



HackerSchool
LX REACTOR 2015
Regulamento Geral

1. A HackerSchool não pode ser responsabilizada por quaisquer danos físicos, materiais ou psicológicos que os participantes sofram durante o LX Reactor 2015 (LXR);
2. À HackerSchool reserva-se o direito da alteração dos termos deste documento sempre que justificado;
3. É da responsabilidade do participante manter-se informado sobre os termos presentes neste documento;
4. O LXR está dividido em duas partes. A primeira, de 8 a 10 de Julho, é a Warmup Week. A segunda é o LXR propriamente dito, e decorre de 13 a 26 de Julho.
5. O período de candidaturas ao evento decorre por fases nas seguintes datas:
 - (a) Early access, de 30 de Maio a 3 de Junho. Esta fase é reservada para candidaturas de participantes nas Pitch Sessions e para candidaturas de equipas já formadas;
 - (b) Candidaturas livres de 4 de Junho a 28 de Junho.
6. Há duas formas de participar no LXR:
 - (a) Desenvolvendo uma ideia proposta pela HackerSchool. Neste caso, o trabalho desenvolvido é mérito dos participantes, contudo a ideia é propriedade da HackerSchool;
 - (b) Desenvolvendo uma ideia proposta pelos participantes. Neste caso, todo o trabalho desenvolvido, bem como a ideia, são propriedade dos participantes.
7. Todos os projectos serão previamente aprovados pela organização. Os projectos terão também que ter o logótipo da HackerSchool no produto ou no *website*;
8. Cada participante (candidato aprovado) tem de pagar 25 € (vinte e cinco euros). Candidatos que tenham participado na Pitch Session têm um desconto de 20% (vinte por cento);
9. Os projectos realizados não podem colocar em risco a integridade física dos participantes nem causar danos ao espaço onde decorrerá o evento;

10. Dado por terminado o LXR os participantes podem levar consigo os seus projectos e restante material referente. Por omissão, a HackerSchool guardará todo o material durante o período máximo de um mês após o evento. Após este prazo todo o material passa a ser propriedade da HackerSchool. Participantes que pretendam levar o material mas não tenham possibilidade de o fazer devem contactar a organização;
11. No processo de selecção, cada candidato será avaliado segundo os seguintes critérios:
 - (a) Originalidade e inovação do projecto;
 - (b) Enquadramento do projecto no programa do LXR;
 - (c) Exequibilidade do projecto durante o LXR;
 - (d) Capacidade da equipa/candidato conseguir realizar o projecto.
12. A HackerSchool irá responsabilizar por estragos ao material disponibilizado os participantes que interagem com os mesmos de maneiras abusivas;
13. A HackerSchool tem direito a pelo menos 5% (cinco por cento) do retorno gerado pelos projectos desenvolvidos durante o LXR, independentemente da realização do projecto ter sido iniciada antes do evento, ou durante o evento;
14. À HackerSchool reserva-se o direito de utilizar todas as imagens captadas durante o evento, com o intuito de divulgação e promoção;
15. A cada equipa é atribuído um orçamento de 100 € (cem euros), estando apenas uma parte disponível ao início.
 - (a) Inicialmente, cada equipa tem disponível um montante de 50 € (cinquenta euros);
 - (b) Cada equipa precisa de pelo menos quatro presenças antes de poder começar a desbloquear o resto do orçamento. Após ter o mínimo de quatro presenças, a cada dois dias em que a equipa está presente são desbloqueados 10 € (dez euros). Só se contabiliza como presença se a maioria da equipa estiver presente, e.g., numa equipa de quatro elementos, três têm de estar presentes;
 - (c) Se uma equipa não comparecer numa data previamente agendada com os seus mentores arrisca-se a uma perda de orçamento. Todos os membros da equipa têm de estar presentes.