



Conheça o HACKATHON CCEE 2024

Leia atentamente o regulamento para compreender as regras e os benefícios em participar do Hackathon CCEE.

REALIZAÇÃO:
neoventures



ERRATA

A CCEE torna pública a retificação do Edital do Hackathon CCEE 2024, disponibilizado originalmente em 06/03/2024. O presente documento (Edital ERRATA), publicado em 14/03/2024, substitui integralmente o Edital anterior, para todos os efeitos.

Foram realizadas alterações nas páginas:

- 04 (Objetivo do Hackathon);
- 20 (Regras Gerais de Inscrição);
- 21 (Informações da Equipe / Empresa que se cadastrar na plataforma);
- 44 (Questões Gerais).

Eventuais considerações e dúvidas referentes à ERRATA podem ser direcionadas para o canal de atendimento do Hackathon, pelo email: contato.hackathonccee@neoventures.global

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

1 Como vai funcionar?

Hackathon CCEE tem o objetivo de desenvolver/prospectar rotas de soluções inovadoras capazes de impactar positivamente o setor de comercialização de energia, com foco específico em **"Como fomentar produtos e soluções tecnológicas e inovadoras que atendam às necessidades do mercado de energia?"**. Os Pré-Projetos devem ser desenvolvidas observando o desafio apresentado e as possibilidades de rotas de atuação. [Entenda quando e onde irá ocorrer!](#)

2 Quem pode se inscrever?

O Hackathon CCEE é destinado a **empresas e equipes de profissionais que possuam um perfil técnico, de negócios, de design ou de programação**. As inscrições estão restritas a equipes pré-formadas antes do início do Hackathon. [Saiba se o seu perfil se encaixa!](#)

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

3 Qual o **prazo final** para as **inscrições**?

O **prazo final para inscrição para o Hackathon CCEE é 18/03/2024**. As inscrições devem ser feitas, exclusivamente, pelo formulário de inscrição, considerando equipes pré-formadas. [Acesse o formulário de inscrições!](#) A realização da inscrição implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente Regulamento.

4 Quais serão **as premiações** para os participantes?

O Hackathon CCEE premiará as **três soluções inovadoras mais bem posicionadas** no ranking. Os desempenhos serão avaliados por banca composta por especialistas e os prêmios entregues ao final do evento. [Confira quais serão os prêmios por colocação!](#)

5 Como se manter **informado**?

A partir da inscrição, os inscritos serão sempre informados por e-mail. A comunicação geral sobre o evento também ocorrerá pelas **redes sociais do CCEE e da Neo Ventures**. [Conheça o endereço eletrônico que você pode enviar as suas dúvidas!](#) Sempre acompanhe o cronograma completo do Evento e nossas comunicações.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

REGULAMENTO HACKATHON CCEE

Este regulamento contém informações básicas e regras de funcionamento do Hackathon CCEE, organizado pela Neo Ventures.

A leitura integral deste documento é imprescindível para a melhor compreensão e aproveitamento.

REGULAMENTO DO HACKATHON

INSCRIÇÕES GRATUITAS

DESENVOLVIMENTO DE IDEIAS

PROTOTIPAÇÃO

1ª AVALIAÇÃO

MENTORIAS E CONEXÕES

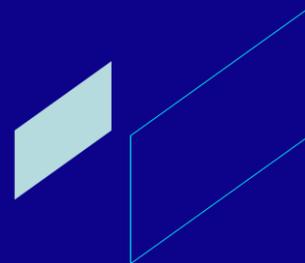
AVALIAÇÃO E PREMIAÇÃO

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. O Hackathon
2. Benefícios para os participantes
3. Etapas do Hackathon
4. Desafio
5. Inscrições
6. Seleção
7. Programação do Hackathon
8. Avaliação e premiação
9. Obrigações e responsabilidades
10. Término do evento
11. Disposições gerais
12. Comunicações e dúvidas



O Hackathon CCEE tem o objetivo de desenvolver rotas de soluções inovadoras capazes de impactar positivamente a comercialização de energia, com o foco específico na temática **"Como fomentar produtos e soluções tecnológicas e inovadoras que atendam às necessidades do mercado de energia?"**. As ideias devem ser desenvolvidas observando o tema e as nuances dos desafios apresentados. Entenda quando e onde irá ocorrer!



 HACKATHON

1.1. Resumo do Evento

O Hackathon CCEE tem o objetivo de desenvolver rotas de soluções inovadoras capazes de impactar positivamente a comercialização de energia, com o foco específico na temática "Como fomentar produtos e soluções tecnológicas e inovadoras que atendam às necessidades do mercado de energia?". As ideias devem ser desenvolvidas observando o tema e os desafios apresentados na Seção 4.

1.2. Realizadores

O Hackathon é uma iniciativa privada e independente, liderada e realizada pela CCEE.

1.3. Organização

O evento é organizado pela Neo Ventures, empresa privada de consultoria que atua em projetos de inovação, transformação digital, negócios, capital, tecnologia e educação corporativa.

1.1.1. Observações

As equipes poderão continuar o desenvolvimento das atividades fora do horário previsto para a realização do Hackathon CCEE.

1.4. Local

O Hackathon CCEE ocorrerá de forma virtual, e terá seu evento final de premiação ocorrendo de forma presencial em São Paulo: local a ser definido.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. **O Hackathon**
2. Benefícios para os participantes
3. Etapas do Hackathon
4. Desafio
5. Inscrições
6. Seleção
7. Programação do Hackathon
8. Avaliação e premiação
9. Obrigações e responsabilidades
10. Término do evento
11. Disposições gerais
12. Comunicações e dúvidas

1.5. Data e horário

O Hackathon CCEE ocorrerá nas seguintes datas:

Data	Modelo
Fase 1 - 25/03 a 28/03/2024	Virtual
Fase 2 - 01/04 a 3/04/2024	Virtual
Premiação - 05/04/2024	Presencial

Iniciaremos o Hackathon na tarde da segunda-feira, 25/03, e finalizaremos na tarde de sexta-feira, 05/04. A programação completa será divulgada posteriormente às equipes aprovadas.

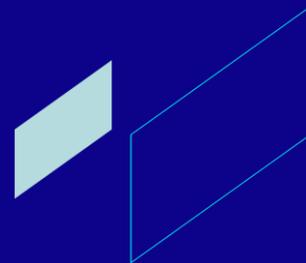
A banca deliberadora e a cerimônia de premiação das 3 equipes vencedoras ocorrerá presencialmente no dia 05/04/2024, em São Paulo - local a definir.

1.6. Público-alvo

O Hackathon CCEE se destina a empresas e equipes com Pré-Projetos já constituídos. Sejam elas empresas maduras, iniciantes, ou até mesmo empresas Jr. É importante que seus integrantes tenham conhecimento e interesse sobre o setor de comercialização de energia, conforme informações detalhadas no Item 5.2, da Seção Inscrições.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. **O Hackathon**
2. Benefícios para os participantes
3. Etapas do Hackathon
4. Desafio
5. Inscrições
6. Seleção
7. Programação do Hackathon
8. Avaliação e premiação
9. Obrigações e responsabilidades
10. Término do evento
11. Disposições gerais
12. Comunicações e dúvidas



**Premiação e
benefícios** para os
participantes

2.1. Premiação

Os seguintes benefícios poderão ser disponibilizados para as equipes selecionadas para o Hackathon CCEE:

Posição	Prêmios
1ª Equipe colocada	R\$ 10.000,00 (dez mil Reais)
2ª Equipe colocada	R\$ 6.000,00 (seis mil Reais)
3ª Equipe colocada	R\$ 4.000,00 (quatro mil Reais)

2.1.1.1.

Os critérios de avaliação e o procedimento de entrega da premiação estão descritos na Seção 8 - Avaliação e Premiação.

2.1.1.

Premiação para as equipes de melhor desempenho, conforme avaliação a ser realizada ao final do evento.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. O Hackathon
2. **Benefícios para os participantes**
3. Etapas do Hackathon
4. Desafio
5. Inscrições
6. Seleção
7. Programação do Hackathon
8. Avaliação e premiação
9. Obrigações e responsabilidades
10. Término do evento
11. Disposições gerais
12. Comunicações e dúvidas

2.2. Premiação

Os seguintes benefícios poderão ser disponibilizados para os selecionados do Hackathon CCEE.

Os 3 primeiros colocados terão direito a participação no Podcast.

Posição	Prêmios
1ª Equipe colocada	10 h de mentoria por profissionais da CCEE
2ª Equipe colocada	6 h de mentoria por profissionais da CCEE
3ª Equipe colocada	4 h de mentoria por profissionais da CCEE

2.2.1.

Premiação para as equipes de melhor desempenho, conforme avaliação a ser realizada ao final do evento.

2.1.1.1.

Os critérios de avaliação e o procedimento de entrega da premiação estão descritos na Seção 8 - Avaliação e Premiação.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. O Hackathon
2. **Benefícios para os participantes**
3. Etapas do Hackathon
4. Desafio
5. Inscrições
6. Seleção
7. Programação do Hackathon
8. Avaliação e premiação
9. Obrigações e responsabilidades
10. Término do evento
11. Disposições gerais
12. Comunicações e dúvidas

2.2. Benefícios

2.2.1.

Mentorias especializadas e workshops de capacitação personalizada, promovida pela Neo Ventures e pela CCEE.

2.2.2.

Validação da ideia desenvolvida ao longo do Evento pela equipe organizadora, não sendo garantida, no entanto, a validação da tecnologia posteriormente desenvolvida.

2.2.3.

Inclusão no banco de dados da Neo Ventures para novas oportunidades de negócios.

2.2.4.

A oportunidade de contribuir para o desenvolvimento do ecossistema de comercialização de energia.

2.2.5.

Possibilidade de networking entre os Participantes, time da CCEE, time da Neo Ventures e mentores.

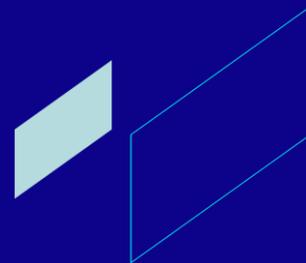
2.2.6.

Oportunidade de receber conselhos, feedbacks e sugestões de melhoria para ideias em desenvolvimento.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • **Benefícios para os participantes**
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

HACKATHON
/// ccee
2024



Etapas do
hackathon

3.1. Etapas do Hackathon

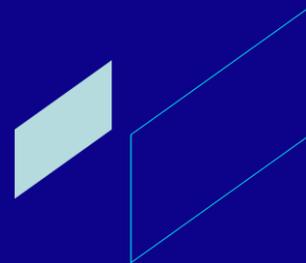
O evento se dividirá nas seguintes fases, com as respectivas datas:

Descrição	Fase	Data
1. Inscrição	A inscrição é feita de forma online. Na Seção 5, você encontra o link para o formulário de inscrição e as informações sobre público-alvo.	De 06/03/2024 a 18/03/2024
2. Seleção e Divulgação dos Selecionados	A seleção é realizada pelo comitê avaliador. Confira os critérios e a forma de divulgação dos selecionados na Seção 6.	20/03/2024
3. Realização do Hackathon	O Hackathon ocorrerá em formato híbrido: semanas iniciais ocorrendo no formato virtual; evento presencial com banca deliberadora e premiação das campeãs.	Híbrido: 25/03 a 03/04 Presencial: 05/04/2024
3.1 Formação das Equipes	As equipes deverão ser pré-constituídas e já virem formadas na fase de inscrição.	
3.2 Execução das Atividades	É hora da prática! Aqui você e sua equipe contarão com mentorias e terão a oportunidade de desenvolver a ideia de vocês. Confira o cronograma completo do Evento no item 7.1.	
3.3 Divulgação dos Ganhadores	Ao final do último dia do Evento, será informada a equipe ganhadora do Hackathon. Os critérios de avaliação das equipes estão na Seção 8.	
4. Entrega da Premiação em 30 dias úteis após o envio dos dados para pagamento pelo participante vencedor, sendo responsável pela divisão do prêmio com os demais membros, conforme previsão na Seção 8.		

REGULAMENTO SUMÁRIO

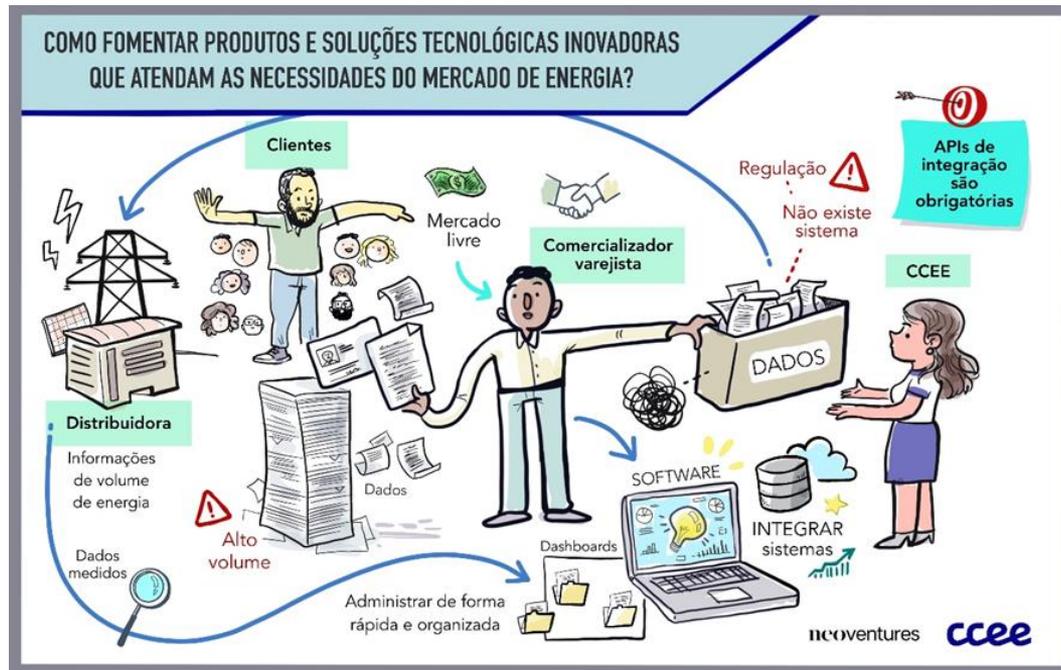
1. . O Hackathon
2. . Benefícios para os participantes
3. . **Etapas do Hackathon**
4. . Desafio
5. . Inscrições
6. . Seleção
7. . Programação do Hackathon
8. . Avaliação e premiação
9. . Obrigações e responsabilidades
10. . Término do evento
11. . Disposições gerais
12. . Comunicações e dúvidas

HACKATHON
/// ccee
2024



Desafio

4.1. Desafio: “Como fomentar produtos e soluções tecnológicas inovadoras que atendam às necessidades do mercado de energia?”



4.1.2. Resumo Descritivo

O desafio deste Hackathon é o desenvolvimento de soluções de tecnologia para os comercializadores varejistas e para as distribuidoras, que permitam a troca de informações com a CCEE via API, no padrão especificado para cada tipo de serviço. É desejável que a solução permita a integração com sistemas dos próprios comercializadores varejistas e das próprias distribuidoras para o aproveitamento de seus sistemas atuais, onde as informações já são cadastradas.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. O Hackathon
2. Benefícios para os participantes
3. Etapas do Hackathon
4. **Desafio**
5. Inscrições
6. Seleção
7. Programação do Hackathon
8. Avaliação e premiação
9. Obrigações e responsabilidades
10. Término do evento
11. Disposições gerais
12. Comunicações e dúvidas

4.1.2. Resumo Descritivo

A “Abertura de Mercado de Energia Elétrica” tem sido amplamente debatido, especialmente a partir de 2022, quando houve avanços regulatórios por meio da Portaria MME n° 50/2022. Tal regulamentação permite a migração de consumidores de Alta Tensão para o Ambiente de Contratação Livre (ACL), possibilitando que esses consumidores escolham livremente seu fornecedor de energia.

Esta migração resulta em aumento exponencial do volume de trocas de informações de forma dinâmica entre os comercializadores varejistas, as distribuidoras e a CCEE, para operacionalização desse mercado. Neste contexto, a ANEEL instaurou a Consulta Pública n° 28, em 30 de agosto de 2023, que dispôs sobre maneira na qual esses dados devem ser transacionados, mantendo a CCEE como a centralizadora das informações, que resultou na Resolução Normativa ANEEL n° 1.081, de 12 de dezembro de 2023, que alterou as Resoluções Normativas n° 956, de 7 de dezembro de 2021, n° 957, de 7 de dezembro de 2021, e n° 1.000, de 7 de dezembro de 2021, e n° 1.011, de 29

Para atender a volumetria de troca de informações, a CCEE especificou as rotinas e o conteúdo dos dados a serem transacionados. Pensando em fomentar o desenvolvimento de soluções tecnológicas que permitam a conexão, comunicação e rápida troca de informações entre diversos agentes, a CCEE lança o seu Hackathon em 2024 com o seguinte desafio: “Como fomentar produtos e soluções tecnológicas e inovadoras que atendam às necessidades do mercado de energia?”.

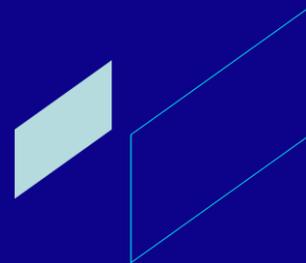
Visando cumprir a exigência da ANEEL e atender a volumetria de dados, a CCEE especificou as rotinas e o conteúdo dos dados a serem transacionados, por meio de API (Interface de Programação de Aplicações), no qual os comercializadores varejista e as distribuidoras devem estar conectados.

Tais especificações podem ser encontradas nos serviços ilustrados em anexo.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • **Desafio**
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

HACKATHON
/// ccee
2024



Inscrições

5.1. Elegibilidade

São considerados elegíveis as inscrições submetidas por equipes proponentes que tenham no mínimo 2 (dois) e no máximo 05 (cinco) pessoas.

As pessoas participantes deverão ainda atender, cada uma, aos seguintes requisitos:

- Ter idade mínima de 18 anos;
- Ser brasileiro(a), nato ou naturalizado(a), ou estrangeiro(a) em condição de permanecer no Brasil pelo período de participação do Hackathon;
- Que cada participante pertença apenas e exclusivamente a um único Pré-Projeto inscrito no Hackathon;
- Todos os membros da equipe devem participar das fases virtuais;
- Ter disponibilidade para participar das atividades consideradas essenciais pelo Hackathon, a saber:
 - Fase 01 (virtual), conforme descrito no cronograma (ver página 06 deste documento);
 - Fase 02 (virtual), conforme descrito no cronograma (ver página 06 deste documento);
 - Fase Final (presencial), a ser realizada na cidade de São Paulo / SP (ver página 06 deste documento).
 - No evento virtual, é exigida a presença de todos os membros da equipe selecionada.
 - Para o evento presencial, é exigida a presença mínima de 01 (um) integrante por equipe selecionada. A CCEE não se responsabiliza pelos custos de transporte e hospedagem do integrante participante no evento presencial.
 - Realizar as entregas via plataforma online, conforme estabelecido na metodologia do Hackathon.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • **Inscrições**
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

5.1. Elegibilidade

É indispensável, ainda, que as equipes sejam compostas por membros que tenham noções em pelo menos uma das áreas de conhecimento listadas a seguir:

Negócios

Modelagem de negócios, marketing e comercial;

Designer

Design gráfico em geral e preferencialmente em experiência do usuário;

Programação

Desenvolvimento back-end, web, mobile, dentre outros;

Técnico

Estudantes ou formados em áreas técnicas relacionadas à temática do evento, tais como: Eletrônica, Mecatrônica e Engenharia (de Energia, Civil, Produção, Mecânica, Elétrica, Controle e Automação).

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • **Inscrições**
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

5.1. Elegibilidade

Destaca-se, ademais, que:

- Funcionários da CCEE e Neo Ventures, sob qualquer modalidade de contrato, não poderão fazer parte de quaisquer equipes participantes do Hackathon CCEE, sob pena de desclassificação integral da equipe e suspensão de sua participação no programa;
- Cada Equipe poderá efetuar somente uma inscrição no Hackathon CCEE, não podendo desta forma concorrer com mais de um Pré-Projeto;
- A participação é aberta para todas as regiões do Brasil, cabendo ao participante avaliar eventuais despesas de estadia e deslocamento sob sua exclusiva responsabilidade;
- Ao submeter os Pré-Projetos à participação no Hackathon CCEE, os candidatos assumem o compromisso de não estarem violando qualquer direito à Propriedade Intelectual de outrem, devidamente protegida pela Legislação Brasileira e Internacional concernente à proteção intelectual;
- Para a participação no Hackathon CCEE, não é necessário que as Equipes tenham qualquer tipo de formalização legal de seu Pré-Projeto, a saber CNPJ, Razão Social, Nome Fantasia;
- Ao submeter os Pré-Projetos, os membros da equipe assumem o compromisso de manterem, durante a sua participação no Hackathon CCEE, todos os requisitos estabelecidos neste item, atualizando os seus dados cadastrais sempre que solicitado, sob pena de desligamento do programa caso alguma irregularidade seja verificada.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • **Inscrições**
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

5.2. Regras Gerais de Inscrição

Os Pré-Projetos deverão ser cadastrados e submetidos, obrigatoriamente, por meio do hotsite do Hackathon CCEE, no formulário digital de inscrição disponível no site, a partir do dia 06 de Março de 2024, até às 23h59' (vinte e três horas e cinquenta e nove minutos), horário de Brasília, do dia 18 de Março de 2024.

O preenchimento correto do formulário eletrônico de inscrição é de inteira responsabilidade dos proponentes. O fornecimento de dados incompletos ou inconsistentes poderá levar à desclassificação automática de toda a equipe e Pré-Projeto.

Atenção às regras de submissão:

- **Apenas um(a) membro responsável da Equipe candidata deverá realizar a inscrição do Pré-Projeto da Equipe no formulário específico para este fim, sendo responsável pelo atendimento de todas as obrigações e comunicações durante o Hackathon CCEE e representação dos demais participantes do time inscrito;**
- O formulário de inscrição deverá, obrigatoriamente, ser preenchido na língua portuguesa;
- A/O responsável pelo cadastro do Pré-Projeto na plataforma de inscrição deverá compor a equipe do mesmo e caberá a esta pessoa indicar, no formulário de submissão, os demais membros da equipe;
- Pré-Projetos idênticos, bem como Pré-Projetos cujo os membros estejam inscritos em mais de uma equipe, serão automaticamente desclassificados, não cabendo quaisquer recursos neste caso;
- Submetido o Pré-Projeto, não serão admitidas quaisquer alterações no seu cadastro durante a fase de inscrição, como inclusão, troca ou exclusão de membros, sob pena de desclassificação de toda a equipe no programa. Casos excepcionais poderão ser avaliados e julgados pela Equipe de Coordenação do Hackathon CCEE, sem, no entanto, qualquer direito a recurso.
- A/O responsável pelo cadastro do Pré-Projeto receberá um comprovante da submissão após a verificação da Equipe de Coordenação do Hackathon CCEE, que será enviado no endereço eletrônico (e-mail) informado no processo de inscrição.
- É de exclusividade única do participante avaliar quaisquer despesas de estadia e deslocamento. Além disso, é importante ressaltar que a participação de funcionários da CCEE resultará na desclassificação ao Hackathon.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • **Inscrições**
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

5.3. Formulário e Informações para a Inscrição

Cada Equipe deverá apresentar, por meio do formulário digital de inscrição, as seguintes informações:

5.3.1 Informações da Equipe/Empresa que se cadastrar na plataforma:

- **Equipe:** Nome, Descrição do negócio, Cidade, Telefone, Email, Número de colaboradores, Tamanho, Setores de Atuação, Personas da empresa, Tecnologias, Tipo de transação, Setores de clientes, e Descrição breve da equipe.
- **Empresa:** Nome, Descrição breve do negócio, Cidade, Telefone, Email, CNPJ, Site, Número de colaboradores, Tamanho, Setores de Atuação, Personas da empresa, Tecnologias, Tipo de transação, Setores de clientes e Descrição da empresa.

Caso a equipe esteja se cadastrando como empresa, caberá o informe dos dados acima da pessoa jurídica representada, observando ainda a obtenção das devidas autorizações para uso do nome empresarial do representado.

5.3.2 Informações Pessoais da Equipe de Pré-Projeto (para cada participante da Equipe*):

- Nome Completo
- Telefone Celular (com whatsapp, caso disponível)
- e-mail pessoal

5.3.2 Disponibilidade de Participação no Hackathon CCEE

- Fase 01 (virtual), conforme descrito no cronograma (ver página 06 deste documento);
- Fase 02 (virtual), conforme descrito no cronograma (ver página 06 deste documento);
- Fase Final (presencial), a ser realizada na cidade de São Paulo / SP (ver página 06 deste documento).

5.3.3 Texto com no máximo 2000 (dois mil) caracteres, explicitando a Motivação da Equipe para participar do Hackathon CCEE.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • **Inscrições**
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

5.3. Formulário e Informações para a Inscrição

Cada Equipe, no ato da inscrição, deverá apresentar, por meio do formulário digital de inscrição, as seguintes informações:

a) Descrição do Desafio inicial que a Equipe se propõe a resolver

- Apresentação de dados atuais e objetivos a respeito do Desafio
- Justificativa objetiva para a escolha do Desafio

a) Proposta de Solução (versão inicial, que poderá ser modificada ao longo do Hackathon)

- Descrição objetiva da proposta de solução (o que é / o que não é / o que faz / o que não faz)
- Tecnologias a serem utilizadas na solução: identificação e descrição de como a tecnologia será utilizada
- Explicação: como a solução proposta resolverá o Desafio escolhido?

a) Resultados Esperados / Impactos com a Proposta de Solução

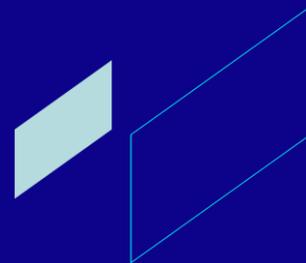
- Cite e explique os eventuais impactos gerados pela Solução proposta, considerando as seguintes dimensões: financeiro, operacional e social e ambiental.

É importante destacar que todas as informações inseridas serão de plena e integral responsabilidade da equipe (e de seus integrantes).

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • **Inscrições**
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

HACKATHON
/// ccee
2024



Seleção

6.1. Avaliação Técnica e Seleção dos Pré-Projetos

Os Pré-Projetos submetidos ao Hackathon CCEE serão avaliados pela Equipe de Coordenação do Programa, conforme os seguintes Critérios:

6.1.1 Apresentação completa das Informações Pessoais da Equipe de Pré-Projeto

6.1.2 Disponibilidade da Equipe para participação e dedicação no Hackathon

6.1.3 Qualidade das explicações sobre a Motivação da Equipe

6.1.4 Qualidade das Explicações fornecidas sobre o Pré-Projeto

- Descrição do Desafio inicial que a Equipe se propõe a resolver
- Proposta de Solução (versão inicial, que poderá ser modificada ao longo do Hackathon)
- Resultados Esperados / Impactos com a Proposta de Solução

É importante destacar que não haverá qualquer atribuição de nota / peso na avaliação dos Pré-Projetos submetidos, no que diz respeito às seguintes características de seus participantes, a saber:

- Características pessoais de qualquer natureza;
- Grau de instrução acadêmica;
- Natureza da relação com a CCEE e com a Neo Ventures (se ex-colaborador das instituições), durante o período de inscrição e duração de todo o Hackathon;
- Histórico profissional;
- Experiência prévia em hackathons, programas de desenvolvimento de novos negócios e similares.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • **Seleção**
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

6.2. Quadro de Avaliação das Propostas: Hackathon CCEE

CRITÉRIOS	NOTAS				
	0	2	5	8	10
Disponibilidade da Equipe para participação e dedicação ao Hackathon	Nenhum integrante com disponibilidade para participação dos eventos do programa	Menos da metade da equipe com disponibilidade para participação dos eventos do programa	Metade da equipe com disponibilidade para participação dos eventos do programa	Mais da metade da equipe com disponibilidade para participação dos eventos do programa	Toda a equipe com disponibilidade total para participação dos eventos do programa
Qualidade das explicações sobre a Motivação da Equipe	Explicações rasas, superficiais, sem qualquer detalhamento	Explicações pouco detalhadas sobre a Motivação da Equipe.	Explicações razoáveis sobre a motivação da Equipe: propósitos claros.	Explicações claras e objetivas sobre a motivação da Equipe: propósitos muito claros.	Explicações claras, objetivas e completas, com utilização de dados e informações relevantes. Propósitos muito claros.
Qualidade das Explicações fornecidas sobre o Pré-Projeto:	-	-	-	-	-
1. Descrição do Desafio inicial que a Equipe se propõe a resolver	Sem qualquer descrição do Desafio.	Desafio minimamente apresentado.	Desafio razoavelmente apresentado.	Desafio apresentado, com disponibilização de dados e informações atuais.	Desafio apresentado, com disponibilização de dados e informações atuais, e explicação sobre a relevância do Desafio para o ecossistema CCEE.

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • **Seleção**
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

6.2. Quadro de Avaliação das Propostas: Hackathon CCEE

CRITÉRIOS	NOTAS				
	0	2	5	8	10
2. Proposta de Solução (versão inicial, que poderá ser modificada ao longo do Hackathon)	Não há inovação.	Pouca inovação quando comparada às Soluções já existentes.	Razoavelmente Inovador: há Soluções diferentes que atendem as mesmas necessidades de mercado.	Inovador: as Soluções atualmente existentes são inferiores às Soluções propostas pela Equipe.	Muito Inovador: as Soluções propostas pela Equipe não encontram qualquer similar no mercado.
3. Resultados Esperados / Impactos com a Proposta de Solução	Sem qualquer descrição dos Resultados Esperados.	Apresentação superficial dos Resultados Esperados.	Apresentação razoável dos Resultados Esperados.	Apresentação detalhada dos Resultados Esperados.	Apresentação detalhada dos Resultados Esperados, evidenciando os possíveis impactos positivos para o ecossistema CCEE.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • **Seleção**
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

6.3. Resultados da Seleção

Os resultados da seleção serão informados por meio dos seguintes canais, e nas seguintes datas:

- E-mail de confirmação de seleção para as Equipes aprovadas: dia 20/03/2024
- Publicação da lista de Equipes aprovadas na página do Hackathon CCEE: 21/03/2024

As Equipes que não responderem o e-mail de seleção e confirmarem sua participação até às 14h (quatorze horas) do dia 22/03/2024, ou que, até a mesma data e horário, manifestarem por escrito (via email) o seu não-interesse em participar do Hackathon CCEE, serão automaticamente desclassificadas.

Nesta possibilidade, a Coordenação Geral do Programa convidará a(s) Equipe(s) imediatamente classificada(s) como aptas à participação no Programa (e não selecionadas na primeira chamada), por meio dos critérios citados no item "6.1" deste Edital.

As equipes que forem aprovadas na etapa de seleção passarão a ser designadas como Participantes para fins do presente Edital, e serão responsáveis pelo cumprimento das obrigações e responsabilidades previstas na Seção 9 ("Participantes").

Destaca-se que serão selecionadas até 20 (vinte) equipes para o Hackathon CCEE.

6.4. Recursos, Revogação e/ou Anulação

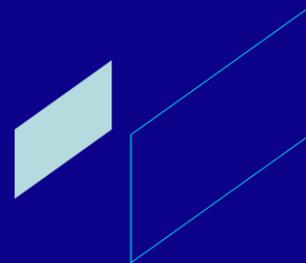
6.4.1 Não são passíveis recursos aos resultados deste edital.

6.4.2. Em qualquer tempo o presente edital poderá ser prorrogado, revogado ou anulado, no todo ou em parte, seja por decisão unilateral da CCEE, seja por motivo de interesse público ou exigência legal, em decisão devidamente fundamentada, sem que isso implique direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza, a qualquer uma das partes porventura envolvidas.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • **Seleção**
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

HACKATHON
/// ccee
2024



Programação do
hackathon

7.1. Realização do evento virtual - Fase 1

A realização do evento se dá conforme a programação a seguir:

	Atividade	Descrição
Dia 1. 25/03/2024	Boas-vindas	Os participantes se reúnem na sala virtual para receber as boas-vindas, instruções e regras.
	Abertura e informações relevantes	É dada a largada! Nesse momento, faremos a apresentação da equipe organizadora, passaremos orientações importantes, falaremos sobre os desafios e daremos início à nossa maratona!
	Imersão	Esse é o momento em que começamos a trabalhar! Mentorias, conteúdos e momentos mão na massa para que as soluções possam ser desenvolvidas.
Dia 2. 26/03/2024	Imersão	Continuamos a trabalhar direto, é a nossa primeira virada que é obrigatória a participação por todas as equipes. Continuamos o dia com mais conteúdos, capacitações e mentorias para auxiliar os participantes.
Dia 3. 27/03/2024	Imersão	Continuamos a trabalhar direto, é a nossa segunda virada que é facultativa a participação das equipes. Continuamos o dia com mais conteúdos, capacitações e mentorias para auxiliar os participantes.
Dia 4. 28/03/2024	1ª Apresentação (Pitch Day)	As equipes realizam a primeira apresentação dos Pré-Projetos desenvolvidos na primeira semana para avaliação da banca avaliadora.

7.1.1.

A equipe organizadora reserva o direito de alterar a programação do evento, comunicando aos Participantes por meio do e-mail informado no momento da inscrição. Iniciaremos na tarde da segunda-feira, 25, e finalizamos na tarde de sexta-feira, 05/04/2024.

A programação completa será divulgada posteriormente aos aprovados.

A cerimônia de premiação e entrega dos prêmios das 3 equipes vencedoras acontecerá em São Paulo - em local a ser definido.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • **Programação do Hackathon**
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

7.1. Realização do evento virtual - Fase 2

A realização do evento se dá conforme a programação a seguir:

	Atividade	Descrição
	1ª Avaliação 29/03 a 01/04/2024	A comissão julgadora realizará uma primeira avaliação após a primeira semana de atividades selecionando as 10 melhores soluções desenvolvidas.
Dia 5. 01/04/2024	Alinhamentos	Liberação de resultados e, se necessário, alinhamentos específicos com equipes participantes.
Dia 6. 02/04/2024	Imersão	Esse é o momento em que damos continuidade aos trabalhos! Mentorias, conteúdos e momentos mão na massa para que os protótipos das soluções possam ser desenvolvidas.
Dia 7. 03/04/2024	Imersão	Continuamos a trabalhar direto, continuando o dia com mais conteúdos, capacitações e mentorias para auxiliar os participantes.
	Preparação 04/04/2024	Participantes começam a se preparar para a participação no evento presencial de premiação no dia seguinte.
Dia 8. 05/04/2024	Demoday - Premiação	Quem será que teve o melhor desempenho ao longo dessa jornada? No evento presencial, as equipes apresentarão as soluções desenvolvidas. Depois da avaliação pela banca, é hora de saber quem fica com os prêmios.

7.1.1.

A equipe organizadora reserva o direito de alterar a programação do evento, comunicando aos Participantes por meio do e-mail informado no momento da inscrição. Iniciaremos na tarde da segunda-feira, 25, e finalizamos na tarde de sexta-feira, 05/04/2024.

A programação completa será divulgada posteriormente aos aprovados.

A cerimônia de premiação e entrega dos prêmios das 3 equipes vencedoras acontecerá em São Paulo - em local a ser definido.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • **Programação do Hackathon**
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

7.2. Realização do evento presencial

A realização do evento se dá conforme a programação a seguir:

	Atividade	Descrição
Dia 8. 05/04/2024	Credenciamento	Os participantes chegam e apresentam documento com foto para a equipe organizadora.
	Abertura e boas vindas	É dada a largada! Nesse momento, faremos a apresentação da equipe organizadora, introduziremos a CCEE e daremos início à nossa maratona de apresentação!
	Apresentação das soluções	Esse é o momento em que começamos a conhecer as soluções que foram desenvolvidas ao longo das duas semanas anteriores.
	Deliberação da banca	A banca se reúne para debater as soluções apresentadas e deliberar sobre as melhores soluções escolhidas.
	Premiação	As soluções são rankeadas e as equipes responsáveis pelo 1º, 2º e 3º lugar são premiadas.
	Fechamento	Agradecimentos e fechamento do evento presencial.

7.2.1.

A equipe organizadora reserva o direito de alterar a programação do evento, comunicando aos Participantes por meio do e-mail informado no momento da inscrição. Iniciaremos na tarde da segunda-feira, 25, e finalizamos na tarde de sexta-feira, 05/04/2024.

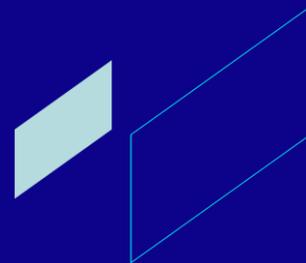
A programação completa será divulgada posteriormente aos aprovados.

A cerimônia de premiação e entrega dos prêmios das 3 equipes vencedoras acontecerá em São Paulo - em local a ser definido.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • **Programação do Hackathon**
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

HACKATHON
/// ccee
2024



Avaliação e
premiação

8.1. Avaliação

No último dia do Evento, os Pré-Projetos desenvolvidos serão apresentados à banca avaliadora e julgados com base nos seguintes critérios, com mesmo peso:

a) Funcionalidade (avaliação técnica): a solução resolve o problema identificado de forma inovadora e pode ser implementada tecnicamente?

b) Viabilidade (avaliação de custo/benefício): a solução tem potencial de obter boa relação de custo/benefício se aplicada?

c) Pitch (avaliação da apresentação): a apresentação foi construída de forma compreensiva, com boa estética, organização e entusiasmo?

d) Impacto: a solução traz relevante impacto sustentável (ambiental, financeiro e/ou social)?

e) Inovação: a solução apresentada é inédita ou pouco aplicada no mercado?

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • **Avaliação e premiação**
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

8.1.1.

Para cada critério, os membros da banca avaliadora atribuirão uma nota de 1 (um) a 10 (dez), sendo que 1 (um) indica o menor atendimento ao critério e 10 (dez) o maior atendimento ao critério.

8.1.2.

O resultado de cada Pré-Projeto apresentado será composto pela média aritmética das notas atribuídas pela banca em cada critério.

8.1.3.

Serão consideradas vencedoras as 3 (três) equipes de maior média entre o conjunto de critérios, seguindo a ordem de primeiro, segundo e terceiro colocados.

8.1.4.

Em caso de empate, o desempate será feito considerando as notas dos critérios impacto e inovação, nesta ordem. Persistindo, o desempate fica a cargo da banca avaliadora.

8.2. Banca Avaliadora

A banca avaliadora será composta por pessoas indicadas pela equipe organizadora. Os membros da banca deverão ter afinidade com a temática central do Hackathon e conhecimento sobre desenvolvimento de negócios.

8.2.1.

A Banca Avaliadora é soberana na definição do resultado final do Evento, não cabendo recurso da decisão por ela tomada.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. O Hackathon
2. Benefícios para os participantes
3. Etapas do Hackathon
4. Desafio
5. Inscrições
6. Seleção
7. Programação do Hackathon
8. **Avaliação e premiação**
9. Obrigações e responsabilidades
10. Término do evento
11. Disposições gerais
12. Comunicações e dúvidas

8.3. Equipes vencedoras

As equipes vencedoras receberão as premiações abaixo.

Posição	Prêmios
1º Colocada	10 mil reais a serem divididos igualmente entre os membros da equipe presentes em todos os dias de evento.
2º Colocada	6 mil reais a serem divididos igualmente entre os membros da equipe presentes em todos os dias de evento.
3º Colocada	4 mil reais a serem divididos igualmente entre os membros da equipe presentes em todos os dias de evento.

8.3.2.

Para o recebimento do prêmio, as equipes vencedoras devem atentar-se aos requisitos e orientações abaixo:

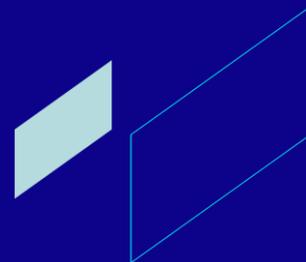
Após a publicação do resultado, os vencedores deverão entrar em contato por e-mail com a organização (contato.hackathoncee@neoventures.global) no prazo máximo de 05 dias úteis para envio/confirmação dos dados bancários, sob pena da perda automática do direito ao prêmio. O prêmio oferecido é intransferível. A não aceitação pela equipe ganhadora de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, a transferência ou substituição do prêmio.

8.3.1.

A Neo Ventures em conjunto com a CCEE são as responsáveis pela entrega da premiação, que acontecerá em até 30 dias úteis após a confirmação de recebimento dos dados bancários dos participantes das equipes vencedoras.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • **Avaliação e premiação**
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas



Obrigações e
responsabilidades

9.2. Obrigações dos Realizadores.

São obrigações dos realizadores do Evento:

- I. Disponibilizar os seguintes itens de infraestrutura, necessários para a realização do Evento: Equipamentos audiovisual (microfone, Projetor, caixa de som); Mobiliário; Espaço para a realização do evento (final de semana); Internet; Colaborador full time para infra de TI; Colaborador full time para limpeza; Colaboradores full time para operação; Equipe de filmagem.

- II. Disponibilizar equipe de atendimento aos Participantes durante o Evento.

9.3. Eliminação.

O descumprimento de qualquer cláusula do presente Edital será motivo para eliminação imediata do inscrito ou Participante.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • **Obrigações e responsabilidades**
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

9.4. Dados Pessoais

Ao finalizar a inscrição, o(s) titular(es) dos dados pessoais inseridos neste documento autoriza(m), de forma expressa e inequívoca, que os realizadores e a equipe organizadora realizem o tratamento desses dados pessoais, nos termos da Lei nº 13.709/18 (LGPD) e da Política de Privacidade do Evento, por período indeterminado para as finalidades de (i) identificar e entrar em contato com o titular dos dados pessoais para o desenvolvimento de relacionamento comercial com o Evento; (ii) envio de publicidade, propaganda, mailing, cartões virtuais ou físicos motivados por datas comemorativas, inclusive aniversário do titular, revistas digitais e impressas, ou quaisquer outros materiais publicitários, personalizados ou não ao perfil do titular, relacionado aos produtos, serviços e/ou Eventos oferecidos pelo Evento e/ou por seus parceiros comerciais; (iii) usar em pesquisas, estudos e Pré-Projetos desenvolvidos pelo Evento.

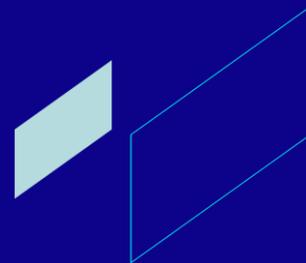
9.5. Uso de Nome e Imagem

Os inscritos cedem, gratuitamente, ao Evento, sem exclusividade, por tempo indeterminado (em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD), o direito ao uso de seu nome, imagem, texto, som e dados biográficos em qualquer tipo de material destinado à divulgação do Evento e demais iniciativas das realizadoras, incluindo vídeos institucionais. O referido uso pode se dar na Página do Evento, mídias sociais, bem como outros canais de divulgação das Realizadoras e/ou de terceiros. Como contrapartida, o Evento compromete-se a utilizar a imagem dos inscritos sem efetuar modificações na fisionomia e, ainda, a não utilizar a imagem de forma depreciativa, ou que possa representar, sob qualquer forma, algum tipo de violação de dano moral.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. O Hackathon
2. Benefícios para os participantes
3. Etapas do Hackathon
4. Desafio
5. Inscrições
6. Seleção
7. Programação do Hackathon
8. Avaliação e premiação
9. **Obrigações e responsabilidades**
10. Término do evento
11. Disposições gerais
12. Comunicações e dúvidas

HACKATHON
/// ccee
2024



Término do
evento

10.1. Término do Evento

A relação da CCEE e da Neo Ventures com os Participantes será considerada terminada mediante prévia notificação/comunicação eletrônica nos e-mails cadastrados, nas seguintes hipóteses:

a) Eliminação do inscrito em qualquer etapa de seleção, conforme critérios definidos no Seção 6 - Seleção;

b) Término do Evento e divulgação do resultado, conforme definido na Seção 3 - Etapas do Hackathon;

c) Se houver infração a qualquer cláusula e condições do presente Edital;

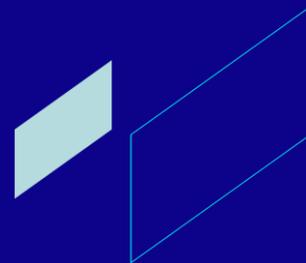
d) Se for realizada alguma alteração no Evento e o Participante não estiver de acordo com as mudanças;

e) Por iniciativa do inscrito ou Participante, devidamente justificada;

f) Por iniciativa da realizadora do Evento, devidamente justificada.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • **Término do evento**
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas



Disposições Gerais

11.1. Alteração e Cancelamento

O presente Evento poderá ser cancelado ou ter suas normas revistas a qualquer tempo pela equipe organizadora, mediante divulgação nos canais de divulgação do Evento e pelo e-mail dos inscritos.

11.2. Independência das Partes

Diante das características que envolvem o presente Edital, o mesmo não tem o condão de gerar ou caracterizar vínculo societário, empregatício nem qualquer obrigação de natureza trabalhista, previdenciária, tributária ou afim em relação às Partes. Os inscritos do Evento declaram expressamente que exercerão suas atividades de forma totalmente autônoma e independente uma da outra, não havendo entre elas qualquer tipo de relação de subordinação ou hierarquia. As Partes agirão com completa autonomia em suas relações administrativas, de gestão de risco do negócio, natureza societária, trabalhistas, tributárias, fiscais, econômico-financeiras, e cada qual se responsabiliza por quaisquer danos causados a terceiros por ato ou omissão de sua parte, seus agentes, empregados, prepostos e representantes, bem como pela inobservância ou infração de disposições legais, regulatórias ou de normas internas vigentes.

A gestão de risco do negócio e questões societárias são responsabilidades do participante.

11.3. Lacunas

Caso haja dúvidas e lacunas que não sejam contempladas pelo presente Edital, caberá à equipe organizadora a obrigação de desenvolver soluções para as questões suscitadas, que deverão ser devidamente informadas aos inscritos no Evento.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • **Disposições gerais**
12. • Comunicações e dúvidas

11.4 Propriedade Intelectual

Eventuais direitos autorais incidentes sobre os projetos inscritos e desenvolvidos ao longo do Hackathon CCEE pertencem aos seus autores, que devem diligenciar na realização dos registros junto aos órgãos competentes de proteção dos direitos autorais e de propriedade intelectual, nos termos da legislação aplicável, eximindo a CCEE, Neo Ventures e seus Parceiros na execução do Hackathon CCEE de qualquer responsabilidade decorrente da ausência do referido registro.

A CCEE, Neo Ventures e seus Parceiros na execução do Hackathon CCEE não se responsabilizarão pela autoria e nem pela originalidade das ideias inscritas. No ato da inscrição, os participantes declaram, sob as penas da lei, que o Projeto e seus pormenores não configuram plágio nem violação a qualquer direito de propriedade intelectual de terceiros, eximindo a Una e seus Parceiros na execução do Hackathon CCEE de qualquer responsabilidade decorrente de falsidade das informações fornecidas, e de qualquer responsabilidade por eventuais lesões a direitos de terceiros.

Para tanto o(s) participante(s) declara(m) e garante(m) a autoria e proprietário dos direitos autorais do envio, e que o envio é o trabalho original dos participantes do time. Se o envio for um trabalho baseado em um aplicativo existente, o participante garante: a) que ele ou ela adquiriu direitos suficientes para usar e autorizar terceiros a usar o envio conforme esta cláusula; b) que o envio não viola direitos autorais ou quaisquer outros direitos de terceiros de que o participante tenha conhecimento; e c) que o envio está livre de malware

Caberá aos participantes das Equipes selecionadas para o Hackathon CCEE arcar com quaisquer ônus decorrentes de eventuais reivindicações, demandas e/ou processos resultantes da violação de direitos autorais e de propriedade protegidos por lei.

Se utilizada a logomarca da CCEE, deverá haver consulta prévia à Assessoria de Comunicação da Organizadora para análise e orientações cabíveis.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • **Disposições gerais**
12. • Comunicações e dúvidas

11.5 São obrigações dos Participantes e das Equipes:

- Cumprir todas as disposições presentes neste Edital, bem como as que constarem nas Regras e demais definições apresentadas durante o Hackathon CCEE, pela Coordenação Geral do Programa;
- Participar ativamente das atividades previstas em cada Etapa do Hackathon CCEE, bem como fornecer todas as informações e documentos previstos para cada Etapa;
- Zelar pelo nome e reputação do Hackathon CCEE, entregando dedicação, esforço e excelência técnica;
- Contribuir para a melhoria contínua do Hackathon CCEE, participando de todas as Pesquisas de Percepção da Qualidade realizadas ao longo do Programa.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • **Disposições gerais**
12. • Comunicações e dúvidas

11.6 Questões Gerais

11.6.1 A inscrição do Projeto no Hackathon CCEE configura a aceitação de todas as normas e condições estabelecidas neste Regulamento, renunciando os participantes a quaisquer ações judiciais, interpelações e/ou recursos. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste Edital.

11.6.2 O Hackathon CCEE e seus Organizadores não se responsabilizarão pelas despesas com transporte, alimentação, hospedagem ou quaisquer despesas dos representantes dos times selecionados para a participação no Programa.

11.6.3 Os Projetos inscritos que não contiverem as informações e não atenderem aos requisitos indicados neste Edital terão sua inscrição automaticamente rejeitada.

11.6.4 As decisões da Coordenação Geral do Hackathon CCEE, bem como as decisões das Bancas de Avaliação são soberanas e, contra elas, não cabem recursos de qualquer espécie.

11.6.5. Fica desde já autorizada, a título gratuito, a ampla publicação e a divulgação dos Projetos participantes do Programa, bem como a utilização do material descritivo e ilustrativo (textos, fotografias, desenhos, material audiovisual, dentre outros) referentes às ideias, no todo ou em parte, em mídias e quaisquer veículos de comunicação de livre escolha da CCEE, no Brasil ou no exterior, nos termos do Termo de Autorização, constante no Formulário de inscrição on-line.

11.6.6. Os participantes se declaram cientes de que a falsidade na apresentação de documentos e informações quanto às condições de participação neste programa os sujeitarão às penalidades previstas na legislação aplicável para o caso concreto. Os participantes compromete-se a não enviar conteúdo ilegal e declara ter lido, compreendido, e aceitado integralmente todos os termos deste Edital.

11.6.7 O participante não enviará conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas, que dê origem a responsabilidade civil ou que é inapropriado ou destrutivo à imagem ou à boa vontade da marca dos hackers ou patrocinadores.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • **Disposições gerais**
12. • Comunicações e dúvidas

11.6 Questões Gerais

11.6.8 Serão excluídos automaticamente do Programa as Equipes inscritas que:

- Não cumprirem as etapas estabelecidas no programa;
- Realizarem, a qualquer momento, declaração de informações falsas ou inexatas;
- Não comparecerem às etapas do evento, conforme estabelecido neste Edital.

Os participantes declaram ser autores dos materiais que utilizam ou possuir autorização para seu uso, sem restrição de ônus.

11.6.9 Não será permitida, sob qualquer hipótese, a realização de inscrição no Programa fora do prazo estabelecido neste edital. O Hackathon CCEE e seus Organizadores não se responsabilizam por eventuais falhas, erros ou indisponibilidade de acesso ao site, seja por conexão de Internet ou demais falhas técnicas externas, que impossibilitem a inscrição dos participantes.

Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este “Hackathon CCEE”, além do desrespeito ao presente Edital, serão analisadas e julgadas pelos organizadores, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante, decisão essa irrecorrível.

Não serão aceitas soluções tecnológicas 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.

A participação no “Hackathon CCEE” é voluntária por meio da adesão da inscrição dos participantes, não sendo necessária a aquisição de qualquer produto, bem, direito ou serviço por parte dos participantes, sua equipe organizadora ou dos parceiros.

11.6.10 Casos omissos que não envolvam a CCEE serão analisados e decididos pela comissão organizadora deste edital.

1.	• O Hackathon
2.	• Benefícios para os participantes
3.	• Etapas do Hackathon
4.	• Desafio
5.	• Inscrições
6.	• Seleção
7.	• Programação do Hackathon
8.	• Avaliação e premiação
9.	• Obrigações e responsabilidades
10.	• Término do evento
11.	• Disposições gerais
12.	• Comunicações e dúvidas

11.6 Questões Gerais

11.6.11 Comissão Organizadora do Programa:

CCEE - Leonardo Cruz - Head de Inovação
CCEE - Tamyris Coelho - Analista de Gestão de Pessoas Sr
CCEE - Karina Heide da Silva - Analista de Governança Sr
CCEE - Tompson Pereira - Analista de Negócios Sr
Neo Ventures - Fabiano Birchal - Diretor de Negócios e Educação Corporativa
Neo Ventures - Luíza Lauro - Líder de Negócios

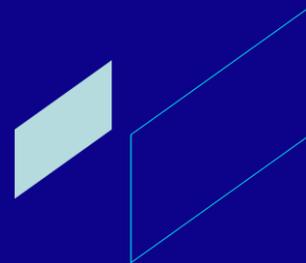
11.6.12 Todos os demais casos omissos não deliberados pela Comissão Organizadora será definido pela CCEE, sendo as decisões soberanas, irrecorríveis e irrevogáveis.

11.6.13 O Hackathon CCEE não assume responsabilidade por falhas externas durante o processo de inscrição.

11.6.14 Os participantes são responsáveis por acompanhar as mensagens e não podem alegar falta de conhecimento sobre as informações ou resultados do evento.

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • **Disposições gerais**
12. • Comunicações e dúvidas

HACKATHON
/// ccee
2024



Comunicações e
Dúvidas

12.1. Comunicações

As notificações ou comunicações acerca do Evento serão enviadas para os e-mails cadastrados no momento da inscrição, devendo estar sempre atento ao mesmo. A comunicação também ocorrerá pelas redes sociais da Neo Ventures e na página do evento.

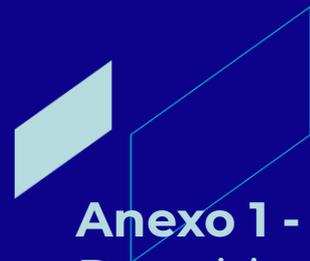
O acompanhamento das mensagens em plataformas de comunicação e redes sociais será de responsabilidade exclusiva dos participantes. Solicita-se a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o Evento, que deverão chegar por meio do “@ neoventures.global”. Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do Evento.

12.2. Dúvidas

Caso permaneçam dúvidas quanto ao Evento, os inscritos podem entrar em contato pelo e-mail: contato.hackathonccee@neoventures.global

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • **Comunicações e dúvidas**



Anexo 1 -
Descritivo do
Desafio

Introdução

Em 2022, houve vários avanços regulatórios relativos ao tema da “Abertura de Mercado de Energia Elétrica”, em especial a inédita liberação, por meio da Portaria MME n° 50/2022, de todos os consumidores de Alta Tensão poderem migrar para o Ambiente de Contratação Livre (ACL), a partir de janeiro de 2024, no qual poderão escolher livremente seu fornecedor de energia. Antes da Portaria MME n° 50/2022, apenas consumidores em Alta Tensão de grande porte poderiam acessar o mercado livre, o que resultava em trocas de informações de poucos consumidores, entre os comercializadores varejistas, as distribuidoras e a CCEE, para operacionalizar esse mercado.

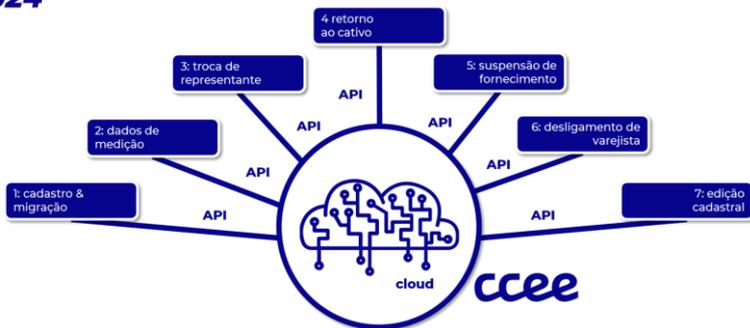
No entanto, com o advento da Portaria MME n° 50/2022, o volume de consumidores que podem acessar o mercado livre aumentou exponencialmente, exigindo que a CCEE, os comercializadores varejistas e as distribuidoras troquem informações de forma dinâmica. Neste contexto, a ANEEL instaurou a Consulta Pública n° 28, em 30 de agosto de 2023, que dispôs sobre maneira na qual esses dados devem ser transacionados, mantendo a CCEE como a centralizadora das informações.

Logo, para cumprir a exigência da ANEEL e atender a volumetria de troca de informações, a CCEE especificou as rotinas e o conteúdo dos dados a serem transacionados, por meio de API (Interfase de Programação de Aplicações), no qual os comercializadores varejista e as distribuidoras devem estar conectados. Tais especificações podem ser resumidas nos serviços ilustrados a seguir:

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

ANEXO 1 - DESCRITIVO DO DESAFIO



Assim, **o desafio deste Hackathon é o desenvolvimento de soluções de tecnologia para os comercializadores varejistas e para as distribuidoras, que permitam a troca de informações com a CCEE via API, no padrão especificado para cada serviço**, descrito nos próximos tópicos.

É desejável que a solução permita a integração com sistemas do próprios comercializadores varejistas e das próprias distribuidoras para o aproveitamento de seus sistemas atuais, onde as informações já são cadastradas. Como exemplo, é provável que o comercializador varejista já possua uma ferramenta de CRM, na qual, ao fechar uma venda de energia no mercado livre para determinado consumidor, o cadastro desse consumidor é feito nessa ferramenta. Desta forma, é provável que esse cadastro possua as informações que precisam ser enviadas para CCEE, via API, bastando organizá-las no padrão especificado, conforme descrito no serviço “1: cadastro e migração”. Outro exemplo factível é o caso das distribuidoras, que possuem seus sistemas de coleta e tratamento de dados de medição, que são utilizados nos seus processos de faturamento. É provável que esse sistema já possua as informações que precisam ser enviadas para CCEE, via API, bastando organizá-las no padrão especificado, conforme descrito no serviço “2: Dados de Medição”

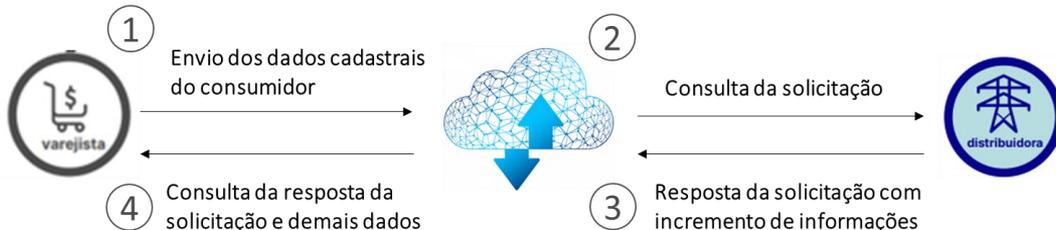
REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

1. Cadastro e Migração

O serviço de “cadastro e migração” consiste na troca de informações ágeis entre varejista, CCEE e distribuidora para efetivar a migração para o mercado livre de uma nova unidade consumidora. Assim, o agente varejista, uma vez “fechado o negócio” com o consumidor, assinado o Contrato de Comercialização Varejista (CCV) e realizado a carta denúncia para a distribuidora, deve informar à CCEE qual Unidade Consumidora (UC), da respectiva distribuidora, que vai ser representado por este varejista, em seu perfil contábil, a partir da data determinada para a migração. A distribuidora, por sua vez, deve confirmar essas informações, validando a possibilidade de migração para a data pretendida, com o acréscimo da informação do histórico de consumo e do submercado desse consumidor. Uma vez feita a validação da distribuidora, o consumidor está oficialmente migrado para o Ambiente de Contratação Livre (ACL).

O esquema desse processo pode ser resumido na figura abaixo:



REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

A **API n°1**, de que trata do envio do dados cadastrais do consumidor, deve ser acessada pelo agente varejista, informando:

- a) O código da unidade consumidora;
- b) O código do agente conectado, ao qual a unidade consumidora está conectada;
- c) A qualificação se pessoa física ou pessoa jurídica;
- d) No caso de pessoa jurídica, o CNPJ do titular da unidade consumidora;
- e) O perfil em que a unidade consumidora deve ser contabilizada;
- f) O varejista responsável pela representação;
- g) O mês pretendido para início da contratação;
- h) A data da denúncia do CCER junto à distribuidora;
- i) O link para acesso ao CCV.

REGULAMENTO SUMÁRIO

- 1.** • O Hackathon
- 2.** • Benefícios para os participantes
- 3.** • Etapas do Hackathon
- 4.** • Desafio
- 5.** • Inscrições
- 6.** • Seleção
- 7.** • Programação do Hackathon
- 8.** • Avaliação e premiação
- 9.** • Obrigações e responsabilidades
- 10.** • Término do evento
- 11.** • Disposições gerais
- 12.** • Comunicações e dúvidas

A distribuidora, por sua vez, deve ter uma rotina de consulta dessas solicitações de migração **(API nº 2)**.

Em seguida, a distribuidora deve validar (ou não) o cadastro inicial realizado pelo varejista e acrescentar as algumas informações adicionais, enviando-as através da **API nº 3**, conforme o padrão a seguir:

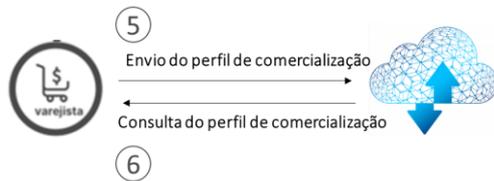
- a) O código da unidade consumidora;
- b) O código do agente conectado, ao qual a unidade consumidora está conectada;
- c) A distribuidora supridora (no caso de unidade consumidora conectada em distribuidora não agente da CCEE);
- d) O submercado;
- e) A declaração de histórico de consumo;
- f) O montante de uso do sistema de distribuição (MUSD);
- g) O pagamento de multa para antecipação do término do Contrato de Compra de Energia Regulada (CCER), se houver;
- h) Aceite/Recusa da migração;
- i) Justificativa de recusa da migração.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

Da mesma forma, o agente varejista deve ter uma rotina de consulta da aprovação/recusa das solicitações de migração, além dos dados acrescentados pelas distribuidoras **(API nº 4)**.

Para liberdade de organização do seu portfólio, é permitido ao agente varejista alterar o perfil que determinado consumidor deve ser contabilizado, até o 3º dia útil do mês seguinte ao mês a ser contabilizado, conforme o esquema abaixo:



Desta forma, a **API nº 5** possui o seguinte padrão para envio do agente varejista para troca do perfil de agente:

- a) O código da unidade consumidora;
- b) O código do agente conectado ao qual a unidade consumidora está conectada;
- c) O perfil em que unidade consumidora deve ser contabilizada;
- d) O início da vigência do perfil selecionado.

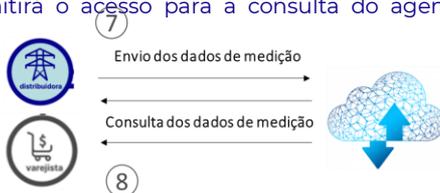
Deve ser permitido ao varejista, também, a possibilidade de consulta do perfil relacionado ao consumidor **(API nº 6)**.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

2. Dados de Medição

Após a efetivação da migração pelo processo de “cadastro e migração”, as distribuidoras devem enviar os dados de medição para a CCEE, que permitirá o acesso para a consulta do agente varejista e da própria distribuidora, conforme ilustração a seguir:



Os dados de medição enviados pelas distribuidoras devem já ser consistidos previamente, conforme metodologia de ajuste previstos em norma, para posteriormente serem enviados, respeitando o seguinte padrão (**API n° 7**):

- O código da unidade consumidora;
- O código do agente conectado ao qual a unidade consumidora está conectada;
- A informação se o dado de consumo foi medido ou ajustado;
- O período de 5 minutos referente ao dado de consumo;
- Os valores de consumo ativo.

Tanto o agente varejista quanto o distribuidor que enviou o dado de medição devem poder consultar os respectivos dados da unidade consumidora de sua responsabilidade (**API n° 8**).

REGULAMENTO SUMÁRIO

- O Hackathon
- Benefícios para os participantes
- Etapas do Hackathon
- Desafio
- Inscrições
- Seleção
- Programação do Hackathon
- Avaliação e premiação
- Obrigações e responsabilidades
- Término do evento
- Disposições gerais
- Comunicações e dúvidas

3. Troca de Representante

O consumidor no ACL representado pelo agente varejista pode fazer a portabilidade para outro representante, respeitando os prazos regulatórios e as condições contratuais do atual representado. Logo, caso o consumidor opte pela mudança do seu supridor representante, o novo varejista supridor deve iniciar o processo de portabilidade, sendo aprovado pelo atual supridor, conforme o esquema abaixo:



O novo supridor deve iniciar o processo de portabilidade, enviando as seguintes informações (**API nº 9**):

- O código da unidade consumidora;
- O código do agente conectado ao qual a unidade consumidora está conectada;
- O código do novo varejista responsável pela representação;
- O código do perfil em que a unidade consumidora deve ser contabilizada;
- O mês pretendido para início da nova contratação.

REGULAMENTO SUMÁRIO

- O Hackathon
- Benefícios para os participantes
- Etapas do Hackathon
- Desafio
- Inscrições
- Seleção
- Programação do Hackathon
- Avaliação e premiação
- Obrigações e responsabilidades
- Término do evento
- Disposições gerais
- Comunicações e dúvidas

O atual supridor deve ter uma rotina de consulta das solicitações **(API n° 10)**, devendo responder a solicitação da mesma forma, acrescentando o status de aceite/recusa, com a respectiva justificativa, conforme a padronização a seguir **(API n° 11)**

- a) O código da unidade consumidora;
- b) O código do agente conectado ao qual a unidade consumidora está conectada;
- c) O código do novo varejista responsável pela representação;
- d) O código do perfil em que a unidade consumidora deve ser contabilizada;
- e) O mês pretendido para início da nova contratação;
- f) Aceite/Recusa da mudança de representação;
- g) Justificativa de recusa da mudança de representante.

O novo representante, por sua vez, deve poder consultar a informação dos dados enviados e o status de aceite/recusa pelo representante atual, bem como a respectiva justificativa (API n° 12)

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

4. Retorno ao Cativo

O “Retorno ao Cativo” segue a mesma lógica do processo de “Troca de Representante”, no entanto, quem inicia o processo é a distribuidora, por esta ser a “nova representante”. Assim, caso o consumidor consiga o acordo com a distribuidora para retornar ao mercado cativo, a distribuidora inicia o processo de solicitação desse retorno, sendo aprovado pelo atual supridor, conforme o esquema abaixo:



O distribuidora deve iniciar o processo de retorno ao cativo, enviando as seguintes informações **(API nº 13)**:

- O código da unidade consumidora;
- O código do agente conectado ao qual a unidade consumidora está conectada;
- O mês pretendido para início do atendimento no cativo.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. O Hackathon
2. Benefícios para os participantes
3. Etapas do Hackathon
4. Desafio
5. Inscrições
6. Seleção
7. Programação do Hackathon
8. Avaliação e premiação
9. Obrigações e responsabilidades
10. Término do evento
11. Disposições gerais
12. Comunicações e dúvidas

O Atual supridor deve ter uma rotina de consulta das solicitações **(API nº 14)**, devendo responder a solicitação da mesma forma, acrescentando o status de aceite/recusa, com a respectiva justificativa, conforme a padronização a seguir **(API nº 15)**

- a) O código da unidade consumidora;
- b) O código do agente conectado ao qual a unidade consumidora está conectada;
- c) O mês pretendido para início do atendimento no cativo.
- d) Aceite/Recusa da mudança de representação;
- e) Justificativa de recusa da mudança de representante.

A distribuidora, por sua vez, deve poder consultar a informação dos dados enviados e o status de aceite/recusa pelo representante atual, bem como a respectiva justificativa **(API nº 16)**:

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

5. Suspensão de Fornecimento

Caso o consumidor tenha ficado inadimplente com seu representante varejista ou, na situação em que o varejista atual pediu a resilição unilateral do contrato de comercialização varejista, o consumidor não tenha contratado novo fornecedor, o representante varejista atual pode solicitar a suspensão de fornecimento do consumidor. Após a solicitação, a distribuidora em 10 dias deve proceder com a suspensão de fornecimento, devendo retornar a informação de “suspendido” ou da “impossibilidade de suspensão”, conforme o esquema a seguir:



A solicitação de suspensão de fornecimento deve ser realizada pelo varejista representante, no seguinte padrão **(API n° 17)**:

- O código da unidade consumidora;
- O código do agente conectado ao qual a unidade consumidora está conectada;
- Motivo da suspensão de fornecimento (inadimplemento ou resilição unilateral).
- Data da notificação para o respectivo representado

A distribuidora, por sua vez, deve ter uma rotina de consulta dessas solicitações de suspensão **(API n° 18)**.

REGULAMENTO SUMÁRIO

- O Hackathon
- Benefícios para os participantes
- Etapas do Hackathon
- Desafio
- Inscrições
- Seleção
- Programação do Hackathon
- Avaliação e premiação
- Obrigações e responsabilidades
- Término do evento
- Disposições gerais
- Comunicações e dúvidas

Em dez dias, a distribuidora deve informar se a unidade consumidora foi suspensa ou se não foi possível realizar suspensão, com a devida justificativa, no padrão da **API n° 19**, a seguir:

- a) O código da unidade consumidora;
- b) O código do agente conectado ao qual a unidade consumidora está conectada;
- c) Motivo da suspensão de fornecimento (inadimplemento do consumidor ou rescisão unilateral pelo varejista).
- d) Data da notificação para o respectivo representado
- e) Informação de “suspensa” ou “não suspensa”
- f) Justificativa no caso de “não suspensa”

O agente varejista deve ter uma rotina de consulta da “suspensão” ou “não suspensão”, com a respectiva justificativa e os demais dados **(API n° 20)**.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas

6. Desligamento de Varejista

Caso a CCEE desligue ou inicie o processo de desligamento do agente varejistas do seu quadro associativo, é necessário que a Câmara informe os representados deste varejista, com o intuito dos consumidores contratem outro fornecedor varejista ou retornar para o mercado cativo da distribuidora. Assim, a CCEE informará as unidades consumidoras do agente varejista em desligamento, nas quais será preciso a distribuidora retornar com o contato do e-mail eletrônico, conforme a ilustração a seguir:



Após o envio da relação das unidades consumidoras do agente varejista em desligamento, a distribuidora deve desenvolver uma rotina para consultá-las, através da API de consulta, que conterà as seguintes informações **(API n° 21)**:

- O código das unidades consumidoras;
- O código do agente conectado, ao qual as unidades consumidoras estão conectadas;

REGULAMENTO SUMÁRIO

- O Hackathon
- Benefícios para os participantes
- Etapas do Hackathon
- Desafio
- Inscrições
- Seleção
- Programação do Hackathon
- Avaliação e premiação
- Obrigações e responsabilidades
- Término do evento
- Disposições gerais
- Comunicações e dúvidas

- c) O varejista responsável pela representação;
- d) A Informação da situação do varejista “desligado” ou “em processo de desligamento”;
- e) Mês do efetivo desligamento;

Após a consulta da solicitação da CCEE, a distribuidora deve retornar o e-mail para a comunicação eletrônica com os responsáveis pela unidade consumidora, no seguinte padrão (API nº 22):

- a) O código das unidades consumidoras;
- b) O código do agente conectado, ao qual as unidades consumidoras estão conectadas;
- c) O e-mail para a comunicação eletrônica com os responsáveis pela unidade consumidora.

REGULAMENTO SUMÁRIO

- 1.** • O Hackathon
- 2.** • Benefícios para os participantes
- 3.** • Etapas do Hackathon
- 4.** • Desafio
- 5.** • Inscrições
- 6.** • Seleção
- 7.** • Programação do Hackathon
- 8.** • Avaliação e premiação
- 9.** • Obrigações e responsabilidades
- 10.** • Término do evento
- 11.** • Disposições gerais
- 12.** • Comunicações e dúvidas

7. Edição Cadastral

Uma vez o consumidor já cadastrado e migrado para o ACL sob representação de um agente varejista, é possível que alguns parâmetros cadastrais da unidade consumidora sejam alterados, tais como o titular responsável pela unidade consumidora, o montante de uso do sistema de distribuição e o status da unidade consumidora (ativa/inativa/suspensa). Tais alterações cadastrais pelas distribuidoras devem ser passíveis de consulta pelo varejista representante da respectiva unidade consumidora, conforme ilustrado a seguir:



As informações cadastrais atualizadas devem ser enviadas pelas distribuidoras no seguinte padrão **(API nº 23)**:

- O código da unidade consumidora;
- O código do agente conectado, ao qual a unidade consumidora está conectada;
- A qualificação se pessoa física ou pessoa jurídica;
- No caso de pessoa jurídica, o CNPJ do titular da unidade consumidora;
- O status da unidade consumidora (ativa/inativa/suspensa);
- O início da vigência em que os dados atualizados serão válidos;

Os agente varejista devem ter acesso às informações cadastrais atualizadas por meio de API de consulta **(API nº 24)**.

REGULAMENTO SUMÁRIO

1. • O Hackathon
2. • Benefícios para os participantes
3. • Etapas do Hackathon
4. • Desafio
5. • Inscrições
6. • Seleção
7. • Programação do Hackathon
8. • Avaliação e premiação
9. • Obrigações e responsabilidades
10. • Término do evento
11. • Disposições gerais
12. • Comunicações e dúvidas