

**R  
E  
G  
U  
L  
A  
M  
E  
N  
T  
O**

**HACKATHON  
BUGSBYTE  
2026**



# **Conteúdo**

1.	A Hackathon BugsByte .....	2
1.1.	Introdução e Objetivos .....	2
1.2.	Organização .....	2
1.3.	A edição presente .....	2
2.	Considerações gerais .....	3
2.1.	Inscrições .....	3
2.2.	Equipas .....	3
2.3.	Pagamento .....	3
2.3.1.	Períodos e Condições .....	3
2.3.2.	Fase 1 - 27 de dezembro a 31 de janeiro .....	3
2.3.3.	Fase 2 - 1 de fevereiro a 10 de fevereiro .....	4
2.4.	Espaço .....	4
2.5.	Alimentação .....	5
3.	Sobre o evento .....	6
3.1.	Chegada e Cerimónia de Abertura .....	6
3.2.	Competição .....	6
3.2.1.	Restrições temáticas e tecnológicas .....	6
3.2.2.	<i>Workshops</i> , desafios e outras atividades .....	6
3.2.3.	Entrega do projeto .....	6
4.	Termos de Responsabilidade .....	7
4.1.	Responsabilidade .....	7
4.2.	Direitos de autor .....	7
4.3.	Direitos de imagem e proteção de dados pessoais .....	7
4.4.	Segurança .....	8
4.5.	Comportamento dos participantes .....	8
5.	Soberania da Organização .....	9
6.	Contactos .....	10

# **1. A Hackathon BugsByte**

## **1.1. Introdução e Objetivos**

A **BugsByte Hackathon** é um evento de programação competitiva non-stop que pretende fomentar a colaboração e a diversão entre os seus participantes, ao mesmo tempo que lhes proporciona um contacto mais próximo com as empresas participantes. O evento tem a duração aproximada de 48 horas, durante as quais cada equipa desenvolve um projeto com base em temas propostos pelas empresas patrocinadoras. No final do evento, os melhores projectos são recompensados com prémios monetários.

Esta competição visa não só aperfeiçoar os conhecimentos técnicos dos participantes, mas também cultivar competências transversais essenciais para o sucesso dos projectos. Através do trabalho em equipa, da gestão do tempo, da comunicação, da criatividade e do pensamento crítico, os participantes desenvolverão um conjunto de competências completas, cruciais para a realização de um projeto bem sucedido.

Será fomentado um ambiente de aprendizagem ativa, orientação e trabalho em rede, proporcionando a todos os participantes a oportunidade de dar o próximo passo nos seus percursos profissionais e académicos - tudo isto enquanto desfrutam da experiência.

## **1.2. Organização**

O evento é dinamizado pelo **CeSIUM**, Centro de Estudantes de Engenharia Informática da Universidade do Minho, sendo a entidade responsável pela gestão e organização do evento, a Organização, composta por elementos a ele associados.

## **1.3. A edição presente**

O presente Regulamento refere-se à 4ª Edição da Hackathon BugsByte, a realizar-se ao longo dos dias 13, 14 e 15 de fevereiro de 2026, no complexo desportivo do Polo universitário de Gualtar.

## **2. Considerações gerais**

### **2.1. Inscrições**

A inscrição tem um custo associado de 5€ por participante e pode ser feita na página do evento (<https://bugsbyte.org/register/>).

Os participantes devem inscrever-se individualmente. As inscrições decorrem de 27 de dezembro a 10 de fevereiro, podendo ser encerradas antecipadamente caso as 120 vagas disponíveis sejam preenchidas.

Estão elegíveis para inscrição no evento aqueles que verificam todos os seguintes critérios:

- Têm idade igual ou superior a 18 anos, à data de realização do evento;
- Não são dirigentes associativos do CeSIUM.
- É importante realçar que cada equipa precisa que, no mínimo, metade dos elementos esteja matriculado em algum Instituto de Ensino Superior. No caso de a equipa ter 3 ou 5 elementos, apenas 2 precisam de estar matriculados num Instituto de Ensino Superior.

Aquando da inscrição, cada participante deverá fornecer o seu *Curriculum Vitae*. Estes serão fornecidos aos patrocinadores do evento, que os poderão guardar durante o tempo que desejarem.

### **2.2. Equipas**

Após a inscrição individual, irá decorrer a fase de constituição de equipas, através do preenchimento de um formulário a disponibilizar aos participantes. Cada equipa deverá ter entre 2 a 5 elementos. Todos os elementos devem estar inscritos individualmente e satisfazer as condições de inscrição anteriormente referidas.

### **2.3. Pagamento**

#### **2.3.1. Períodos e Condições**

O processo de pagamento será estruturado em **duas fases distintas**, conforme descrito abaixo.

Caso não seja viável proceder ao pagamento de forma presencial, a equipa **deverá entrar em contacto com a Organização através dos meios indicados no Capítulo 6**.

#### **2.3.2. Fase 1 - 27 de dezembro a 31 de janeiro**

Os participantes deverão efetuar o pagamento obrigatoriamente até ao **dia 31 de janeiro** através do site. O montante a liquidar corresponderá ao valor total da equipa, calculado segundo a **fórmula 5 × número de elementos do grupo (em euros)**.

**Após a realização do pagamento, não será possível adicionar novos membros à equipa**, sendo a inscrição considerada definitiva e irrevogável.

Importa reforçar que a inscrição apenas será validada e considerada efetiva após a regularização integral do pagamento correspondente à equipa. O incumprimento deste prazo

resultará na anulação da reserva da vaga, que será subsequentemente disponibilizada para a fase seguinte.

### **2.3.3. Fase 2 - 1 de fevereiro a 10 de fevereiro**

A partir de 1 de fevereiro, as vagas que não tenham sido preenchidas durante a Fase 1 serão disponibilizadas para novas inscrições. As equipas inscritas neste período deverão efetuar o pagamento até 10 de fevereiro, respeitando integralmente as condições previamente estabelecidas.

Após esta data, qualquer equipa que não tenha concretizado o pagamento perderá irreversivelmente o direito à vaga, não sendo admitidas novas inscrições sob qualquer circunstância.

## **2.4. Espaço**

O recinto principal do evento será o complexo desportivo que se situa-se inserido no Pólo Universitário de Gualtar - Braga, localizando-se na Zona Norte da cidade de Braga (em direção de Chaves). O Pólo de Gualtar apresenta como pontos de referência: a Rua Nova de Santa Cruz (Zona de Cafés) e a rotunda do MacDonald's (acesso à variante nova, para a Póvoa de Lanhoso).

Dentro do recinto, será utilizada **a Nave 1** do complexo desportivo, bem como duas salas adicionais: uma destinada às refeições e outra dedicada ao descanso e dormida dos participantes.

- A **Nave 1** será o espaço principal do evento, onde se encontrarão as mesas de trabalho atribuídas a cada uma das equipas. Este espaço incluirá também uma área dedicada ao descanso e dormida dos participantes durante as horas que desejarem.
- A **Sala de Refeições** será o local dedicado ao serviço das refeições principais, garantindo o conforto e a logística adequada durante o evento.
- A **Sala de Dormida** será reservada para o repouso noturno dos participantes, equipada para proporcionar boas condições de descanso e tranquilidade.

Para a sua higiene pessoal, bem-estar e saúde, os participantes deverão trazer os próprios bens (medicação, roupa apropriada para a época do ano, etc.). Também é aconselhado que os participantes tragam o material que achem necessário para o seu conforto na hora de descanso (saco de cama, almofadas, etc.).

Os participantes devem respeitar todas as normas de utilização e conduta dos espaços do evento. Qualquer transgressão destas normas poderá implicar a desqualificação da equipa. Qualquer dano causado é da responsabilidade dos transgressores.

## **2.5. Alimentação**

Todas as refeições durante o evento serão asseguradas pela Organização (jantar de sexta-feira; pequeno-almoço, almoço e jantar de sábado; pequeno-almoço e almoço de domingo; lanches durante as tardes de sábado e domingo).

Os participantes poderão trazer comida para o interior do recinto do evento conforme achem necessário, como *snacks* e bebidas não alcoólicas.

Qualquer restrição alimentar deve ser comunicada à Organização aquando da sua inscrição individual, sob pena de não lhe ser fornecida a comida adequada às suas necessidades.

São expressamente proibidos o consumo e/ou a posse de bebidas alcoólicas nos espaços do evento. O incumprimento desta norma poderá conferir a desqualificação de toda a equipa da competição.

A Organização reserva o direito de limitar o consumo das bebidas energéticas fornecidas no evento, numa ótica de consumo responsável.

### **3. Sobre o evento**

#### **3.1. Chegada e Cerimónia de Abertura**

Todos os participantes deverão realizar a Acreditação no espaço do evento entre as 16h00 e as 22h00 do dia 13 de fevereiro. Salvo exceções devidamente justificadas à organização geral do evento.

De seguida, deverão estar presentes na Cerimónia de Abertura, onde serão divulgados os temas da competição, bem como algumas regras e especificações do evento.

#### **3.2. Competição**

##### **3.2.1. Restrições temáticas e tecnológicas**

Os projetos devem estar restritos aos temas propostos pelas empresas patrocinadoras, mas não há restrições quanto ao tipo de tecnologia ou *frameworks* a utilizar. No entanto, recomendamos que privilegiem as opções sugeridas pela empresa responsável pelo tema escolhido.

Cada equipa tem a oportunidade de ganhar um prémio extra relacionado com o tema escolhido. Estes prémios têm todos o mesmo valor e são independentes entre si. A atribuição será feita pelo júri, composto pelos representantes do patrocinador, ao melhor projeto de cada tema.

Cada projeto apenas pode concorrer ao prémio de um dos temas ou tecnologias propostas.

##### **3.2.2. Workshops, desafios e outras atividades**

Os participantes que desejem participar num dos *workshops* devem dirigir-se ao local a ser futuramente anunciado nas redes sociais, à hora estabelecida. A participação nos *workshops* é facultativa, mas fortemente aconselhada.

Paralelamente à competição, decorrerão alguns desafios e mini-jogos que poderão atribuir pequenos prémios às equipas, ou aos participantes de forma individual. A participação nestas atividades também é facultativa.

##### **3.2.3. Entrega do projeto**

Cada equipa deverá submeter o seu projeto na plataforma do evento, num endereço a disponibilizar pela Organização. A submissão deverá incluir todo o código desenvolvido, bem como uma descrição da ideia concebida e do funcionamento do projeto.

A plataforma estará disponível para receber submissões **entre as 08h00 e as 13h30 de domingo, dia 15 de fevereiro**.

Apenas um dos membros de cada equipa deverá efetuar a submissão. Para propósitos de avaliação, apenas será considerada a versão mais recente da submissão.

Um projeto será considerado elegível na competição apenas se:

- A totalidade do seu desenvolvimento aconteceu durante o evento, dentro dos limites de tempo estabelecidos;

- Os únicos seus autores foram os membros da equipa, devidamente inscritos na competição.
- O projeto respeitar, pelo menos, um dos temas propostos pelas empresas patrocinadoras.

Após esta avaliação, o Júri selecionará 5 equipas para apresentarem o seu projeto para o público presente no evento no *pitch* final.

**As decisões do Júri são finais e não são passíveis de recurso.**

## **4. Termos de Responsabilidade**

### **4.1. Responsabilidade**

A Organização não será responsável por bens perdidos ou roubados. No entanto, estarão sempre presentes membros da Organização nos vários espaços do evento. Ainda assim, é desaconselhado que os participantes mantenham objetos valiosos longe da sua posse.

### **4.2. Direitos de autor**

Todos os projetos realizados pelas equipas participantes são de autoria exclusiva dos seus membros. Os projetos devem ser originais e respeitar todas as regras de autoria. Não serão aceites projetos em que sejam detetados elementos plagiados de outras equipas, ou de fontes externas.

O incumprimento desta norma confere a desqualificação de toda a equipa da competição.

Ao participar na competição, todos os participantes dão à Organização o consentimento da partilha dos projetos desenvolvidos na plataforma do evento, pelo tempo estritamente necessário para a sua avaliação por parte do Júri. Todos os projetos terão associada a identificação dos seus autores.

### **4.3. Direitos de imagem e proteção de dados pessoais**

Com a sua participação no evento e presença no recinto, o participante consente irreversivelmente, e a título gratuito, a:

- Captação da sua imagem e/ou voz em formato de imagem, vídeo, ou áudio;
- Utilização, por parte da Organização, das imagens, vídeos ou gravações de áudio como meio de publicitação do evento nas suas redes sociais e outros meios de divulgação;
- Utilização das imagens, vídeos ou gravações de áudio por parte dos parceiros do evento.

A Organização compromete-se ainda a fazer cumprir todas as especificidades previstas no Regulamento (UE) 2016/679 (RGPD), no que concerne ao processamento e tratamento dos dados pessoais dos participantes. Em caso de dúvida, ou para exercer os seus direitos, os participantes deverão contactar a organização através de qualquer um dos meios expostos na Secção 6.

#### **4.4. Segurança**

De forma a garantir o conforto e segurança de todos os presentes no evento, não são permitidos:

- Álcool, drogas ou quaisquer substâncias ilícitas;
- Equipamentos de amplificação sonora, apitos ou megafones;
- Qualquer objeto que possa ser usado como arma ou que ameace a segurança dos participantes;
- Qualquer objeto que possa ser usado para distrair, obstruir ou interferir com o usufruto do evento por parte de outro participante.

Qualquer ato, posse de objeto ou atitude por parte de um participante que coloque a segurança e o conforto dos restantes em risco deverá ser imediatamente reportada à Organização, que reserva o direito de desqualificação do participante e da equipa.

#### **4.5. Comportamento dos participantes**

Durante o evento, todos os participantes estão obrigados a abster-se de comportamentos como:

- Qualquer tipo de assédio aos presentes no evento;
- Utilização de imagens e linguagem sexual ou violenta nas plataformas que servem de suporte ao evento, bem como em todas as suas atividades;
- Utilização indevida dos espaços do evento.

Esclarece-se ainda que:

- Entende-se como “assédio” comentários verbais ou escritos ofensivos relacionados com género, orientação sexual, deficiências, aparência física, raça e religião;
- Entende-se como “utilização de imagens e linguagem sexual ou violenta” a divulgação de imagens sexuais em canais públicos, avanços sexuais não desejados, intimidação deliberada e perseguição.

A violação de qualquer regra geral ou atitude do participante que se mostre contra as regras de conduta básicas e boa fé, levará à expulsão do elemento, ou até mesmo da equipa. Um participante expulso perde o direito a qualquer prémio.

## **5. Soberania da Organização**

A Organização reserva o direito de modificar qualquer norma do presente Regulamento em qualquer momento que antecede o evento, bem como no seu decorrer. A declaração de alguma norma como nula, não afetará a validade das restantes normas do presente Regulamento.

Para situações não previstas no presente Regulamento, a deliberação de atuação está totalmente reservada à Organização.

O participante reconhece e concorda que a violação de qualquer norma especificada no presente Regulamento confere o direito da Organização recusar a entrada do participante no espaço do evento, bem como desqualificar a sua participação da competição. Em casos mais graves, poderá ser desqualificada toda equipa.

## 6. Contactos

Relativamente a qualquer dúvida ou esclarecimento acerca do presente Regulamento, ou para mais informações, o contacto deve ser efetuado por uma das seguintes vias:

- **Instagram** [@bugs.byte](#)
- **LinkedIn** [Hackathon BugsByte](#)
- **Website Oficial** <https://bugsbyte.org/>
- **Endereço Eletrónico:**
  - [geral@bugsbyte.org](mailto:geral@bugsbyte.org)
  - [cesium@di.uminho.pt](mailto:cesium@di.uminho.pt)
- **Contacto Telefónico** 253 604 448