



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

Regulamento Hackathon CPTM

1. INTRODUÇÃO

- 1.1. Este Regulamento estabelece as premissas e condições sob as quais será promovido o Hackathon CPTM, sem prejuízo de eventuais disposições complementares constantes na página <http://ion.sp.gov.br/index.html>, dos materiais do Evento ou que sejam disponibilizadas pela Organizadora em seu transcorrer.
- 1.2. Todas as regras mencionadas no item 1.1 acima são de observância obrigatória pelos Participantes e poderão ser alteradas pela Organizadora sem prévio aviso, tornando-se obrigatórias a partir de sua disponibilização nos meios de comunicação oficiais do Evento.
- 1.3. Ao se inscrever para participação no Hackathon CPTM, o Participante declara expressamente que leu, compreendeu e concorda com os termos e condições que regerão o Evento, especialmente os constantes deste Regulamento e na página <http://ion.sp.gov.br/index.html>

2. OBJETIVO DO EVENTO

- 2.1. O Hackathon CPTM tem como objetivo fomentar talentos criativos e empreendedores da cultura digital a desenvolver soluções inovadoras, de aplicação prática, que propiciem o conceito Smart Station in Smart Cities, observando o Desafio proposto no item 3.



2.2. Visando conferir maior aderência dos projetos à realidade do conceito Smart Station in Smart Cities, e à infraestrutura administrada pela Organizadora, a fim de aproximar o objetivo acima delineado da aplicação prática das soluções apresentadas, a Organizadora poderá fornecer materiais, dados ou informações, reais ou fictícios, cuja utilização ou não nos projetos ficará a critério do Participante e não impedirá a utilização de outras fontes lícitas de informações para a construção das soluções que serão apresentadas.

3. DESAFIO / ENUNCIADO

O que é uma *Smart City*?

É uma cidade sustentável (gestão eficiente dos recursos naturais) com capacidade de repensar sua estrutura urbana, ao ser uma fonte de inovação e possibilitar mudanças e avanços tecnológicos constantes.

A *smart city* leva em consideração todas as condicionantes que integram o tecido urbano com o objetivo de garantir a melhoria contínua da qualidade de vida de seus habitantes pelo emprego de instrumentos de inclusão social e de participação da sociedade civil nas tomadas de decisão.

Como transformar uma estação ferroviária em uma *Smart Station*?

Tornar uma estação *smart* é sobre promover seu lugar legítimo na dinâmica da *smart city*, como hub de mobilidade. É também sobre diversificação de suas atividades comerciais, utilização de novas tecnologias para facilitar o fluxo de pessoas e informações no tempo e espaço, e uso intenso de dados inteligentes e infraestrutura de comunicação, transformando-a num modelo de negócio atrativo, eficiente e sustentável.



Para conseguir isto, as companhias precisam inovar e aproveitar o potencial de novas tecnologias e de novos agentes econômicos com o objetivo de aprimorar a experiência do cliente ao oferecer serviços que os coloquem no comando de sua jornada.

Quais são os desafios da *Smart Station*?



Diagrama 01 – Estação Ferroviária

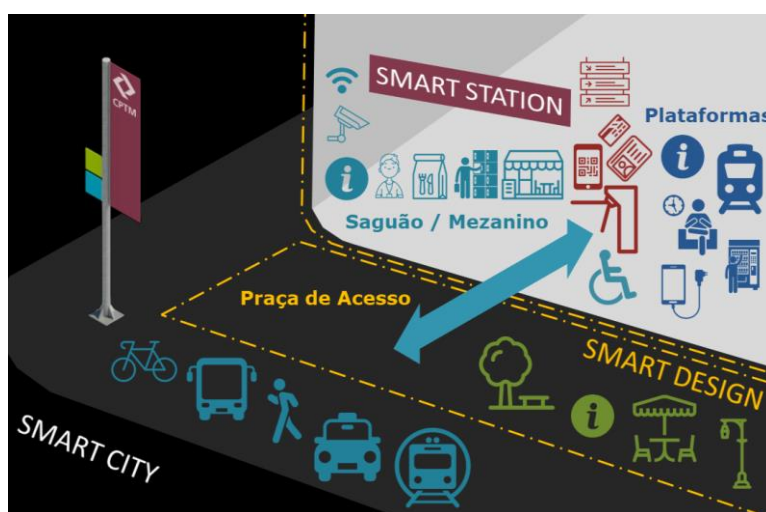


Diagrama 02 – *Smart Station*



A partir do estabelecimento de uma nova abordagem estratégica, a CPTM, uma das maiores empresas ferroviárias e de mobilidade da América Latina, lança este desafio de incorporar **Smart Station in Smart Cities** como parte da **Transformação Digital** da empresa e orientar o **Futuro da Mobilidade** nas aglomerações urbanas e regiões metropolitanas de São Paulo.

O que fazemos?

A CPTM atualmente possui cerca de 7.400 empregados, 95 estações operacionais, 273 km de via, atendendo 23 municípios e se apresenta como a melhor alternativa para atenuar o problema da mobilidade na Região Metropolitana de São Paulo e na Aglomeração Urbana de Jundiaí.

Como parte da estratégia da CPTM para o conceito *Smart Station in Smart Cities*, a Companhia está firmando parcerias com empresas de tecnologia que visam a transformação digital das cidades. Com essas iniciativas, mais de 22 milhões de pessoas serão beneficiados.

Ficam algumas reflexões:

- Como encarar todos os desafios operacionais de forma mais inteligente (como melhorar a gestão dos colaboradores)?
- Como realizar a gestão eficiente do fluxo de passageiros no sistema?
- Como aprimorar o controle de aglomerações?
- Como garantir e melhorar a segurança?
- Como identificar e implantar ações a partir dos desejos dos clientes?
- Como criar oportunidades de receitas nas estações?
- Como explorar o caráter, localização e design únicos de cada estação?



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

- Como melhorar a integração da estação ao seu entorno?
- Como melhorar a experiência dos clientes?
- Quais novas tecnologias uma *smart station* deve oferecer?
- Como promover iniciativas em direção ao desenvolvimento sustentável?
- Como elevar o uso e satisfação do nosso sistema?
- Como aumentar o engajamento com a marca CPTM?
- Como fortalecer a comunicação e relacionamento entre CPTM e clientes?
- De que forma as estações da Companhia podem contribuir para ampliar os horizontes, a sensação de segurança, o conforto e as possibilidades para o cliente?
- Quais soluções, com uso de tecnologia e foco em inovação podem ser pensadas dentro das dimensões de digitalização/automação, otimização de recursos, experiência aumentada do passageiro e novos modelos de negócios para estimular a curiosidade, interesse, aceitação e interação dos nossos clientes?

As novas tecnologias de informação e comunicação colocam o cliente cada vez mais em posição de protagonismo enquanto o prestador de serviços busca constantemente como melhorar seus processos, para criar novas oportunidades e responder adequadamente aos novos desafios.

Nesse contexto, a CPTM se abre para buscar soluções que possam proporcionar perspectivas e contribuir para seu desenvolvimento. Vamos juntos criar alternativas que melhorem consideravelmente nossos serviços e promovam papel mais ativo e estratégico às nossas estações!

Contamos com você nessa jornada!



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

4. DEFINIÇÕES

Sempre que grafados neste Regulamento e nos materiais do Evento iniciando-se por letra maiúscula, os termos ou expressões terão as seguintes definições:

- 4.1. Banca Avaliadora: banca que avaliará os Projetos apresentados pelos Participantes e julgará sua classificação final, nos termos deste Regulamento, a qual será composta por investidores, executivos do mercado, startups e/ou especialistas do segmento e profissionais da Organizadora, se necessário;
- 4.2. Comissão do Evento: comissão responsável pela coordenação do Evento, nos termos deste Regulamento, composta por colaboradores da CPTM e de Parceiros;
- 4.3. Desafio: o tema ou premissa definido em Regulamento que orientará o Objetivo e soluções desenvolvidas;
- 4.4. Equipe: o grupo de Participantes formado para participação no Evento, conforme previsto neste Regulamento;
- 4.5. Evento: o Hackathon CPTM;
- 4.6. Smart Rank: experiência “gameficada” criada e mantida pela Organizadora para medir o engajamento de participantes durante o Hackathon;
- 4.7. Mentor: pessoas que estarão disponíveis aos Participantes durante o Evento para consultas, retirada de dúvidas ou orientações para a confecção dos Projetos, cobrindo uma gama geral de expertises técnicas, de negócio ou afetas ao objeto do Desafio, que serão profissionais da Organizadora, investidores e executivos do mercado, startups e/ou especialistas do segmento;
- 4.8. Organizadora: a CPTM – Companhia Paulista de Trens Metropolitanos;
- 4.9. Participante: a pessoa física regularmente inscrita, nos termos deste Regulamento, para participação do Evento;



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

4.10. Plataforma: a infraestrutura tecnológica ou aplicação por meio da qual o Evento será realizado, fornecidas pela Organizadora e/ou Parceiros;

4.11. Projeto: a solução desenvolvida pelo Participante no âmbito do Evento.

5. PROMOÇÃO E ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

5.1 O Evento é promovido pela Companhia Paulista de Trens Metropolitanos, inscrita no CNPJ/MF sob nº 71.832.679/0001-23, a quem são atribuídos todos os direitos sobre sua idealização, realização e resultados.

5.2 O Evento será coordenado pela Comissão do Evento, na forma deste Regulamento, a qual irá designar e convidar Mentores e profissionais que farão parte da Banca Avaliadora.

6. LOCAL DO EVENTO

6.1. O Evento será realizado de forma inteiramente online, através da Plataforma e/ou dos meios indicados pela Organizadora e Parceiros durante sua realização.

6.2. Caberá ao Participante garantir os meios e ferramentas adequadas, assim como seu correto funcionamento, para participação no Evento, tais como, mas sem se limitar a, computadores, dispositivos correlatos e acesso à internet.



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

7. CALENDÁRIO DO EVENTO

7.1. O calendário previsto do Evento é o seguinte:

Etapa	Período / Data / Horário
Inscrições	15.09.2021 a 15.10.2021 (ou até a data em que as 500 vagas sejam preenchidas)
LIVEs de preparação	19.10.2021
LIVE de abertura	22.10.2021, às 18h
Formação de equipes e liberação dos canais oficiais de comunicação e informação	22.10.2021, às 18h30
Início das seções de Mentoria	22.10.2021, às 19h
<i>Coding time</i>	22.10.2021 a 24.10.2021
Submissão de projetos	24.10.2021 às 8h
Avaliação de pré-banca	24.10.2021, das 8h às 12h
Divulgação dos semifinalistas + Prêmio Eng. São Paulo	24.10.2021 às 12h
Demoday – (<i>Pitch Elevator</i>)	24.10.2021, das 13h às 16h
Avaliação Final	24.10.2021, das 16h às 17h30
LIVE Divulgação dos Resultados	24.10.2021, às 18h

7.2. As etapas e datas acima previstas poderão ser alteradas ou prorrogadas, a critério da Organizadora ou da Comissão do Evento, mediante publicidade nos canais oficiais de comunicação.



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

8. REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO E INSCRIÇÃO NO EVENTO

8.1. Para participar do Hackathon CPTM é obrigatório:

8.1.1. Ser pessoa física;

8.1.2. Ser maior de 18 anos;

8.1.3. Estar regularmente inscrito no CPF/MF;

8.1.4. Ter conhecimento ou experiência em pelo menos uma das seguintes áreas: negócios, marketing, engenharias, arquitetura, urbanismo, mobilidade, logística, UX/designer, desenvolvedor, ciência de dados, entusiasta de educação e ou inclusão, mecatrônica, eletroeletrônica, internet das coisas, inteligência artificial ou programação.

8.1.4.1 Para atendimento do subitem 8.1.4, bastará o preenchimento do formulário previsto no item 8.4.

8.2. Não será permitida a participação no Evento de:

8.2.1. Pessoa jurídica;

8.2.2. Menores de 18 anos.

8.3. As inscrições deverão ser realizadas pelo interessado na Plataforma disponibilizada pela Organizadora no site <http://ion.sp.gov.br/index.html>, das 7h do dia 15.09.2021 às 23h59 do dia 15.10.2021 (ocorrerá o encerramento automático das inscrições quando forem preenchidas as 500 vagas disponíveis).

8.4. O interessado deverá preencher corretamente todos os campos obrigatórios solicitados no formulário eletrônico de inscrição.

8.5. Somente será admitida 1 (uma) inscrição por CPF.



- 8.6. Será permitida a inscrição de Equipes previamente formadas para a participação no Evento, devendo ser expressamente indicado no formulário de inscrição, com a indicação do CPF do líder da equipe, consideradas as demais condições de participação estabelecidas neste Regulamento.
- 8.7. Após o envio do formulário de inscrição, o interessado receberá por e-mail o comprovante de inscrição. Caso isso não ocorra, o interessado deverá contatar a Organizadora, através do e-mail: comitedeinovacao@cptm.sp.gov.br
- 8.8. A participação no Hackathon CPTM é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.
- 8.9. Ao realizar sua inscrição no Evento, o Participante declara expressamente que leu, compreendeu e está ciente dos termos e condições que regerão o Evento, especialmente os constantes deste Regulamento.
- 8.10. Os participantes estão cientes que a CPTM e seus parceiros na organização do evento , atendendo ao legítimo interesse, poderão utilizar os dados coletados, voz e imagem para fins de formação e atualização de cadastro, mídia publicitária, divulgação e veiculação do desafio Hackathon CPTM, antes, durante e após o evento por tempo indeterminado.
- 8.11. É vedada a comercialização pela CPTM, seus parceiros e patrocinadores dos dados coletados no desafio. Os dados coletados serão armazenados em ambiente seguro, conforme a melhor técnica disponível e o acesso aos dados somente será possível a pessoas previamente autorizadas e qualificadas em observância ao que consta na Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD.



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

9. FORMAÇÃO DE EQUIPES

- 9.1. A participação no Evento será realizada por equipes de no mínimo 3 (três) e no máximo 6 (seis) participantes cada uma, as quais serão formadas pela Organizadora do evento no ambiente da Plataforma, no período indicado no calendário do Evento.
- 9.2. Será permitida a inscrição de Equipes previamente formadas, conforme estabelecido no item 8.6, devendo cumprir com as demais condições de participação previstas neste Regulamento.
- 9.3. Com o intento de incentivar o engajamento dos colaboradores da CPTM à inovação, será permitida a formação de equipes exclusivamente por profissionais dos quadros desta Companhia, as quais poderão concorrer, inclusive, à premiação denominada Engenheiro São Paulo, nos termos deste Regulamento.
- 9.4. Cada equipe será composta, **preferencialmente**, por:
 - 9.4.1. **01 (uma) pessoa de negócios ou marketing; e**
 - 9.4.2. **01 ou 02 (uma ou duas) pessoas de design/UX; ou**
 - 9.4.3. **01 (uma) pessoa entusiasta em Educação; ou Inclusão; ou Mobilidade; Arquitetura/Urbanismo ou**
 - 9.4.4. **01 ou 02 (uma ou duas) pessoas de engenharia / desenvolvimento/ ciência de dados / IoT / IA / mecatrônica / eletroeletrônica.**
- 9.5. Recomendamos que todas as Equipes possuam dois integrantes, independentemente das habilidades de atuação, que tenham experiência anterior em participação em Hackathon.
- 9.6. O processo de formação de equipes será orientado pela Comissão do Evento.



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

10. PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

10.1. A programação do Hackathon CPTM compreende sessões de mentoria e avaliações para a seleção das melhores soluções e Projetos desenvolvidos. A programação completa será divulgada no início do Evento e estará disponível nos canais oficiais.

11. MATERIAIS, DADOS E INFORMAÇÕES

11.1. A Organizadora poderá fornecer materiais, dados ou informações, reais ou fictícios, cuja utilização ou não nos Projetos ficará a critério do Participante e não impedirá a utilização de outras fontes lícitas de informações para construção das soluções que serão apresentadas, desde que citada a fonte e que não infrinjam a legislação, em especial à Lei 13.709/2018, Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais.

11.2. Sempre que os dados e informações fornecidos forem relativos a usuários da ou à própria infraestrutura administrada pela Organizadora, tais dados e informações serão anonimizados, vedado ao Participante a reconstrução da hierarquia dos dados e informações.

11.3. É vedada aos Participantes a compilação ou a utilização, por qualquer meio e para qualquer fim estranho ao Evento, dos materiais, dados e informações fornecidos pela Organizadora a que tiver acesso em razão do Evento, os quais deverão ser utilizados exclusivamente para consecução do Objetivo do Hackathon CPTM.



- 11.4. Os materiais, dados, informações, documentos e outros assuntos relacionados ao Evento que sejam disponibilizados, acessados, recepcionados ou que venham a ser gerados durante a realização do Evento deverão ser considerados pelos Participantes, como informações confidenciais, os quais devem se comprometer a abster-se de divulgá-los, copiá-los, transmiti-los, cedê-los e dispô-los, de qualquer forma, a terceiros não envolvidos no Evento, respondendo, administrativa, civil e criminalmente por sua indevida divulgação e incorreta ou inadequada utilização e custódia.
- 11.5. O participante deverá manter respeito à propriedade intelectual, relativa a relatórios, projetos, planilhas, entre outros, assim como manter em sigilo os dados e conteúdos privilegiados, além de qualquer informação com a finalidade de beneficiamento suspeito a que eventualmente tenha acesso durante o Hackathon.
- 11.6. A proteção dos trabalhos apresentados no Hackathon se dará em conformidade com a legislação brasileira de propriedade industrial vigente (Lei nº 9.279/96, alterada pela Lei 10.196/01).
- 11.7. Serão desclassificados automaticamente os projetos em que forem identificadas ou caracterizadas situações de plágio total ou parcial, coerentemente com o estabelecido pela Lei nº 9.610/98.
- 11.8. Todos os projetos apresentados no Hackathon, ganhadores ou não, poderão ser utilizados pela CPTM, com a autorização expressa dos criadores.
- 11.9. A CPTM terá a prioridade para o uso e/ou desenvolvimento dos projetos premiados a qualquer tempo, mediante manifestação escrita, a contar da data do término do Hackathon.
- 11.10. Todos os trabalhos participantes do Hackathon permanecerão no acervo da CPTM.



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

12. CONTEÚDO E PROJETOS

- 12.1. Os Participantes são pessoalmente responsáveis pela originalidade de todo conteúdo por eles produzidos no âmbito do Evento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando a Organizadora em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.
- 12.2. Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.
- 12.3. São assegurados aos Participantes todos os direitos decorrentes da propriedade intelectual sobre os códigos fonte desenvolvidos durante o Evento.
- 12.4. Não serão aceitos conteúdo ou atitudes que atentem contra a moral e os bons costumes, tenham conotação de cunho religioso ou político-partidário, ou racistas, homofóbicos e/ou preconceituosos de qualquer gênero. Se identificada a situação será analisada pela Comissão do Evento, podendo ocasionar a desclassificação do(s) Participante(s).

13. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

- 13.1. Os Projetos apresentados serão avaliados com as seguintes premissas:
 - 13.1.1. **Adequação ao tema, desafio e objetivo propostos; (10 pontos)**
 - 13.1.2. **Criatividade e disrupção da solução; (20 pontos)**
 - 13.1.3. **Aplicabilidade do sistema para solucionar os problemas atinentes ao tema; (30 pontos)**



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

13.1.4. Qualidade e avanço no desenvolvimento do protótipo conceitual; (20 pontos)

13.1.5. Viabilidade de execução real da solução desenvolvida. (20 pontos)

13.2. A avaliação dos Projetos será realizada pela Banca Avaliadora, segundo os critérios definidos no item 13.1 acima e as normas deste Regulamento.

13.3. Os integrantes da banca que fará a avaliação semifinal serão definidos pela Comissão do Evento e escolhidos entre os Mentores do Evento, sendo que a avaliação semifinal será realizada utilizando-se os mesmos critérios definidos para a Banca Avaliadora. O resultado da avaliação será divulgado em transmissão ao vivo realizada no dia e horário estipulados no Calendário do Evento.

14. PREMIAÇÃO

14.1. Serão premiados os integrantes das Equipes responsáveis pelos 10 (dez) Projetos melhores classificados, conforme decidido pela Organização seguindo os termos deste Regulamento, fazendo jus ao seguinte prêmio:

1º lugar: R\$ 10.000 + visita guiada ao CCO

2º lugar: R\$ 5.000 + visita guiada ao CCO

3º lugar: R\$ 3.000 + ingressos para o Museu da Língua Portuguesa

4º lugar: Ingressos para o Museu da Língua Portuguesa + visita ao simulador de operação de trens

5º lugar: Ingressos para o Trem Turístico + visita ao simulador de operação de trens

6º lugar a 10º lugar: Ingressos para o Trem Turístico



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

- 14.2. Equipes formadas exclusivamente por profissionais dos quadros da CPTM, poderão concorrer, também, ao Prêmio Especial Engenheiro São Paulo R\$ 5.000,00 + reunião com o Presidente.
- 14.2.1. Na hipótese de equipe formada exclusivamente por profissionais dos quadros da CPTM classificada em primeiro ou segundo lugar, esta fará jus à premiação correspondente, conforme estabelecido no item 14.1, não sendo cumulativa com o Prêmio Especial Engenheiro São Paulo.
- 14.2.2. Caso equipe formada exclusivamente por profissionais dos quadros da CPTM ocupe o terceiro lugar, esta receberá automaticamente o Prêmio Especial Engenheiro São Paulo, e todas as posições subsequentes sobem uma posição na classificação geral.
- 14.2.3. Não ocorrendo as hipóteses previstas nos subitens 14.2.1 e 14.2.2, o Prêmio Especial Engenheiro São Paulo será entregue à equipe formada exclusivamente por profissionais dos quadros da CPTM melhor classificada no quadro geral.
- 14.3. Todos os prêmios oferecidos aos Participantes são pessoais e intransferíveis.
- 14.4. Os prêmios serão entregues em até 30 dias úteis após a data da divulgação dos resultados, sem qualquer ônus aos contemplados.
- 14.5. Os ingressos serão entregues em até 30 dias úteis após a data da divulgação dos resultados, e deverão ser utilizados em até 180 dias após o recebimento, sem qualquer ônus aos contemplados.
- 14.6. O prêmio em dinheiro será pago via transferência bancária pessoal, e intransferível para terceiros.
- 14.7. A Organizadora, a seu exclusivo critério e a qualquer tempo, poderá substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor, mediante comunicação oficial aos Participantes.



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

15.COMUNICAÇÃO

- 15.1. Em todas as etapas do Evento, as comunicações oficiais entre a Organizadora e os Participantes e/ou Equipes serão realizadas preferencialmente por meios eletrônicos, através da Plataforma e/ou e-mail e site.
- 15.2. Caberá aos Participantes acompanhar a programação, a evolução, os comunicados, os resultados e eventuais alterações do Evento nos meios disponibilizados.

16.CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 16.1. O Hackathon CPTM tem por finalidade reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, com a implementação das soluções que entender viáveis, não estando vinculada a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da Organizadora ou dos parceiros.
- 16.2. As decisões da Organizadora, da Comissão do Evento e da Banca Avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.
- 16.3. A Organizadora e a Comissão do Evento, se julgarem necessário e a seu exclusivo critério, poderão interromper ou suspender o Evento, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos Participantes e/ou aos eventuais terceiros. Não obstante, tais partes envidarão seus melhores esforços para que não ocorra interrupção ou suspensão e, caso ocorra, para dar prosseguimento ao Evento tão logo quanto possível, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.



Hackathon

Smart Stations in Smart Cities

16.4. Casos omissos, contraditórios ou obscuros, previstos ou não neste Regulamento, serão decididos pela Organizadora, ouvida a Comissão do Evento.

16.5. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento deste Regulamento ou de quaisquer normas do Evento serão analisadas e decididas pela Organizadora, ouvida a Comissão do Evento, podendo resultar na desclassificação do respectivo Participante.

16.6. A responsabilidade da Organizadora e da Comissão do Evento é limitada à sua organização e realização, na forma definida neste Regulamento, as quais não serão responsáveis por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos Participantes que não tenham sido provocados direta e culposamente por elas, cabendo aos Participantes a prevenção de danos a si e seus equipamentos.

A Organizadora e a Comissão do Evento não serão responsabilizadas por eventos imprevisíveis ou por eventos que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior. Também não serão responsabilizadas nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenham agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado.

16.7. O Hackathon CPTM foi concebido seguindo o Hack Day Manifesto.

=====

São Paulo, 16 de setembro de 2021.

CPTM – Companhia Paulista de Trens Metropolitanos

Comissão do Evento

Comitê de Inovação e Tecnologia da CPTM

