

HACKATRIX

LIMA - 2019



BASES Y CONDICIONES

1. Objetivos de la Hackatrix:

Es la Hackathon anual de Belatrix, en esta oportunidad en alianza con la Universidad de Ingeniería y Tecnología – UTEC, que tiene por objetivo promover el desarrollo colectivo de ideas sociales e innovadoras en un ambiente de diversión y adrenalina pura.

La Hackatrix está dirigida a los amantes del software (desarrolladores y QA's), scrum masters, UI, UX y apasionados del mundo digital.

2. Fecha y Lugar del evento:

La Hackatrix se llevará a cabo el sábado 1 de junio de 2019 en las instalaciones de la Universidad de Ingeniería y Tecnología – UTEC, Jr. Medrano Silva 165, Barranco, Lima - Perú. El evento comenzará a las 8:00hrs. y finalizará a las 20:00hrs. aproximadamente.

Previo al evento, tendremos un Kick Off en las instalaciones de Belatrix, Av. República de Panamá 3591 (Piso 20), San Isidro, Lima – Perú; donde aquellos participantes inscriptos que no tengan idea ni equipo, podrán sumarse a otros ya establecidos o formar uno nuevo. Este evento se realizará el viernes 31 de mayo, comenzando a las 19:00hrs. y finalizando a las 21:00hrs. aproximadamente.

Belatrix se reserva el derecho de cambiar la fecha, hora y ubicación de ambos eventos en caso de dificultades técnicas u organizacionales, y anunciará dichos cambios en el sitio Web oficial de la Hackatrix:

https://www.belatrixsf.com/hackatrix/2019_lima/

3. Participantes:

El evento es organizado por Belatrix (de ahora en adelante "El Organizador") e invita a participar a todos aquellos interesados en crear proyectos innovadores de software, cuya temática es libre, pero debe estar orientada a **finés sociales**.

- Para participar en la Hackatrix es necesario tener 18 años de edad o mayores de 14 años con autorización expresa de sus padres, acompañados de fotocopia de DNI de los mismos.
- Está permitida la participación de un máximo de 2 empleados de Belatrix y 2 estudiantes/empleados de UTEC por cada equipo.

4. Requisitos de aceptación:

El registro a la Hackatrix es completamente gratuito y está abierto para equipos formados de 6 a 8 personas y para individuos que podrán formar equipos en el evento previo denominado Kick Off.

- El cupo está limitado a 250 participantes o se ajustará a las necesidades logísticas y de organización de Belatrix, reservándose El Organizador la potestad a modificar la cantidad de participantes.
- La Admisión de equipos o individuos a la competencia depende del orden de inscripción.
- Tampoco se admitirá la participación de aquellos participantes que se registren con posterioridad a la fecha de finalización de la inscripción.
- Todos los miembros del equipo deben estar presentes en el evento. Los participantes no podrán ser parte de más de un equipo.
- Los individuos que deseen inscribirse y participar en la Hackatrix y Kick Off deberán completar el formulario de registro en línea en https://www.belatrixsf.com/hackatrix/2019_lima/ y proporcionar los datos personales solicitados. Los participantes deberán aceptar las normas del evento, dar su consentimiento para el manejo de sus datos personales y permitir a Belatrix utilizar video y otras imágenes. Todos aquellos que quisieran participar y no se hayan registrado antes del 31 de mayo de 2019 a las 18:00hs, no podrán participar en ninguno de los dos eventos bajo circunstancia alguna.

- Una vez registrados en el sitio Web oficial del evento, los inscriptos recibirán un correo de confirmación para poder enviar la lista con los nombres y apellidos de los integrantes de su equipo y/o su idea (con una breve descripción) al correo hackatrix@belatrixsf.com. Todos los integrantes de cada equipo deben estar registrados en el sitio Web de la Hackatrix.
- Las ideas recibidas serán validadas por los organizadores, quienes notificarán al propietario o dueño de la idea si esta fue aceptada o si debe cambiarla.
- Los miembros de cada equipo o individuos inscriptos deberán asegurarse de que la información personal proporcionada en línea sea verdadera y precisa, y aceptarán incondicionalmente cualquier decisión de los organizadores de la Hackatrix con respecto a la organización del evento. Los datos personales de cada participante serán verificados antes del inicio del evento.
- No se permitirán registros el mismo día del evento, ni se permitirá el ingreso de personas no inscriptas, o sin idea y/o equipo.
- Cada equipo deberá tener un nombre asignado por sus integrantes. Los Nombres de los equipos no podrán estar relacionados de ninguna manera con nombres de compañías, marcas registradas o expresiones cotidianas que inciten a la violencia, sean discriminatorias, obscenas o difamatorias. En caso de no cumplir con este requisito, el equipo será descalificado.
- El número máximo de participantes para el evento es de 250 personas. Una vez registrados esta cantidad de cupos para el día del evento, no se aceptarán más equipos.
- No pueden modificarse los equipos una vez iniciada la competencia.

5. Reglas de participación:

- a) En el momento de la inscripción el participante deberá registrar todos los datos solicitados. Las ideas y equipos serán registrados únicamente a través del correo hackatrix@belatrixsf.com. Una vez comenzado el evento Hackatrix no se podrá cambiar de equipo ni idea.
- b) La elección de herramientas, frameworks y demás librerías dependerá de cada uno de los equipos participantes. El organizador proveerá la infraestructura de internet y cableado, así como el espacio físico necesario para El Evento, pero no software.
- c) Los Participantes aceptan y garantizan que no presentarán contribuciones que: contengan proyectos ya avanzados, malware, spyware, u otro componente malicioso, engañoso, o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación; que infrinja los derechos de autor de terceros, patentes, marcas registradas, secreto comercial u otros derechos de propiedad o derechos de publicidad o privacidad de terceros; Que viole cualquier ley o normativa vigente en el Territorio Peruano; que razonablemente puede ser considerado como difamatorio, calumnioso, odioso, racial o moralmente ofensivo, amenazante ilícitamente o ilegalmente acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.
- d) Los participantes se podrán retirar en cualquier momento mediante notificación escrita a la organización, si se trata de un equipo, con la firma de todos sus miembros. El retiro del concurso excluye de obtener cualquier premio.

6. Normas de convivencia en el evento:

- Los participantes deberán respetar las siguientes normas de convivencia durante la realización del evento:
- a) El ingreso al evento será permitido únicamente a los participantes inscriptos, acreditados y con equipo. Es indispensable presentar un documento que acredite identidad y el código QR enviado a su e-mail proporcionado en la inscripción.
 - b) Es obligatorio que cada participante lleve su propio hardware (laptop, cargadores, dispositivos móviles, etc) El Organizador no prestará equipos bajo ningún concepto. Todos los dispositivos deberán ser inscriptos en un registro al ingresar.

- c) Cada Participante será responsable por los equipos o elementos personales que ingrese al Evento, no siendo Belatrix ni UTEC responsables por pérdidas, daños, robos o hurtos de los bienes de los participantes.
- d) Se entregará al ingreso una credencial que todos los participantes deberán portar durante todo el transcurso del evento.
- e) Las zonas con acceso restringido estarán delimitadas y señalizadas.
- f) Los participantes deberán contribuir a mantener el orden y aseo de las instalaciones del evento.
- g) Cada equipo deberá cuidar el orden de su propia área de trabajo y los materiales de trabajo.
- h) Dentro de las instalaciones no estará permitido fumar ni consumir bebidas alcohólicas.
- i) Respetar a los demás participantes.
- j) No usar expresiones que inciten a la violencia o a cualquier forma de discriminación, obscenidad o difamación; evitar contenido ofensivo, vulgar, difamatorio o que viole la privacidad o las leyes aplicables, así como contenido publicitario o contenido con opiniones políticas, religiosas o de cualquier ideología;
- k) Evitar desarrollar aplicaciones que se salgan marcadamente del tema con base en el reto asignado; no violar derechos de autor, registros de marcas o derechos afines de propiedad intelectual; respetar las leyes de protección de datos.

7. Jurado y criterios generales de la evaluación:

- a) El jurado será designado por El Organizador del Evento. Belatrix será quien determine el número de jurados y sus integrantes.
- b) El jurado determinará los ganadores de acuerdo a las consignas dictadas previamente y quedará bajo su absoluto criterio determinar qué equipo será el ganador. El jurado puede determinar también al concurso como desierto, si ningún equipo cumple con las metas preestablecidas. El jurado calificador se reserva el derecho a rechazar contribuciones de los participantes por cualquier otro motivo que el jurado estime conveniente.
- c) Habrán premios por cada categoría ganadora, los cuales serán definidos al público el día 06 de Mayo de 2019, siendo estos personales e intransferibles y en ningún caso ser reclamado por terceros. Los Premios que se entreguen no implican derechos a compensaciones de ninguna especie, en caso de estar los mismos sujetos a algún tipo de Tributación, Belatrix tendrá el derecho a realizar la retención que corresponda conforme a las leyes aplicables.
- d) Para la categoría "Popularidad" se tendrán en cuenta los "Me gusta" o "likes" que posea cada grupo en las plataformas que se destinen para la votación.
- e) La responsabilidad de Belatrix finaliza con la puesta a disposición del premio asignado al Ganador/es y bajo ningún concepto deberá responder o reintegrar al ganador cualquier costo y/o gasto en que éste incurran en razón de su participación en el Evento, ni por cualquier otra causa.
- f) La inscripción y/o participación en el Evento implica el pleno conocimiento y aceptación de estas Bases y Condiciones, y de los requisitos para participar en el Evento. Todas y cada una de estas cláusulas pueden ser cambiadas sin previo aviso por el Organizador.
- g) Por la Presente, los participantes de la Hackatrix reconocen que la participación en el evento es gratuita, renunciando a reclamar a los Organizadores cualquier indemnización/resarcimiento al respecto, así como a reclamar daños y perjuicios.

Los participantes que no cumplan con lo estipulado en el presente reglamento serán retirados del evento, así como cualquier persona que obstruya o ponga en riesgo el correcto funcionamiento del proceso de evaluación o el resultado del evento a través de medios fraudulentos o alguna otra conducta prohibida. Los Organizadores se reservan el derecho de resolver en forma inapelable cualquier situación no prevista en las Bases. No obstante, cualquier controversia que surgiera con motivo del presente Evento, los participantes se someten irrevocablemente a la jurisdicción del Estado y/o los tribunales competentes de la Ciudad de Lima, República del Perú y renuncian a cualquier otro fuero o jurisdicción que pudiere corresponder. A los efectos de toda notificación judicial los Organizadores fijan su domicilio Legal en Av. República de Panamá N° 3591 (Piso 20), San Isidro, Lima – Perú.