



NurseHack4Health™ Brasil

REGULAMENTO

CAPÍTULO I – DO EVENTO

Artigo 1º - O NurseHack4Health™ (<https://nursehack4health.org/>) é um Hackathon promovido pela Johnson & Johnson, [SONSIEL: Sociedade de Enfermeiros Cientistas, Inovadores, Empreendedores & Líderes](#) e Microsoft, com o objetivo de educar estudantes, profissionais de enfermagem e da saúde com as competências de inovação necessárias para que possam enfrentar os crescentes desafios nos sistemas de saúde.

Artigo 2º - O NurseHack4Health™ Brasil (NH4H Brasil) será realizado com o apoio do sistema Conselho Federal de Enfermagem (COFEN) e Conselhos Regionais de Enfermagem (COREN) em três etapas: 1) Pré-Hackathon (virtual); 2) Hackathon (virtual); e 3) Pitch-A-Thon (presencial). As equipes finalistas terão a oportunidade de apresentar as soluções desenvolvidas durante o programa no [27º Congresso Brasileiro dos Conselhos de Enfermagem \(CBCENF\)](#), promovido pelo COFEN, no Centro de Convenções de Salvador, Bahia, Brasil.

I - O NH4H Brasil conta com 3 (três) modalidades para o desenvolvimento da solução. Durante a inscrição, as equipes deverão [selecionar uma das modalidades](#) que melhor se adeque à proposta de sua solução, conforme descrito a seguir:

- A. [Inovações para Atração e Retenção de Estudantes de Enfermagem: Construindo Ambientes Acadêmicos Saudáveis;](#)

- B. Inovações para Atração e Retenção de Profissionais de Enfermagem: Construindo Ambientes de Trabalho Saudáveis;
- C. Inovação para Comunidades e Populações Vulneráveis: Saúde Global e Sustentabilidade.

Artigo 3º - O presente Regulamento tem como objetivo definir as regras e condições de participação no NH4H Brasil.

I – O NH4H Brasil é um programa de aprendizado intensivo e imersivo que combina teoria e prática, impulsionando o desenvolvimento de competências essenciais para proposição de soluções inovadoras. O programa oferece ferramentas para equipes que pretendem criar ou fortalecer a sua solução inovadora com o objetivo de aprimorar a performance dos sistemas de saúde.

II – A Comissão Organizadora do NH4H Brasil é composta por representantes da SONSIEL, bem como da Câmara Técnica de Empreendedorismo e Gestão de Negócios do COFEN.

CAPÍTULO II – DA INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DAS EQUIPES PARTICIPANTES

Artigo 4º - As inscrições no NH4H Brasil são voluntárias e gratuitas através do link <https://nursehack4health.org/brasil>. **O período de inscrição será das 8:00 horas do dia 09 de junho às 23 horas e 59 minutos do dia 23 de julho de 2025.**

I – Todas as informações solicitadas no formulário de inscrição deverão ser preenchidas para que a inscrição seja efetivada.

II – Não serão aceitas inscrições enviadas por outros meios e/ou após a data estipulada no Regulamento.

III - A Comissão Organizadora não se responsabiliza por inscrições que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.

III – O prazo de inscrição somente poderá ser prorrogado pela Comissão Organizadora do evento. Neste caso, a comunicação oficial será realizada por meio dos canais de comunicação oficiais da SONSIEL: [Instagram](#) e [LinkedIn](#).

Artigo 5º - As inscrições deverão ser realizadas em equipe. Ao todo, serão oferecidas vagas para até 20 equipes, sendo que apenas 10 equipes serão selecionadas para a etapa presencial.

I – As equipes deverão ser compostas por estudantes de enfermagem (graduação e/ou pós-graduação) e 1 (um) docente de enfermagem*. O número total de integrantes por equipe deverá ser de, no mínimo, 5 (cinco) e, no máximo, 8 (oito) participantes.

Observação: Cada equipe poderá contar com apenas 1 (um) docente de enfermagem, o qual será considerado integrante da equipe. Assim, as equipes deverão ser formadas por 1 (um) docente de enfermagem e de 4 (quatro) a 7 (sete) estudantes de enfermagem.

*O docente de enfermagem deverá possuir vínculo ativo com uma instituição de ensino superior pública ou privada e estar devidamente registrado no Conselho de Classe de sua respectiva jurisdição.

II – Durante a inscrição, os dados do responsável pela equipe deverão ser indicados.

III – Não é permitida a participação de um mesmo integrante (estudante e/ou docente) em mais de uma equipe.

IV – Cada equipe poderá indicar, no ato da inscrição, a instituição que representará durante sua participação no NH4H Brasil.

Artigo 6º - Serão oferecidas vagas para 20 equipes. Ao final das inscrições, a Comissão Organizadora selecionará e comunicará as equipes a respeito da aprovação através do e-mail do responsável indicado no momento da inscrição.

I – Para a seleção das equipes, a Comissão Organizadora adotará como critério a promoção da equidade entre os participantes. Assim, caso sejam inscritas múltiplas equipes representando uma mesma instituição, será considerada apenas a inscrição da primeira equipe realizada, desclassificando as demais.

Artigo 7º - Ao confirmar a inscrição, o proponente autoriza a utilização dos seus dados de cadastro para fins de recebimento de comunicação de atualização da chamada durante o período do mesmo e para posterior contatos necessários.

CAPÍTULO III – DO PROGRAMA

Artigo 8º - O NH4H Brasil tem como programação:

Programação	Data & Horário	
Lançamento Oficial NurseHack4Health™ Brasil	Dia 09/06/25, às 08:00	
Pré-Hackathon (Virtual)	Sessão Informativa & Workshop #1 Fundamentos da Inovação em Enfermagem	Dia 16/06/25, às 17:00
	Sessão Informativa & Workshop #2 Design Thinking Aplicado à Enfermagem	Dia 09/07/25 às 17:00
	Sessão Informativa & Workshop #3 Criando um Pitch de Sucesso	Dia 23/07/25 às 17:00
Hackathon (Virtual)	NurseHack4Health™ Brasil	Dias 02 e 03/08/25 10:00 às 16:00
Pitch-A-Thon (Híbrido)	Aceleradora de Inovação (Virtual) <ul style="list-style-type: none"> Semana #1: Sessões & Mentorias Semana #2: Sessões & Mentorias Semana #3: Sessões & Mentorias Semana #4: Mentorias 	De 04/08/25 a 29/08/25
NurseHack4Health™ Brasil Pitch-A-Thon 27º CBCENF (Presencial)		Dia 10/09/25, das 13:30 às 17:00

Artigo 9º - Para todas as etapas, os proponentes deverão estar munidos de seus próprios equipamentos (notebooks, tablets, smartphones) e seu uso e eventuais danos serão de responsabilidade dos próprios participantes.

CAPÍTULO IV - DA PRIMEIRA ETAPA (VIRTUAL): PRÉ-HACKATHON

Artigo 10° - A primeira etapa do NH4H Brasil (Pré-Hackathon) será composta por 3 (três) Sessões Informativas & Workshops e ocorrerá nos dias 16 de junho e 09 e 23 de julho de 2025, às 17 horas, **virtualmente**, por meio da plataforma **Microsoft Teams**.

Artigo 11° - O Pré-Hackathon tem como objetivo estimular o desenvolvimento de competências (conhecimentos, habilidades e atitudes) que serão necessárias para o desenvolvimento das soluções pelas equipes no decorrer do programa.

I - A participação das equipes e seus respectivos membros nas Sessões Informativas & Workshops **não é obrigatória**, embora **altamente recomendada**.

CAPÍTULO V - DA SEGUNDA ETAPA (VIRTUAL): HACKATHON

Artigo 12° - A segunda etapa do NH4H Brasil (Hackathon) ocorrerá nos dias 02 e 03 de agosto de 2025, das 10 às 16 horas, **virtualmente**, por meio da plataforma **Microsoft Teams**.

Artigo 13° - Espera-se que os grupos ingressem previamente ao horário estipulado (10 minutos de antecedência) para início das atividades, a fim de garantir acesso à plataforma e suas funcionalidades.

Artigo 14° - O NH4H Brasil (virtual) tem como programação:

Programação	Data & Horário
Abertura Oficial	Dia 02/08/25, das 10:00 às 16:00
Ideação (Empatia & Definição)	
Pitch Deck	Dia 03/08/25, das 10:00 às 16:00
Pitch (Apresentações & Avaliações Finais)	

Artigo 15° - Ao final do Hackathon, apenas 10 equipes serão selecionadas como finalistas e seguirão para a terceira etapa (Pitch-A-Thon), concorrendo ao prêmio final de R\$10.000,00.

I - As equipes finalistas serão selecionadas por meio da avaliação de juízes, conforme critérios descritos a seguir no Capítulo X.

CAPÍTULO VI - DA TERCEIRA ETAPA (HÍBRIDA): PITCH-A-THON

Artigo 16° - A terceira etapa do NH4H Brasil (Pitch-A-Thon) será estendida somente às 10 equipes finalistas selecionadas por meio da avaliação de juízes na segunda etapa (Hackathon), e ocorrerá de 4 de agosto a 10 de setembro de 2025, de forma **híbrida**.

SEÇÃO I

DA ACELERADORA DE INOVAÇÃO (VIRTUAL)

Artigo 17° - A Aceleradora de Inovação trata-se de um período intensivo de desenvolvimento das soluções, composta por 4 (três) Sessões & Mentorias. Tal etapa ocorrerá de 4 a 29 de agosto de 2025, de forma **virtual**, por meio da plataforma **Microsoft Teams**.

I - As Sessões serão promovidas conjuntamente para todas as equipes finalistas nas datas estipuladas, na medida em que as Mentorias serão promovidas individualmente para cada equipe em datas definidas diretamente com o respectivo mentor.

II - A participação das 10 equipes finalistas e seus respectivos membros nas Sessões Informativas & Mentorias é **obrigatória**. Em caso de ausência, a(s) equipe(s) poderá(ão) ser desclassificada(s).

Artigo 18° - A Aceleradora de Inovação tem como programação:

Sessões		Data & Horário
Semana #1	Sessão: Design Centrado no Humano: Do Sentimento à Inovação	Dia 06/08/25, às 17:00
	Mentoria	Agendada com respectivo mentor.
Semana #2	Sessão: Prototipação: Do Problema à Solução	Dia 13/08/25, às 17:00
	Mentoria	Agendada com respectivo mentor.
Semana #3	Sessão: Aplicando o Financiamento com Propósito: Da Ideia ao Investimento	Dia 20/08/25, às 17:00
	Mentoria	Agendada com respectivo mentor.
Semana #4	Mentoria: Pitch Live	Agendada com respectivo mentor.

Artigo 19º - Durante o período designado para a Aceleradora de Inovação, as equipes deverão realizar, no mínimo, 4 (quatro) mentorias, sendo uma a cada semana. Demais mentorias poderão ser solicitadas diretamente ao respectivo mentor.

I - Os mentores serão designados pela Comissão Organizadora, garantindo que não haja conflito de interesses entre os mentores e as equipes.

SEÇÃO II DO PITCH-A-THON (PRESENCIAL)

Artigo 20º - O Pitch-A-Thon consiste em uma competição de apresentação das soluções desenvolvidas pelas equipes. Trata-se de uma apresentação breve e objetiva com o intuito de comunicar ao público (avaliadores, investidores, parceiros, clientes etc.) a solução (ideia, projeto, produto, processo, serviço etc.) de maneira envolvente e convincente. O objetivo é gerar interesse para possíveis colaborações ou investimentos que possam subsidiar a continuidade do desenvolvimento da solução. Tal etapa ocorrerá no dia 10 de setembro de 2025, de forma **presencial**, durante o [27º CBCENF](#), no Centro de Convenções de Salvador, Bahia, Brasil.

I - Durante o Pitch-A-Thon, será garantido aos participantes e suas equipes o acesso a infraestrutura completa do Centro de Convenções de Salvador, Bahia.

II - As equipes participantes da segunda etapa do NH4H Brasil (Hackathon) que não forem selecionadas como finalistas são convidadas a assistir as apresentações do Pitch-A-Thon.

CAPÍTULO VII - DA AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES

Artigo 21º - Tanto para o Hackathon (virtual) quanto para o Pitch-A-Thon (presencial), as soluções propostas serão avaliadas por meio da apresentação do *Pitch* pelas equipes.

I - Os *Pitches* serão apresentados pelas equipes nas datas e horários estipulados para o Hackathon (virtual) e Pitch-A-Thon (presencial) - vide Capítulo III.

Artigo 22º - Os *Pitches* deverão ser apresentados por, no mínimo, 1 (um) e, no máximo, 2 (dois) integrantes da equipe (**obrigatoriamente estudantes**), com, no máximo, 7 (sete) minutos de duração cada.

I - A ausência do(s) membro(s) designados pela(s) equipe(s) para a apresentação da(s) solução(ões) no momento da avaliação implicará na desclassificação da(s) equipe(s).

II - O descumprimento das normas será julgado pela Comissão Organizadora junto aos Juízes, acarretando na desclassificação da equipe ou perda de pontos na avaliação final.

Artigo 23º - Os *Pitches* serão avaliados por 5 (cinco) juízes. Após a apresentação da equipe, os juízes terão 3 minutos (ao total) para o esclarecimento de possíveis dúvidas.

I - Os juízes serão designados pela Comissão Organizadora, garantindo que não haja conflito de interesses entre os juízes e participantes das equipes.

II - O Comitê de Juízes será composto por diferentes juízes para as etapas virtual e presencial, evitando viés na avaliação das soluções.

III - Para ambas etapas, o Comitê de Juízes terá a seguinte composição: 1 (um) representante da Johnson & Johnson Brasil; 1 (um) representante do sistema COFEN/COREN; e 3 (três) demais (em definição).

Artigo 24º - As soluções serão avaliadas de acordo com os seguintes critérios:

Critério	Score 1	Score 2	Score 3
Potencial IMPACTO SISTÊMICO para : 1) Criação de um ambiente acadêmico saudável; 2) Criação de ambiente de trabalho saudável; ou 3) Contribuição para a saúde global e sustentabilidade	Baixo potencial de impacto sistêmico: Impacto percebido ou descrito é limitado, com poucos benefícios concretos ou mensuráveis para o público-alvo.	Médio potencial de impacto sistêmico: Impacto percebido ou descrito apresenta benefícios moderados para o público-alvo, com possibilidade de gerar melhorias específicas em determinados contextos.	Alto potencial de impacto sistêmico: Impacto percebido ou descrito demonstra capacidade significativa de beneficiar amplamente o público-alvo, com efeitos sustentáveis e potencial de transformação no ecossistema ao qual se destina.
Inovatividade da solução	Solução com baixo caráter inovador: semelhante a outras já disponíveis no mercado, com pouca ou nenhuma diferenciação.	Solução com médio caráter inovador: apresenta modificações relevantes em relação às existentes, com potencial para melhorar o cenário atual e com aparente número reduzido de concorrentes.	Solução com alto caráter inovador: apresenta potencial disruptivo, capaz de transformar o campo de atuação, sem concorrência aparente no mercado ou capaz de se posicionar como um verdadeiro divisor de águas.
Viabilidade de implementação da solução	Baixa viabilidade de implementação: A solução apresenta baixa probabilidade de sucesso quanto à sua viabilidade técnica, operacional e financeira, com barreiras significativas para sua execução.	Viabilidade moderada de implementação: A solução possui viabilidade e exequibilidade moderadas, com boa estrutura conceitual e algumas limitações que podem ser ajustadas para viabilizar sua implementação.	Alta viabilidade de implementação: A solução demonstra alta probabilidade de sucesso, com viabilidade técnica, operacional e financeira evidentes, além de compatibilidade com o contexto proposto e condições favoráveis à sua execução.

Sustentabilidade	Baixa sustentabilidade: A apresentação não articula uma abordagem completa e/ou não apresenta um plano claro para sustentar a solução, com baixo compromisso da equipe.	Sustentabilidade moderada: A apresentação articulou adequadamente um plano para sustentar a solução após o período de concessão, incluindo indícios de compromisso da equipe, ainda que com oportunidades de fortalecimento.	Alta sustentabilidade: A apresentação articulou de forma clara e consistente um plano sólido para sustentar a solução além do período de concessão, incluindo evidências do compromisso da equipe e de mecanismos de manutenção da iniciativa a longo prazo.
Desfecho	Desfecho Inadequado: A equipe não descreveu de forma suficiente os métodos e medidas de avaliação apropriados para: 1) Criação de um ambiente acadêmico saudável; 2) Criação de ambiente de trabalho saudável; ou 3) Contribuição para a saúde global e sustentabilidade.	Desfecho Moderado: A equipe apresentou alguma descrição de métodos e medidas de avaliação apropriados para monitorar os efeitos na: 1) Criação de um ambiente acadêmico saudável; 2) Criação de ambiente de trabalho saudável; ou 3) Contribuição para a saúde global e sustentabilidade.	Desfecho Adequado: A equipe descreveu de maneira completa, clara e consistente os métodos e medidas de avaliação apropriados para monitorar os efeitos na: 1) Criação de um ambiente acadêmico saudável; 2) Criação de ambiente de trabalho saudável; ou 3) Contribuição para a saúde global e sustentabilidade.

CAPÍTULO VIII - DA CERTIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

Artigo 25º - Para a segunda etapa (Hackathon), todas as equipes participantes receberão certificação atestando participação no NH4H Brasil.

Artigo 26º - Somente 10 (dez) equipes finalistas concorrerão ao prêmio de R\$10.000,00, sendo o prêmio concedido à equipe que ocupar a primeira colocação, de acordo com o ranking de pontuação da avaliação dos juízes.

I - A equipe vencedora receberá o prêmio de R\$10.000,00 que deve, **obrigatoriamente**, ser utilizado para a implementação do projeto. A utilização do recurso para outras finalidades poderá acarretar penalidades à equipe, que será responsável por ressarcir o valor integral aos

organizadores.

Artigo 27º - As demais equipes finalistas que não ocuparem a primeira colocação receberão um certificado de honraria como finalistas do NH4H Brasil.

CAPÍTULO IX - DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

Artigo 28º - Os participantes e suas equipes devem cumprir todas as disposições presentes neste Regulamento, bem como acompanhar as suas atualizações.

Artigo 29º - Em caso de substituições e/ou desistências, a Comissão Organizadora deverá ser comunicada imediatamente via email: support@nursehack4health.org.

I - A substituição de participantes é permitida até a segunda etapa (Hackathon). O representante da equipe deverá entrar em contato com a Comissão Organizadora no e-mail supracitado informando o nome completo do desistente e os dados da parte nomeada. A parte nomeada deverá estar ciente e de acordo com as normas dispostas neste Regulamento.

II - Durante a terceira etapa (Pitch-A-Thon, incluindo a Aceleradora de Inovação), a substituição dos participantes não é permitida, podendo resultar na eliminação da equipe.

III - Em caso de desistência da(s) equipe(s) em qualquer uma das etapas, a Comissão Organizadora deverá ser comunicada imediatamente.

Artigo 30º - Os participantes do **NH4H Brasil** declaram que as soluções desenvolvidas não ofenderão ou discriminarão qualquer pessoa física ou jurídica, bem como não atentarão contra o ordenamento jurídico da República Federativa do Brasil.

Artigo 31º - O Plágio é um crime praticado contra a propriedade intelectual e

está disposto no Artigo 184 do Código Penal:

Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa.

§ 1o Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 2o Na mesma pena do § 1o incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente.

§ 3o Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 4o O disposto nos §§ 1o, 2o e 3o não se aplica quando se tratar de exceção ou limitação ao direito de autor ou

os que lhe são conexos, em conformidade com o previsto na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, nem a cópia de obra intelectual ou fonograma, em um só exemplar, para uso privado do copista, sem intuito de lucro direto ou indireto." (NR).

Artigo 32º - Quanto à criação das soluções no NH4H Brasil, serão considerados plágios, além de outros previstos na norma, os seguintes casos:

- I. Inclusão de textos/códigos/informações/ideias cuja autoria de terceiros não esteja claramente identificada e ou permitida;
- II. Textos/códigos/informações/ideias supostamente produzidos pelo grupo ou de um ou alguns de seus membros, que tratam de dados ou informações adaptadas e ou reutilizadas em parte ou totalmente;
- III. Textos/códigos/informações/ideias produzidas por terceiros sob encomenda do grupo ou um ou alguns de seus membros, mediante pagamento (ou não) de honorários profissionais;
- IV. Textos/códigos/informações/ideias já previamente preparados, sem que tenha havido a comunicação oficial de sua produção, aos mentores, jurados ou outros membros da organização, durante o Desafio;
- V. Textos/códigos/informações/ideias supostamente produzido pelo grupo ou um ou alguns de seus membros, sem que ele consiga responder perguntas acerca do tema, ou sem que eles consigam elucidar seus conteúdos de forma sistemática, seja em parte ou na sua totalidade;
- VI. Neste sentido, não poderão ser usados dados, informações e/ou conhecimentos protegidos por direitos de propriedade intelectual de terceiros sem o prévio consentimento do titular, por escrito, indicando o caráter gratuito ou o valor da licença de uso, limite de tempo, bem como se a licença é ou não exclusiva.

CAPÍTULO X – DO SIGILO E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Artigo 33º - O NH4H Brasil é um programa de **inovação aberta** e, portanto,

não se responsabiliza por informações ou conteúdos relacionados à propriedade intelectual eventualmente compartilhados pelos participantes e/ou suas equipes. **Caso as equipes detenham direitos de propriedade intelectual sobre determinada invenção ou solução, recomenda-se que não divulguem informações sigilosas ou a totalidade do conteúdo protegido durante este evento.** A salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual é de responsabilidade única, exclusiva e intransferível dos participantes, cabendo apenas a estes o eventual registro para a proteção dos seus direitos nos órgãos competentes.

Artigo 34º - Ao se inscreverem no NH4H Brasil, os participantes concordam com o regulamento, autorizando a Comissão Organizadora a utilizar, editar, publicar, reproduzir e veicular nos meios de comunicação (internet, revistas, jornais etc.), sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, seus nomes, contatos, vozes, imagens, projetos ou empresas, em âmbito nacional e internacional, durante período indeterminado.

Artigo 35º - Os participantes autorizam a utilização dos dados fornecidos no momento da inscrição, pela Comissão Organizadora, e cabe a ela a guarda e responsabilidade destes dados.

Artigo 36º - A Comissão Organizadora não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do NH4H Brasil.

Artigo 37º - As decisões dos integrantes da banca de avaliação no que tange à seleção e premiação das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas, não sendo cabível qualquer contestação das decisões e/ou resultados.

Artigo 38º - A Comissão Organizadora não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, por exemplo, celular) durante os dias do evento no 27º CBCENF. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

Artigo 39º - Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo

conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando a Comissão Organizadora, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

CAPÍTULO XI - DO TÉRMINO DO PROGRAMA

Artigo 40º - O NH4H Brasil deixa de possuir qualquer vínculo com os participantes mediante as seguintes hipóteses:

- I. Em caso de eliminação nas bancas avaliadoras de seleção;
- II. Em caso de término do prazo de duração do evento;
- III. Em caso de infração a qualquer cláusula do presente Regulamento;
- IV. Em caso de alterações significativas do presente Regulamento pela Comissão Organizadora em que o(s) participante(s) e/ou equipe(s) não estejam de acordo;
- V. Em caso de interrupção temporária de atividade do participante;
- VI. Em caso de iniciativa do participante devidamente justificada;
- VII. Em caso de iniciativa da Comissão Organizadora devidamente justificada.

Parágrafo único: Caso o participante não tenha disponibilidade de tempo ou não respeite a assiduidade durante o programa, a parte eliminada será a única e exclusiva responsável por qualquer custo despendido neste período.

CAPÍTULO XII – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 41º - A participação no NH4H Brasil implica na aceitação integral e irrestrita deste Regulamento.

Artigo 42º - As despesas dos participantes referentes a transporte,

alimentação, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação neste evento correrão por conta de cada participante, sem qualquer possibilidade de reembolso para tais despesas.

Artigo 43º - A responsabilidade da Comissão Organizadora é limitada à organização e execução do evento, na forma definida neste Regulamento.

Artigo 44º – A Comissão Organizadora não se responsabiliza por:

- I. Quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos grupos participantes que não tenham sido provocados direta e dolosamente por elas;
- II. 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.

Artigo 45º - A Comissão Organizadora não está habilitada a intervir, nem será responsabilizada por quaisquer fatos que ocorram fora do espaço designado ao NH4H Brasil e/ou que não guardem relação com tal.

Artigo 46º - Nenhuma das disposições deste regulamento gerará qualquer direito ou expectativa de direito líquido e certo, quer de ordem material quer de ordem intelectual, a qualquer participante e ou equipe.

Artigo 47º - Não será permitida, em nenhuma hipótese, conduta desrespeitosa a qualquer integrante da Comissão Organizadora, colaboradores das entidades e participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar e sua credencial de acesso será revogada e cancelada.

Artigo 48º - A participação no NH4H está sujeita às regras e condições estabelecidas neste Regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro e deferimento de sua inscrição, aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, têm total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

Artigo 49º - Indícios de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá a além do desrespeito ao presente

regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação.

Artigo 50° - O NH4H Brasil poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior, segurança ou devido a problemas de acesso à rede de internet, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes da maratona e/ou aos eventuais terceiros. A Comissão Organizadora empenhará os melhores esforços para dar prosseguimento ao NH4H Brasil, tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização.

Artigo 51° - Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

Artigo 52° - Em caso de dúvidas ou necessidade de esclarecimento no que concerne o Regulamento, o proponente deverá entrar em contato com a Comissão Organizadora pelo e-mail: support@nursehack4health.org