

## REGLAS DE LA COMPETICIÓN

### OBJETO

En virtud de este acuerdo el participante está de acuerdo en participar en el evento Agrisland Hackathon organizado por Avantalia, entre el día 27 de noviembre de 2020 y 2 de diciembre de 2020.

### EQUIPOS

1. El tamaño máximo de los equipos será de 4 integrantes. Aunque las inscripciones se realicen de manera individual, el equipo de la organización conformará equipos multidisciplinares para mejorar la experiencia en el evento. Los premios se repartirán por equipo, independientemente del tamaño que tengan, esto quiere decir que se repartirán equitativamente a todos los miembros por igual.
2. Los jueces del evento, expertos, voluntarios, organizadores o sponsors no podrán participar en el evento.
3. Todos los miembros del equipo tienen que estar presentes de manera online en el desarrollo Hackathon. El acceso a las sesiones del evento estará controlado por la organización.
4. Los equipos pueden preguntar a organizadores, voluntarios, sponsors, por consejos y soporte relacionados con su proyecto, aunque no prestarán ayuda técnica. Para este tipo de apoyo estará disponibles los expertos en las horas de tutoría.
5. Los equipos pueden usar sus propias ideas de proyecto, siempre que cumplan con la temática del Hackathon.
6. Los equipos pueden desarrollar ideas que ya hayan trabajado antes, siempre que no vuelvan a usar el mismo código.
7. Los equipos pueden usar bibliotecas, frameworks, o código open-source en sus proyectos. Trabajar en un proyecto antes del evento y hacer un código abierto con el único propósito de usar el código durante el evento va en contra del espíritu de las reglas y no está permitido.
8. Se permite agregar nuevas características a proyectos existentes. Los jueces solo considerarán la nueva funcionalidad introducida o las nuevas características agregadas durante el Hackathon para determinar los ganadores.
9. Habrá una hora límite a partir de la cual, los equipos deben dejar de crear nuevas funcionalidades.
10. Los proyectos que violen el código de conducta no serán permitidos.
11. Los equipos pueden ser descalificados del Hackathon bajo el criterio de los organizadores. Las razones para la descalificación pueden incluir, entre otras, no seguir algunas de las reglas del Hackathon, violar el código de conducta, o por algún otro comportamiento antideportivo.
12. A la hora de cierre del evento, todos los proyectos deberán estar subidos en la plataforma de Hackathon junto con la exposición en formato video que se proyectará en la Sesión de Exposición de soluciones y Resolución de ganadores. Todo el contenido proporcionado será utilizado por el jurado para evaluar los proyectos.