estimulando a construção de soluções que possam contribuir para o desenvolvimento das comunidades e para um futuro mais sustentável.

1.5. O HACKATEENS 2026 valoriza não apenas o resultado final desenvolvido pelas equipes, mas também o **processo de construção da solução**, considerando aspectos como criatividade, colaboração, capacidade de compreender o problema, inovação, viabilidade e potencial de impacto.

II. DO DESAFIO

2.1. Os **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**, estabelecidos pela **Organização das Nações Unidas (ONU)**, constituem uma agenda global voltada ao enfrentamento de desafios sociais, ambientais e econômicos e à promoção de um desenvolvimento mais sustentável e inclusivo.

2.2. No contexto do **HACKATEENS 2026**, os ODS serão utilizadas como referências para a construção dos desafios e das soluções desenvolvidas pelas equipes, estando organizadas em três grandes temas:

I – Água limpa e proteção dos rios: ODS 3, 6, 9, 11, 12, 14 e 17;

II – Produção e consumo de energia mais inteligente: ODS 7, 8, 9, 11, 12 e 13;

III – Turismo inteligente, rentável, inclusivo e sustentável: ODS 8, 9, 11, 12, 13 e 17.

2.3. Os temas apresentados no item 2.2 orientarão a definição dos desafios que serão trabalhados durante o evento. Os **desafios específicos serão apresentados aos participantes conforme o cronograma oficial do HACKATEENS 2026**, cabendo a cada equipe escolher aquele com o qual deseja trabalhar, de acordo com as orientações da organização.

2.4. A partir do desafio escolhido, cada equipe deverá compreender o problema proposto, identificar oportunidades de inovação e desenvolver uma **solução que responda de forma criativa, pertinente e viável à problemática apresentada**, podendo utilizar recursos tecnológicos, metodologias, produtos, serviços, modelos de negócio ou outras abordagens inovadoras.

2.5. As soluções desenvolvidas deverão apresentar **aderência ao desafio escolhido**, demonstrando de que maneira a proposta contribui para o enfrentamento do problema e para a geração de impacto positivo.

2.6. Ao longo dos quatro dias de programação, as equipes poderão contar com orientações, atividades, mentorias e demais recursos disponibilizados pela organização, conforme programação oficial, para apoiar o desenvolvimento e o aprimoramento de suas soluções.

2.7. Ao final do evento, as equipes deverão apresentar suas soluções à banca avaliadora, conforme os critérios, formato e tempo estabelecidos neste Regulamento.

III. DAS DATAS E DO LOCAL

3.1. O **HACKATEENS 2026** será realizado no período de **21 a 27 de novembro de 2026**, conforme programação oficial da Ficiências no âmbito do Festival Iguassu Inova, contemplando atividades em formato online e presencial.

3.2. O evento será realizado em formato **híbrido**, compreendendo as seguintes etapas:

- **21 e 23 de novembro de 2026:** Workshop e mentorias em formato online;
- **24 a 27 de novembro de 2026:** desenvolvimento das soluções, oficinas e mentorias em formato presencial;
- **27 de novembro de 2026:** apresentações finais das equipes (pitch) e avaliação pela Banca Avaliadora;
- **27 de novembro de 2026:** cerimônia de premiação, prevista para o final da tarde.

3.3. As atividades presenciais serão realizadas nas dependências do **Itaipu Parquetec**, localizado na Av. Tancredo Neves, nº 6731, Foz do Iguaçu/PR, ou em outros espaços definidos pela organização no âmbito da programação do Festival Iguassu Inova.

3.3.1. As despesas necessárias à participação nas atividades presenciais do HACKATEENS 2026, incluindo transporte, deslocamento, hospedagem, alimentação e demais despesas pessoais, serão de responsabilidade exclusiva dos integrantes das equipes participantes e/ou de seus respectivos responsáveis

legais ou instituições de ensino, conforme aplicável, não cabendo à Comissão Organizadora, ao Itaipu Parquetec ou às instituições apoiadoras o custeio, reembolso ou ressarcimento de tais despesas, salvo se expressamente informado em sentido diverso pela organização.

3.4. A participação dos integrantes das equipes nas atividades previstas na programação oficial do HACKATEENS 2026 é obrigatória, tanto nas etapas online quanto nas presenciais.

3.5. A programação, os horários e os locais das atividades poderão sofrer alterações por necessidade operacional, logística ou de força maior, mediante comunicação da Comissão Organizadora aos participantes por meio dos canais de comunicação oficiais.

IV. DA ORGANIZAÇÃO

4.1. O **HACKATEENS 2026** é promovido e organizado pela **Fundação Parque Tecnológico Itaipu – Brasil (Itaipu Parquetec)**, inscrita no CNPJ sob nº **07.769.688/0001-18**, em parceria com a **Itaipu Binacional**.

4.2. Compete à **Comissão Organizadora** a coordenação e execução do HACKATEENS 2026, incluindo, entre outras atribuições:

- I – Planejar e operacionalizar as atividades do evento;
- II – Organizar e acompanhar a participação das equipes;
- III – Disponibilizar orientações, infraestrutura, oficinas, mentorias e demais recursos previstos na programação;
- IV – Indicar e constituir a Banca Avaliadora, responsável pela avaliação das soluções apresentadas pelas equipes;
- V – Estabelecer e comunicar orientações complementares necessárias à execução das atividades;
- VI – Acompanhar o cumprimento deste Regulamento;
- VII – Analisar situações excepcionais, casos omissos e eventuais ocorrências não previstas neste Regulamento;
- VIII – Adotar as demais providências necessárias à adequada realização do HACKATEENS 2026.

V. DA DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO

5.1. As informações oficiais referentes ao **HACKATEENS 2026**, incluindo comunicados, cronograma, orientações, resultados e eventuais alterações na programação, serão divulgadas pelos canais oficiais do evento:

- a) **Site:** ficiencias.org
b) **Instagram:** @ficiencias_

5.2. É de responsabilidade dos participantes e das equipes acompanhar as informações, orientações, atualizações do cronograma e demais comunicados divulgados pela Comissão Organizadora nos canais oficiais do evento.

5.3. A programação oficial poderá sofrer alterações em razão de necessidades operacionais, logísticas, técnicas ou de outros fatores que possam impactar a realização do evento. Eventuais alterações serão comunicadas pela Comissão Organizadora por meio dos canais oficiais indicados no item 5.1.

VI. DOS PARTICIPANTES

6.1. Poderão participar do **HACKATEENS 2026** estudantes regularmente matriculados no **Ensino Médio ou Ensino Técnico** (e equivalências internacionais), de instituições públicas ou privadas do **Brasil, Paraguai e Argentina**, com idade mínima de **14 (quatorze) anos** na data de realização do evento.

6.2. O HACKATEENS 2026 será composto por até **30 (trinta) equipes**, cada uma formada por no **mínimo 4 (quatro) e no máximo 5 (cinco) integrantes**.

6.3. Cada equipe deverá indicar, no ato da inscrição, obrigatoriamente:

- I – Um **nome** para a **equipe**; e
II – Um **líder**, responsável pela comunicação da equipe com a Comissão Organizadora.

6.4. A composição das equipes e a identificação de seus integrantes deverão ser informadas conforme os procedimentos e prazos estabelecidos pela organização. Eventuais alterações na composição das equipes após a inscrição somente poderão ocorrer mediante autorização da Comissão Organizadora.

6.5. O nome da equipe poderá ser alterado durante o evento, mediante comunicação à Comissão Organizadora, especialmente quando relacionado à evolução ou ao direcionamento da solução desenvolvida.

6.6. Estudantes que possuam **projetos aprovados em primeira ou segunda chamada na Ficiências 2026** não poderão participar do HACKATEENS 2026, na condição de integrantes das equipes concorrentes.

6.7. A participação no HACKATEENS 2026 pressupõe a concordância dos participantes com as regras estabelecidas neste Regulamento, bem como com as orientações da Comissão Organizadora e o Código de Conduta aplicável ao evento.

VII. DAS INSCRIÇÕES

7.1. A inscrição para o **HACKATEENS 2026** é gratuita e deverá ser realizada no período de **05 a 18 de outubro de 2026**, exclusivamente por meio do site www.ficiencias.org.

7.1.1. No momento da inscrição, os participantes deverão selecionar a modalidade **“HACKATEENS – Ficiências”**.

7.2. O formulário de inscrição contemplará as informações necessárias para identificação dos participantes e da equipe, bem como os termos de participação, autorização de uso de imagem e voz, consentimento para tratamento de dados pessoais e, quando aplicável, autorização do responsável legal.

7.3. Serão selecionadas **até 30 (trinta) equipes**, compostas por no **mínimo 4 (quatro) e no máximo 5 (cinco) integrantes**, totalizando até **150 (cento e cinquenta) participantes**.

7.4. A seleção das equipes será realizada **por ordem de inscrição**, observados os seguintes critérios:

I – Reserva de 50% (cinquenta por cento) das vagas para equipes de instituições públicas de ensino;

II – Limite de até 4 (quatro) equipes por instituição de ensino.

7.4.1. Para fins de classificação por ordem de inscrição, será considerada a data e o horário de conclusão do formulário de inscrição, desde que atendidos todos os requisitos de elegibilidade previstos neste Regulamento.

7.5. Caso as vagas destinadas às instituições públicas não sejam preenchidas, as vagas remanescentes poderão ser destinadas às demais instituições, conforme ordem de inscrição.

7.6. O preenchimento do formulário de inscrição **não garante a participação no evento**, ficando a confirmação condicionada ao atendimento dos critérios estabelecidos neste Regulamento e à disponibilidade de vagas.

7.7. Não será permitida a participação de integrantes da **Banca Avaliadora**, bem como de seus familiares até o **3º (terceiro) grau**, nas equipes participantes do HACKATEENS 2026.

7.8. A relação das **equipes selecionadas** será divulgada no dia **26 de outubro de 2026**, por meio do site oficial do evento.

7.9. A Comissão Organizadora poderá solicitar informações ou documentos complementares para confirmação da inscrição, elegibilidade dos participantes e regularidade das autorizações necessárias.

VIII. CALENDÁRIO E PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

<i>Etapas</i>	<i>Data</i>
<i>Publicação do Regulamento</i>	01/10
<i>Inscrições</i>	05/10 a 18/10
<i>Divulgação dos selecionados</i>	26/10
<i>Live de lançamento dos desafios</i>	21/11
<i>Oficinas e mentorias online</i>	21/11 e 23/11
<i>Oficinas e mentorias presenciais</i>	24 a 27/11
<i>Apresentações (pitches)</i>	27/11
<i>Premiação</i>	27/11

8.1. A programação do **HACKATEENS 2026** contará com atividades online e presenciais, incluindo oficinas, mentorias, desenvolvimento das soluções e apresentações finais.

8.2. Os horários, locais, links e demais orientações da programação serão divulgados pela Comissão Organizadora nos canais oficiais do evento.

8.3. A programação poderá sofrer alterações, que serão comunicadas pela Comissão Organizadora aos participantes.

IX. DA AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

9.1. Os projetos do HACKATEENS 2026 serão avaliados em 27 de novembro de 2026, pela Banca Avaliadora.

9.2. Cada equipe deverá apresentar seu projeto em formato de **pitch** (com até 10 slides), contendo: problema, solução, validação e potencial de impacto. Será disponibilizado previamente um modelo para formatação das apresentações.

9.3. Os projetos serão avaliados de acordo com os seguintes critérios:

- a) Compreensão do problema/desafio;**
- b) Criatividade e inovação;**
- c) Impacto e relevância da solução;**
- d) Viabilidade de execução;**
- e) Clareza e desenvolvimento do Pitch.**

9.4. Serão premiadas as **3 equipes mais bem avaliadas**.

9.5. Em caso de empate na pontuação final, serão utilizados, sucessivamente, como critérios de desempate:

- a) maior pontuação no critério Compreensão do problema/desafio;
- b) maior pontuação no critério Viabilidade da execução;
- c) maior pontuação no critério Criatividade e inovação;

9.5.1. Persistindo o empate, caberá à Banca Avaliadora, em conjunto com a Comissão Organizadora, deliberar sobre a classificação final.

X. PREMIAÇÃO

10.1. As equipes vencedoras, composta por até 5 (cinco) estudantes, receberão premiação em dinheiro, definida da seguinte forma:

- **1º lugar:** R\$ 5.000,00 (cinco mil reais);
- **2º lugar:** R\$ 3.000,00 (três mil reais);
- **3º lugar:** R\$ 1.000,00 (mil reais).

10.2. Os valores da premiação serão divididos igualmente entre os integrantes elegíveis de cada equipe, conforme a colocação obtida, observadas as disposições deste Regulamento.

10.3. Para ser elegível ao recebimento da premiação, o integrante deverá participar das etapas obrigatórias do HACKATEENS 2026 e permanecer vinculado à equipe durante a competição.

10.4. Ausências decorrentes de situações excepcionais e devidamente justificadas poderão ser analisadas pela Comissão Organizadora, que decidirá sobre a manutenção da elegibilidade do participante.

10.5. Em caso de abandono da competição ou ausência injustificada, o participante poderá perder o direito individual à premiação. Nessa hipótese, o valor correspondente será dividido igualmente entre os demais integrantes elegíveis da equipe.

10.6. Cada prêmio será de caráter pessoal, nominal e intransferível, não podendo ser cedido, vendido ou transferido a terceiros.

10.7. Além da premiação em dinheiro, a organização poderá conceder brindes, bolsas, mentorias ou outras premiações complementares, a seu critério.

10.8. Para a realização do pagamento, os integrantes premiados deverão encaminhar as informações e os documentos solicitados pela organização, conforme orientações enviadas pelo e-mail oficial da Ficiências (ficiencias@ficiencias.org).

10.9. A solicitação da documentação será encaminhada aos endereços eletrônicos cadastrados pelos participantes, que terão o prazo de até **10 (quinze) dias úteis** para o envio das informações solicitadas.

10.10. O pagamento será realizado em até **45 (quarenta e cinco) dias**, contados a partir do recebimento de toda a documentação necessária, desde que não sejam identificadas inconsistências nas informações fornecidas.

10.11. Em caso de participante menor de idade que não possua conta bancária própria, o pagamento poderá ser realizado na conta de seu responsável legal ou de outro titular autorizado, mediante apresentação da documentação exigida pela organização.

10.12. É de responsabilidade dos participantes o envio correto, completo e legível dos documentos solicitados, bem como a manutenção de seus dados de contato atualizados. A organização não se responsabiliza por atrasos decorrentes de informações incorretas, incompletas ou inconsistentes.

10.13. A documentação necessária ao pagamento será informada pela organização e poderá incluir:

- a) Documento de identificação do premiado;
- b) Comprovante de endereço atualizado;
- c) Comprovante de titularidade da conta bancária, contendo nome do titular, banco, agência e número da conta;
- d) Documentação do responsável legal ou comprovação de representação legal, quando aplicável.

10.14. Os valores das premiações previstos neste Edital correspondem a valores brutos e estarão sujeitos às retenções tributárias legalmente exigíveis, inclusive Imposto de Renda Retido na Fonte (IRRF), quando aplicável, nos termos da legislação vigente.

10.15. A premiação será paga individualmente a cada integrante da equipe vencedora, sendo realizadas, sobre a respectiva parcela, as retenções tributárias legalmente aplicáveis. Dessa forma, o valor líquido recebido pelo beneficiário corresponderá ao valor da premiação após as retenções cabíveis.

10.16. Havendo necessidade de arredondamento na divisão dos valores, este será realizado pela Comissão Organizadora de forma objetiva e transparente.

XI. DOS CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO

11.1. Serão desclassificadas as equipes que:

- a) Descumprirem as disposições deste Regulamento;
- b) Apresentarem plágio, cópia ou apropriação indevida de projetos ou conteúdos de terceiros;
- c) Desenvolverem solução sem aderência ao tema ou desafio escolhido;
- d) Não participarem das apresentações oficiais previstas no cronograma;
- e) Adotarem condutas incompatíveis com a ética, o respeito e as regras de convivência, incluindo discriminação, assédio, bullying ou qualquer forma de violência;
- f) Apresentarem comportamento ofensivo ou agressivo que comprometa a integridade física, moral ou psicológica dos participantes, mentores, jurados ou organizadores;
- g) Causarem danos intencionais ao patrimônio, equipamentos ou espaços disponibilizados durante o evento;
- h) Descumprirem orientações ou decisões da Comissão Organizadora que sejam necessárias à realização do evento;
- i) Praticarem qualquer outra conduta grave que comprometa o bom andamento, a integridade ou os objetivos do HACKATEENS 2026.

11.2. A ausência injustificada nas atividades obrigatórias previstas no cronograma poderá resultar na **desclassificação da equipe**, observadas as situações excepcionais devidamente justificadas e analisadas pela Comissão Organizadora.

11.3. A desclassificação será deliberada pela **Comissão Organizadora**, considerando a gravidade da ocorrência e suas circunstâncias.

XII. DAS OBRIGAÇÕES

12.1. As equipes participantes deverão apresentar soluções que incorporem, obrigatoriamente, elementos de **tecnologia e/ou inovação**, podendo se materializar em diferentes formatos, tais como aplicativos, sistemas, ferramentas digitais, soluções baseadas em inteligência artificial, processos, metodologias, serviços, produtos ou outras propostas inovadoras alinhadas aos desafios

lançados. A solução deverá demonstrar **aplicabilidade e viabilidade de implementação**, considerando os recursos, conhecimentos e tecnologias disponíveis para sua execução.

12.2. Ao se inscreverem no evento, os participantes assumem total responsabilidade por seus atos e comprometem-se a respeitar este regulamento, as normas de convivência, as orientações da Comissão Organizadora e a legislação vigente.

12.3. São deveres dos participantes:

- a. Atuar com integridade, honestidade, respeito e cidadania em todas as interações, tratando colegas, mentores, avaliadores, expositores e visitantes com equidade e cordialidade;
- b. Apresentar os trabalhos com clareza, objetividade e respeito, utilizando linguagem adequada e compatível com o ambiente do evento;
- c. Manter o espaço físico designado limpo, organizado e preservado, colaborando com a conservação dos ambientes e do patrimônio coletivo;
- d. Acatar as decisões da Comissão Organizadora, da Comissão Julgadora e das demais instâncias responsáveis pelo evento;
- e. Vestir a camiseta oficial do HACKATEENS durante todos os dias do evento, mantendo-a em condições adequadas de uso, bem como vestir-se de maneira adequada ao ambiente educacional e institucional, evitando condutas ou trajes que possam ferir o respeito mútuo ou a imagem do evento;
- f. Proceder de modo a não ferir a integridade física, moral, ética, étnica, religiosa ou cultural de qualquer pessoa envolvida no evento, abstendo-se de práticas discriminatórias, de assédio ou de bullying;
- g. Informar prontamente a Comissão Organizadora sobre quaisquer situações que possam colocar em risco a segurança dos participantes, visitantes ou do patrimônio;
- h. Cumprir as normas referentes ao uso de ambientes, equipamentos, horários de entrada e saída, bem como as orientações de prevenção de acidentes;
- i. Participar de atos cívicos, culturais ou institucionais previstos na programação de maneira respeitosa e colaborativa;

- j. Responsabilizar-se pelos materiais e pertences pessoais trazidos ao evento, eximindo a organização de qualquer responsabilidade sobre perdas ou danos;
- k. Portar, em todas as atividades, documento de identificação e crachá fornecido pela organização.

XIII. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DEMAIS DIREITOS

13.1. Os participantes garantem que os métodos, técnicas, softwares, protótipos, ideias e quaisquer materiais utilizados para o desenvolvimento e conclusão de suas soluções não infringem marcas, patentes, direitos autorais, segredos de negócio ou quaisquer outros direitos de propriedade intelectual de terceiros.

13.2. A responsabilidade por eventuais violações de direitos será integralmente dos participantes e/ou responsáveis legais, que responderão na forma da legislação aplicável, arcando com eventuais indenizações, custas, honorários advocatícios e demais despesas decorrentes.

13.3. Qualquer projeto submetido ao HACKATEENS 2026 permanecerá de titularidade dos integrantes da equipe ou do indivíduo que o desenvolveu, conforme a participação efetivamente realizada no desenvolvimento da solução, cabendo aos respectivos titulares os direitos sobre sua exploração futura, observada a legislação aplicável.

13.4. A participação no HACKATEENS 2026, bem como o recebimento de premiações, mentorias, reconhecimentos ou quaisquer benefícios decorrentes do evento, **não implica transferência, cessão ou licenciamento da propriedade intelectual da solução à Comissão Organizadora, ao HACKATEENS, ao Festival ou a quaisquer instituições parceiras**, salvo mediante instrumento específico celebrado posteriormente pelos respectivos titulares.

13.5. Nas soluções desenvolvidas em equipe, a participação e a titularidade sobre a propriedade intelectual deverão ser reconhecidas entre os integrantes que tenham contribuído efetivamente para sua criação e desenvolvimento. A eventual desistência, desligamento ou decisão de um integrante de não prosseguir com o projeto **não implicará, por si só, a transferência automática dos direitos dos demais integrantes nem impedirá a continuidade da solução pela equipe,**

devendo eventuais questões relativas à titularidade, participação ou exploração futura da solução ser acordadas entre os integrantes e, quando necessário, formalizadas em instrumento próprio.

13.6. Caso um integrante não deseje continuar participando do desenvolvimento ou da exploração futura da solução, recomenda-se que sua decisão seja formalizada por escrito, mediante declaração ou instrumento específico, sem prejuízo dos direitos que lhe sejam assegurados pela legislação aplicável.

13.7. A Comissão Organizadora poderá utilizar o nome, a imagem, os registros audiovisuais e as informações públicas das equipes e de suas soluções exclusivamente para fins institucionais, de divulgação e comunicação do HACKATEENS 2026 e do Festival, observadas as autorizações e disposições previstas neste regulamento.

XIV. DA BANCA AVALIADORA

14.1. Os trabalhos apresentados pelas equipes serão avaliados pela **Banca Avaliadora**, composta por profissionais das áreas de educação, tecnologia, negócios e/ou áreas relacionadas aos desafios propostos, selecionados pela organização do evento, cujos nomes poderão ser divulgados no decorrer do HACKATEENS 2026.

14.2. Durante o processo de avaliação, os integrantes da Banca Avaliadora poderão, a seu critério, apresentar feedbacks, comentários ou sugestões a respeito das soluções desenvolvidas pelas equipes. A Comissão Organizadora não se responsabiliza pela não realização de feedback por parte de qualquer integrante da Banca Avaliadora.

14.3. Ao aceitarem o convite para participar do HACKATEENS 2026, os integrantes da Banca Avaliadora deverão comprometer-se com o sigilo das informações às quais tiverem acesso, direta ou indiretamente, de forma formal ou informal, durante as atividades realizadas em todas as etapas do evento.

14.4. Como medida de ética e de garantia da imparcialidade do processo de avaliação, os integrantes da Banca Avaliadora deverão informar à Comissão Organizadora qualquer situação que possa configurar conflito de interesses em relação à avaliação de determinada equipe ou solução, tão logo seja identificada.

XV. CESSÃO DE USO E IMAGEM

15.1. A participação no HACKATEENS 2026 estará condicionada à autorização do participante e, no caso de menores de 18 (dezoito) anos, de seu respectivo responsável legal, para o uso gratuito de seu nome, imagem, voz e registros audiovisuais realizados durante o evento, incluindo registros de sua participação, apresentação e desenvolvimento das soluções, no todo ou em parte, exclusivamente para fins institucionais, educacionais, científicos, culturais e de divulgação do HACKATEENS 2026 e do Festival, em meios de comunicação e canais oficiais ou institucionais da organização.

15.2. A autorização será concedida de forma gratuita, sem limitação territorial, pelo período em que houver interesse institucional na utilização dos registros, podendo ser revogada pelo participante ou, no caso de menor de 18 (dezoito) anos, por seu responsável legal, mediante solicitação à organização, sem prejuízo das utilizações realizadas anteriormente à solicitação de revogação.

15.3. Para participantes menores de 18 (dezoito) anos, a autorização para uso de nome, imagem, voz e registros audiovisuais deverá ser concedida expressamente por seu responsável legal, nos termos e condições estabelecidos neste regulamento.

15.4. A autorização prevista neste capítulo não implica cessão ou transferência de direitos de propriedade intelectual sobre as soluções desenvolvidas pelas equipes, permanecendo tais direitos de titularidade dos respectivos participantes, conforme disposto no Capítulo XIV deste regulamento.

15.5. A utilização dos registros autorizados não dará direito ao participante ou ao seu responsável legal a qualquer remuneração, indenização, contraprestação ou participação financeira decorrente de sua utilização para as finalidades previstas neste regulamento.

XVI. DISPOSIÇÕES FINAIS

16.1. As datas constantes do Cronograma do Evento poderão ser alteradas, a critério da Comissão Organizadora, sempre que necessário. Nessa hipótese, as alterações serão comunicadas pelos canais oficiais de divulgação do HACKATEENS 2026 e/ou disponibilizadas no endereço eletrônico oficial do evento.

16.2. Os participantes do HACKATEENS 2026 comprometem-se a realizar todas as etapas do evento de maneira ética, íntegra e responsável, respeitando os prazos, critérios e condições de participação estabelecidos neste regulamento.

16.3. Os participantes declaram que os materiais, métodos, técnicas, softwares, protótipos e demais elementos utilizados ou desenvolvidos durante o HACKATEENS 2026 não infringirão direitos de terceiros e não incorrerão em plágio ou apropriação indevida de criações alheias, sujeitando-se às medidas previstas neste regulamento e na legislação aplicável em caso de violação.

16.4. As decisões da Comissão Organizadora e da **Banca Avaliadora**, inclusive quanto à classificação e à premiação, serão tomadas com base nos critérios e disposições previstos neste regulamento e serão consideradas definitivas no âmbito do evento, ressalvadas situações de erro material, irregularidade ou descumprimento das regras identificadas pela organização. Sempre que possível, os principais feedbacks das avaliações serão registrados e disponibilizados às equipes.

16.5. A Comissão Organizadora não será responsabilizada por eventos decorrentes de caso fortuito ou força maior, bem como por situações imprevisíveis ou alheias ao seu controle que possam comprometer ou impedir, total ou parcialmente, a realização do evento. A organização também não responderá por danos decorrentes de culpa ou dolo de terceiros ou dos próprios participantes.

16.6. Os casos omissos ou situações não previstas neste regulamento serão analisados e resolvidos pela Comissão Organizadora, observadas as disposições legais aplicáveis e os princípios de isonomia, razoabilidade e transparência.

16.7. Os dados pessoais dos participantes serão tratados em conformidade com a **Lei nº 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)** e com as informações e condições apresentadas na Política de Privacidade e no formulário de inscrição do HACKATEENS 2026, observada a legislação aplicável ao tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes.

16.8. Em caso de dúvidas, os participantes ou seus responsáveis legais poderão entrar em contato com a Comissão Organizadora do evento pelo e-mail hackathon@ficiencias.org, utilizando como assunto **“HACKATEENS 2026”**.

16.9. A inscrição no HACKATEENS 2026 implica ciência e concordância com as disposições deste regulamento, sendo a participação nas etapas previstas, presenciais e/ou online, condição obrigatória para permanência no evento, conforme os critérios e condições estabelecidos neste regulamento.