

REGRAS DE COMPETIÇÃO

OBJETIVO

No âmbito deste acordo, o participante concorda em participar no evento Agrisland Hackathon organizado pela Avantalia, entre o dia 27 de novembro de 2020 e o dia 2 de dezembro de 2020.

EQUIPAS

1. As equipas terão no máximo 4 participantes. Apesar das inscrições serem individuais, a equipa da organização irá formar equipas multidisciplinares para melhorar a experiência do evento. Os prémios serão divididos pela equipa independentemente do número de participantes, ou seja, serão divididos equitativamente por todos os membros.
2. Os juízes do evento, especialistas, voluntários, organizadores e patrocinadores não poderão participar no evento.
3. Todos os membros da equipa têm que estar online durante o Hackathon. O acesso às sessões do evento será controlado pela organização.
4. As equipas podem pedir aconselhamento e apoio relacionados com o seu projeto aos organizadores, voluntários e patrocinadores, à exceção de apoio técnico. Este tipo de apoio será prestado pelos especialistas nas horas de tutoria.
5. As equipas podem usar as suas próprias ideias de projeto sempre que cumpram com a temática do Hackathon.
6. Se não voltarem a usar o mesmo código, as equipas podem desenvolver ideias que já tenham trabalhado antes.
7. As equipas podem usar bibliotecas, frameworks, ou códigos open-source nos seus projetos. Trabalhar num projeto antes do evento e fazer um código aberto com o único propósito de usar o código durante o evento não é permitido, sendo que vai contra o espírito das regras.
8. É permitido adicionar novas características a projetos existentes. Na escolha dos vencedores os juízes só irão considerar a nova funcionalidade introduzida ou as novas características adicionadas durante o Hackathon.
9. Estabelecer-se-á uma hora a partir da qual as equipas terão que parar de criar novas funcionalidades.
10. Não serão permitidos projetos que violem o código de conduta.
11. As equipas podem ser desqualificadas do Hackathon de acordo com critérios dos organizadores. As razões para a desqualificação podem incluir, entre outras, não seguir algumas das regras do Hackathon, violar o código de conduta ou algum outro comportamento antidesportivo.
12. Na hora de encerramento do evento, todos os projetos deverão estar na plataforma do Hackathon juntamente com a exposição em formato de vídeo que irá ser projetada na Sessão de Exposição das Soluções e Divulgação dos Vencedores. Todo o conteúdo fornecido será utilizado pelo jurado para avaliar os projetos.