

Hackathon Low Hack 2026 ONLINE

REGULAMENTO

1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO

- 1.1.O concurso cultural denominado "**Hackathon Low Hack**" é promovido pela SIEMENS INDUSTRY SOFTWARE LTDA, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 02.283.647/0001-01, com sede na cidade Rua Niterói, 400, Andar 8, Centro, São Caetano do Sul, São Paulo / SP – CEP: 09.510-200 com a curadoria da Comunidade Hackathon Brasil.
- 1.2.O concurso tem como objetivo desenvolver soluções tecnológicas (aplicativos web/mobile).
- 1.3.As soluções tecnológicas devem ser desenvolvidas observando o tema macro: **Como podemos desenvolver soluções inovadoras que incentivem práticas de consumo consciente e produção responsável, reduzindo desperdícios, promovendo o uso eficiente de recursos e estimulando modelos mais sustentáveis ao longo da cadeia de valor?**

2. DAS DATAS E DO LOCAL

- 2.1.O Hackathon Low Hack acontecerá nos dias **18 e 19 de abril de 2026** (sábado e domingo, respectivamente), englobando os seguintes horários: das **9:00H** do sábado até as **22:00H** do domingo.
- 2.2.A maratona de programação será realizada de forma **TOTALMENTE ONLINE**.

3. DA INSCRIÇÃO

- 3.1.Podem efetuar a inscrição para o Hackathon Low Hack pessoas físicas, brasileiras e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.
- 3.2.É permitida somente 01 (uma) inscrição por cpf (pessoa física).
- 3.3.As inscrições se darão no período de **24 de março de 2026 a 13 de abril de 2026, até as 23:59 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://hackathonbrasil.com.br/low-hack>**
 - 3.3.1. Haverá um número limitado de 150 (cento e cinquenta) vagas considerando que:
 - 3.3.1.a) Das vagas afirmativas: teremos um total de 30 vagas destinadas a participantes que se autodeclararem (i) mulher; (ii) pessoa negra ou indígena; (iii) pessoa LGBTQUIAPN+; (iv) pessoa com deficiência.
 - 3.3.1.b) A organizadora tem autonomia para definir a proporção de cada grupo minorizado.
 - 3.3.1.c) Caso o número de inscritos ultrapasse o limite de 150 (cento e cinquenta) vagas, será realizado um processo seletivo com base na análise dos seguintes critérios:
 - Portfólio de projetos anteriores;
 - Perfil profissional no LinkedIn;

- A aderência do candidato ao tema e aos objetivos do hackathon.

3.3.2. O participante fica ciente de que a inscrição poderá ser efetivada em plataformas terceirizadas, utilizadas pela equipe organizadora do evento.

3.3.3. O participante inscrito e selecionado, deverá se logar na plataforma do Discord até o dia **15 de abril de 2026**, via link enviado por e-mail ou WhatsApp, para que confirme a sua participação. Caso isso não ocorra, a inscrição será cancelada e a vaga disponibilizada para outro participante.

3.4. Os inscritos deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 01 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

3.4.1. Programação e desenvolvimento de aplicativos web / mobile; ou

3.4.2. Design gráfico; ou

3.4.3. Design digital; ou

3.4.4. Gestão de negócios; ou

3.4.5. Marketing; ou

3.4.6. Inteligência Artificial / Engenharias e áreas correlatas.

3.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação do inscrito no Hackathon Low Hack. Cabe ao interessado 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 no Hackathon Low Hack é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

4.2. Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia **13 de abril de 2026**.

4.3. No primeiro dia de hackathon, o participante que não estiver logado na plataforma do Discord até a hora limite, às **10:00** horas do dia **18 de abril de 2026**, poderá ser desclassificado e a vaga disponibilizada para outro participante.

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

4.5. Os participantes competirão em equipes formadas por no mínimo 03 e até 05 (cinco) pessoas, devendo sempre ser observado o tema macro – “ Como podemos desenvolver soluções inovadoras que incentivem práticas de consumo consciente e produção responsável, reduzindo desperdícios, promovendo o uso eficiente de recursos e estimulando modelos mais sustentáveis ao longo da cadeia de valor? ”

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 pelos próprios participantes; ou

4.6.1.b) somente poderão ter menos que 03 (três) pessoas, ou mais do que 05 (cinco) pessoas, se aprovado pela comissão organizadora; ou

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. Recomendamos que cada equipe seja composta, preferencialmente, por:

4.6.2.a) 02 (dois) programadores ou desenvolvedores; e

4.6.2.b) 1 (um) designer; e

4.6.2.c) 01 (um) gestor 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 ao participante ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o concurso, sob pena de desclassificação.

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

4.9. Ao menos um membro da equipe deve participar das sessões denominadas como "lives obrigatórias", sob pena de ter a equipe desclassificada por não atender às solicitações informadas nestas sessões ao vivo.

4.10. Convivência, Conflitos e Responsabilidade das Equipes

4.10.1. Os participantes reconhecem que o Hackathon é uma atividade colaborativa em equipe, sendo de responsabilidade exclusiva dos integrantes a organização interna, divisão de tarefas e tomada de decisões relacionadas ao desenvolvimento do projeto.

A Comissão Organizadora poderá, quando solicitada, atuar de forma mediadora em eventuais conflitos entre membros de uma equipe, buscando apoiar a continuidade do projeto. No entanto, a Comissão Organizadora não atuará como instância julgadora, não sendo responsável por determinar razão, culpa ou mérito entre os envolvidos.

Para todos os efeitos deste regulamento, inclusive avaliação, classificação e premiação, serão considerados exclusivamente os nomes dos participantes constantes na entrega final oficial da equipe, conforme submetida nos canais e formatos definidos pela organização.

A Comissão Organizadora não se responsabiliza por eventuais disputas internas relacionadas à autoria, participação individual, divisão de prêmios ou quaisquer अन्य questões entre membros da equipe.

Recomenda-se fortemente que todas as interações relevantes da equipe ocorram dentro dos canais oficiais do evento, de forma a garantir transparência e possibilitar eventual suporte da organização.

4.11. Quem não poderá participar?

4.11.1. Colaboradores da TrueChange, Siemens e Mendix.

5. DO DESAFIO

5.1. Título: Como podemos desenvolver soluções inovadoras que incentivem práticas de consumo consciente e produção responsável, reduzindo desperdícios, promovendo o uso eficiente de recursos e estimulando modelos mais sustentáveis ao longo da cadeia de valor?

5.2. Descrição do desafio:

O modelo atual de consumo e produção gera impactos significativos no meio ambiente. Repensar a forma como produzimos, consumimos e descartamos produtos é um dos grandes desafios da atualidade.

Como podemos desenvolver soluções inovadoras que incentivem práticas de consumo consciente e produção responsável, reduzindo desperdícios, promovendo o uso eficiente de recursos e estimulando modelos mais sustentáveis ao longo da cadeia de valor?

Este desafio convida estudantes e profissionais que desejam se tornar protagonistas da transformação digital, explorando o poder da Mendix, uma plataforma low-code que permite criar aplicações e soluções digitais de forma rápida, acessível e inovadora.

Buscamos pessoas curiosas, criativas e engajadas que queiram protagonizar a inovação e a sustentabilidade no contexto industrial, utilizando tecnologia para enfrentar desafios reais.

Inspirados pelos objetivos globais da Organização das Nações Unidas, convidamos os participantes a desenvolver soluções que contribuam para os desafios da ODS 9 - Indústria, Inovação e Infraestrutura e da ODS 12 - Consumo e Produção Responsáveis. Durante o desafio, as equipes poderão criar protótipos e ideias que utilizem tecnologia para:

- impulsionar a transformação digital na indústria
- tornar processos produtivos mais eficientes e inteligentes
- reduzir desperdícios e otimizar o uso de recursos
- incentivar práticas de produção e consumo mais responsáveis
- criar soluções digitais que apoiem cadeias produtivas mais sustentáveis

Mais do que uma competição, este desafio é uma oportunidade para aprender, experimentar e desenvolver soluções com impacto real, descobrindo na prática o que é possível construir com tecnologia low code.

6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. A programação do Hackathon Low Hack compreende palestras, brainstorming, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas desenvolvidas.

A programação completa será divulgada no endereço

<https://hackathonbrasil.com.br/low-hack> e estará sujeita à alteração, se necessário for.

7. DA PREMIAÇÃO

- 7.1.No dia **24 de abril de 2026**, no encerramento do Hackathon Low Hack, 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\$ 8.000,00 (oito 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 aos integrantes das 03 (três) equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis.
- 7.4.Os valores dos prêmios serão divididos em partes iguais entre os integrantes da equipe vencedora e serão creditados mediante as informações bancárias fornecidas pelos integrantes.
- 7.5.O pagamento dos prêmios é de responsabilidade da **Siemens** 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 do Julgamento
- 8.2.1. Sobre Entregáveis de Documentação:
- Requisitos obrigatórios**
- Utilizar GenAI via OpenAI (ChatGPT API fornecida)
 - Aplicação 100% web desenvolvida em Mendix
 - Publicar o app na Mendix Cloud (Free Tier) e disponibilizar o link final para avaliação
- 8.2.2.
- 8.2.2.a) Cada equipe deverá enviar a sua pasta nomeada com o nome da sua equipe, contendo seus arquivos do projeto desenvolvido até o dia **19 de abril de 2026 às 21:59h**.
 - 8.2.2.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.
- 8.2.3. Sobre o Pitch:
- 8.2.3.a) Pitch de até 3 minutos, gravado em vídeo; Os pitches em vídeo deverão ser entregues até o dia **19 de abril de 2026 às 21:59h** e deverão seguir os seguintes procedimentos:
 - 8.2.3.b) Gravar o vídeo com duração de até 3 minutos;
 - 8.2.3.c) Fazer o upload no youtube como não listado;
 - 8.2.3.d) Informar o link para o acesso ao vídeo no arquivo ***link-do-video-pitch.txt*** que estará dentro da pasta de entregáveis da equipe.

8.2.4. Os projetos desenvolvidos serão avaliados entre os dias **20 a 22 de abril de 2026** pela banca julgadora

8.2.5. Critério de Avaliação dos vídeos pitches. Notas de 01 a 04:

- 8.2.5.a) **Potencial de impacto:** avalia qual é o potencial de impacto que a solução terá para o desafio proposto no hackathon;
- 8.2.5.b) **Modelo de negócio:** avalia o modelo de negócio, escalabilidade e como ele pode ser aplicado para solucionar o desafio proposto no hackathon;
- 8.2.5.c) **Aderência ao desafio:** avalia se a solução a solução apresentada efetivamente resolve o desafio apresentado;
- 8.2.5.d) **Inovação da solução:** avalia se a solução apresentada traz inovação em termos de uso de tecnologia e/ou mudança de processos;
- 8.2.5.e) **Apresentação da solução (vídeo):** avalia se foi clara, completa e aderente aos desafios colocados;
- 8.2.5.f) **Critério Técnico da Solução:** avalia a qualidade técnica da aplicação, incluindo funcionamento do app, uso efetivo de GenAI (ChatGPT API), integração com conectores/APIs e qualidade da experiência do usuário (UX/UI). Considera também a criatividade na combinação de tecnologias e na implementação da solução.

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

8.2.7. Critério de desempate: Em caso de empate, será utilizada a nota sobre o item

8.2.2.b) Avaliação sobre os entregáveis onde serão avaliados os seguintes critérios:

- Interface minimamente responsiva e atrativa
- Uso de pelo menos 1 microflow ou nanoflow funcional
- Ter pelo menos 3 páginas navegáveis (ex: home, funcionalidade principal, resultados)
- Implementar persistência de dados (entidades no domain model)

8.2.7.a) Persistindo o empate, será considerada a melhor nota sobre o item 8.2.5.d) Inovação da solução

8.3.Divulgação dos vencedores – 24 de abril de 2026

8.3.1. No dia 24 de abril de 2026 serão divulgadas as equipes vencedoras ao vivo e nos canais previamente divulgados com antecedência, através das redes sociais da Hackathon Brasil e TrueChange.

8.3.2. Ao menos 01 representante de cada equipe vencedora deverá estar presente na live de encerramento, sob o risco da equipe ser desclassificada.

8.4. Todas as soluções que não utilizarem a plataforma low-code da Mendix serão desclassificadas, portanto, não serão avaliadas.

9. DA COMUNICAÇÃO

9.1.Em todas as etapas do Hackathon Low Hack, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail contato@hackathonbrasil.com.br.

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

9.3. Uso de Canais Oficiais de Comunicação

9.3.1. A comunicação oficial do Hackathon será realizada exclusivamente por meio dos canais definidos pela Comissão Organizadora, com destaque para a plataforma Discord e demais meios institucionais informados previamente.

Os participantes são integralmente responsáveis por acompanhar ativamente tais canais durante todo o período do evento.

A Comissão Organizadora não se responsabiliza por quaisquer prejuízos, perdas de informação, descumprimento de prazos ou conflitos decorrentes da utilização de canais não oficiais de comunicação pelas equipes.

Adicionalmente, a Comissão Organizadora não possui acesso, controle ou registro de interações realizadas fora dos canais oficiais, o que pode limitar sua capacidade de mediação em eventuais conflitos entre participantes.

9.4. A comissão organizadora solicita a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o Hackathon Low Hack, 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. DO CÓDIGO DE CONDUTA E PROPRIEDADE INTELECTUAL

10.1. Código de Conduta

Esperamos que todos os participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários nos ajudem a tornar o Low Hack um lugar que acolha e respeite todos os participantes, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de assédio em nossos eventos.

Exemplos de assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.

Esperamos que todos os participantes, palestrantes, patrocinadores e voluntários sigam o Código de Conduta durante o Low Hack.

Agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter o evento acolhedor, respeitoso e amigável com todos os participantes.

10.2. Anti-Assédio

Nosso Low Hack é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia, nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio / vídeo sem consentimento, contato físico inadequado e atenção sexual indesejada. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do Low Hack, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

Soluções e projetos criados em nossos Low Hacks estão igualmente sujeitos à

política anti-assédio. Patrocinadores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política anti-assédio. Em particular, os patrocinadores não devem usar imagens, atividades ou outros materiais sexualizados

10.3. Política de Propriedade Intelectual

10.3.1. Direitos de propriedade intelectual

Qualquer submissão ao Low Hack continua sendo de propriedade intelectual do indivíduo ou do time que o desenvolveu. Incentivamos os participantes a abrirem seus projetos de código-fonte e compartilhá-los com a comunidade open source para fomentar e promover inovação nesse espaço.

10.3.2. Proteção da propriedade intelectual

Ao participar do Low Hack ou aceitar qualquer prêmio, os participantes representam e garantem o seguinte:

a) O participante não enviará conteúdo protegido por direitos autorais, protegido por segredo comercial ou sujeito a direitos de propriedade intelectual de terceiros ou outros direitos de propriedade, incluindo privacidade e direitos de publicidade, a menos que o participante seja o proprietário de tais direitos ou tenha permissão do legítimo proprietário para publicar o conteúdo e conceder ao Low Hack todos os direitos aqui concedidos;

b) O participante não publicará falsidades ou declarações falsas que possam danificar o Low Hack, seus patrocinadores ou terceiros;

c) O participante não enviará conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador, pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas, que dê origem a responsabilidade civil ou que é inapropriado ou destrutivo à imagem ou à boa vontade da marca dos hackers ou patrocinadores;

d) O participante não publicará anúncios ou solicitações de negócios;

e) O participante não será obrigado a pagar qualquer compensação ou permitir a participação de terceiros em relação ao uso, reprodução, modificação, publicação, exibição ou outra exploração de qualquer conteúdo que o participante enviar; e

f) O conteúdo enviado pelo participante não pode conter qualquer tipo de vírus, outros dispositivos desativadores ou código nocivo.

g) São proibidas: a imitação, cópia, plágio, aplicação de engenharia reversa, armazenamento, alteração, modificação de características, ampliação, reprodução, integral ou parcial, de qualquer conteúdo do site ou do software

Ao participar do Low Hack, o participante concede à organizadora o direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ("Conteúdo de Marketing") e distribuir e usar esse Conteúdo de Marketing para fins promocionais e de marketing. O participante entende que ele ou ela não receberá nenhum tipo de pagamento, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem no Low Hack.

10.4. Direitos autorais

O participante declara e garante que é o único autor e proprietário dos direitos autorais do envio, e que o envio é o trabalho original dos participantes do time. Se o envio for um trabalho baseado em um aplicativo existente, o participante garante:

- a) Que ele ou ela adquiriu direitos suficientes para usar e autorizar terceiros a usar o envio conforme especificado na seção "Direitos de propriedade intelectual" das Regras,
- b) Que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que o participante tenha conhecimento e
- c) Que o envio está livre de malware.

11. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 11.1. As datas que se referem ao período de inscrições e de divulgação dos 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://hackathonbrasil.com.br/low-hack>
- 11.2. O Hackathon Low Hack será coordenado por uma COMISSÃO ORGANIZADORA, integrada por membros e diretores da Comunidade Hackathon Brasil, SIEMENS INDUSTRY SOFTWARE LTDA e True Change Tecnologia a quem compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.
- 11.3. Ao se inscreverem no Hackathon Low Hack, os 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.
- 11.4. 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.
- 11.5. Os 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.
- 11.6. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles 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.
- 11.7. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do Hackathon Low Hack.
- 11.8. 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 do respectivo participante.

- 11.9. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições ou se tiverem sido desenvolvidas antes do primeiro dia do hackathon. A identificação de solução dentro dessas situações será punida, com a desclassificação do respectivo participante.
- 11.10. As decisões dos 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.
- 11.11. Este regulamento estará disponível no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/low-hack>
- 11.12. O Hackathon Low Hack 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.
- 11.13. 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://hackathonbrasil.com.br/low-hack>
- 11.14. 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 aos participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A COMISSÃO ORGANIZADORA envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Hackathon Low Hack tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.
- 11.15. A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os 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.
- 11.16. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.