



HACK FOR GOOD GULBENKIAN

[Portuguese below]

TERMS & CONDITIONS

A. Application and eligibility

1. All applications submitted to the event will be subject to an assessment and the participants and teams will be selected with the profile shown on the Hack For Good website.
2. Individuals not registered in team, will be supported for team formation before the event.
3. Teams can have a technology developed, but the project cannot have been invested, participate in an acceleration program or have received a financial award to the date of the event.
4. Only participants 18 years old or above will be accepted.
5. Applications must be submitted until April 8th at 11:59pm.

B. Cancellation Policy

1. The cancellation of registration can be done through e-mail sent to the organizing team for the contact presented on the website of the event.

C. Agenda

1. The agenda is public on the website. The organization has the right to change the program without notice.

D. Deliverables, Evaluation and Prizes

1. Eligible projects will be evaluated by a panel of judges selected by the Organizer.
2. The participant and the team will only be up to present the project on stage, and be eligible to receive the prizes, if:
 - a. There is a clear connection between the developed technology and the challenges presented;
 - b. At least 2 members of the team were in the venue during the totality of the two days agenda;

- c. The solution presented is original and does not infringe intellectual property;
 - d. Are part of the ten finalists selected by the intermediate jury during the event to present on stage.
- 3. The projects will be evaluated considering the following criteria:
 - a. connection between the solution and the challenges presented (20%);
 - b. level of innovation (20%);
 - c. evolution during the hackathon (20%);
 - d. prototype functionality (20%);
 - e. ability of the team in taking the project further and the potential of the product in the market (20%).
- 4. The Organizer will offer Prizes, as described on the “Prizes” website section. Financial prizes must be invested in the development of the winning project.
- 5. Substitutions & Changes: The Organizer has the right to make a Prize substitution. The Organizer will not award a Prize if there are no eligible projects in the Hackathon, or if there are no eligible Participants or Submissions for a specific Prize.
- 6. Contest prizes are non-transferable by the winner.

E. Participation and Behaviour

- 1. Participants are expected to behave cordially and with respect. Excessive use of obscene language, abusive behaviour, or threatening behaviour directed to any other participant will not be tolerated. The organization may exclude attendees if any of the conditions mentioned above is verified.

F. Intellectual Property

- 1. The participant acknowledges and agrees that any ideas, projects and collaborations between the Hack For Good are and remain intellectual property of the person or team that presents the idea. The Participant will not use an original idea or its information to generate own income, without the written consent of the author. The participant is not allowed to disclose any idea or related idea without the written consent of the owner.
- 2. Intellectual property and the work developed before, during and after the event, belong to the participant and the team. The organization is required to maintain the confidentiality, unless authorized by the team.

G. Mentoring

- 1. The teams will receive advice from mentors during the event. The participant agrees that these services are advisory in nature and, as such, the final decision as to whether to follow such advice rests with the team.

H. Equipment and Facilities

1. Teams will have access to Wi-Fi and devices to support the development of projects. Participants should bring own computers and other equipment they deem relevant.
2. Meals are included in the agenda.

I. Personal Information

1. Personal information provided to Hack for Good will not be shared with third parties.
2. E-mail address will be used to circulate last minute details, newsletters and announcements.
3. The Participant agrees to collaborate with Hack for Good by answering surveys about the event itself and the evolution of the project.
4. The Participants agrees to assign the rights of his/her image in photograph or video, exclusively on Hack For Good context and in Hack For Good publications.

J. Personal Property

1. Hack for Good accepts no responsibility for loss or damage to personal property.

[Portuguese below]



HACK FOR GOOD GULBENKIAN

[Portuguese]

TERMOS E CONDIÇÕES

A. Candidatura e elegibilidade

6. Todas as candidaturas submetidas ao evento serão alvo de uma avaliação e serão selecionados os participantes e equipas com o perfil indicado no website do Hack For Good.
7. Indivíduos que não se inscrevam em equipa, serão apoiados na formação de equipa para participação no evento.

8. As equipas podem ter uma tecnologia já desenvolvida desde que o projeto não tenha tido investimento ou participado num programa de aceleração.
9. Apenas participantes com 18 anos de idade ou superior serão aceites.
10. As candidaturas devem ser feitas até às 23h59 do dia 8 de abril.

B. Política de Cancelamento

1. O cancelamento da inscrição pode ser feito através do envio de e-mail para a equipa organizadora para o contacto indicado no website do evento.

C. Programa do Evento

2. O programa do evento está disponível no respectivo website. A organização reserva-se ao direito de alterar o programa sem aviso prévio.

D. Projeto, Avaliação e Prémios

1. Os projetos elegíveis serão avaliados por um painel de jurados selecionado pela Organização.
2. O Participante e a sua equipa apenas apresentarão em palco o projeto desenvolvido durante o evento se este responder ao seguinte:
 - a. Ligação clara da tecnologia à problemática do envelhecimento;
 - b. Pelo menos dois membros da equipa estiveram presentes durante todo evento no local onde este acontece;
 - c. A solução que apresentam é original e não viola propriedade intelectual;
 - d. Fizerem parte dos dez finalistas selecionados pelo júri intermédio durante o evento.
3. Os projetos serão avaliados de acordo com os seguintes critérios:
 - a. Ligação entre a solução e os desafios apresentados (20%);
 - b. Nível de inovação (20%);
 - c. Evolução durante o hackathon (20%);
 - d. Funcionalidade do protótipo (20%);
 - e. Capacidade da equipa em desenvolver o projeto no futuro e potencial do produto no mercado (20%).
4. A Organização irá oferecer prémios, como descrito na secção "Prémios" do website. Os prémios financeiros devem ser investidos no desenvolvimento do projeto vencedor.
5. Substituições: a Organização reserva-se o direito de fazer substituições nos prémios. Não serão entregues prémios se nenhum projeto for elegível.

E. Participação e Comportamento

2. Os participantes devem agir sempre de forma cordial e com respeito. O uso de linguagem obscena, comportamento abusivo ou ameaçador para com outro participante não será tolerado. A Organização reserva-se ao direito de expulsar o Participante que não respeite estas regras.

F. Propriedade Intelectual

3. O Participante reconhece e aceita que todas as ideias, projetos e colaborações entre os participantes do Hack for Good são propriedade intelectual do participante ou da equipa que a apresenta (denominado Autor). O Participante não usará uma ideia original, semelhante ou as suas informações para gerar receita própria, sem consentimento escrito do Autor. O Participante concorda em não divulgar qualquer informação sobre uma ideia original, semelhante ou as suas informações sem o consentimento escrito do Autor.
4. A propriedade intelectual e o trabalho desenvolvido antes, durante e após o evento pertencem ao participante e à sua equipa. A organização é obrigada a manter a confidencialidade, a menos que autorizada pela equipa.

G. Mentoria

2. As equipas receberão apoio de mentores e especialistas convidados. Sendo este apoio um aconselhamento na sua natureza, toda a ação que desencadeie é da responsabilidade do participante e da sua equipa.

H. Equipamento e Comodidades

3. As equipas terão acesso a Wi-Fi e outros equipamentos que apoiarão o desenvolvimento dos projetos. Devem trazer computadores e outros equipamentos que julguem relevantes.
4. Incluem-se refeições na agenda.

I. Informação Pessoal

5. A informação pessoal fornecida ao Hack for Good não será partilhada com terceiros.
6. O e-mail será o meio de comunicação predominante e utilizado para envio de comunicações de última hora, newsletters e anúncios.
7. O Participante compromete-se a colaborar com o Hack for Good respondendo a questionários e fornecendo comentários sobre o evento e a evolução do seu projeto.
8. O Participante concorda em ceder os direitos da sua imagem à organização Hack for Good, em fotografias ou vídeo, única e exclusivamente no contexto do Hack for Good e nas suas publicações.

J. Propriedade Pessoal

1. A Organização do Hack for Good não se responsabiliza pela perda, avaria ou dano da propriedade pessoal do Participante.