



Viví la experiencia y hacé realidad
tu proyecto digital.

LAS REGLAS DEL EVENTO

1. La Hackatrix Argentina 2017 (El evento) será realizada el día Sábado 7 de Octubre de 2017 en la sede Buenos Aires de Belatrix (Oficinas Belatrix). El evento comenzará a las 8hs y finalizará a las 18hs aprox.
2. El evento es organizado por Belatrix (de ahora en más “El Organizador”) e invita a participar a todos aquellos interesados en crear proyectos innovadores de software, cuya temática es libre pero debe estar orientada a fines sociales.
3. El cupo está limitado a 80 participantes, reservándose El Organizador la potestad a modificar la cantidad de participantes.
4. Los equipos deberán ser conformados por un mínimo de 3 personas y un máximo de 6 personas.
5. Los equipos que no alcancen el mínimo requerido de personas, podrán acercarse al evento y buscar compañeros para trabajar en conjunto
6. Los participantes deberán registrarse en <http://hackatrix.belatrixsf.com> previamente para poder concurrir al Evento. Todos aquellos que quisieran participar y no se hayan registrado antes del 1 de Octubre de 2017, no podrán participar en El Evento bajo ninguna circunstancia.
Así mismo, no se permitirán registros el mismo día del evento, ni se permitirá el ingreso de personas no inscriptas.
7. Los participantes deberán ser mayores de 18 años, o mayores de 14 años con autorización expresa de sus padres acompañada de fotocopia de DNI de los mismos.
8. Es obligatorio que cada participante lleve su propio hardware (laptop, cargadores, dispositivos móviles, etc) El Organizador no prestaá equipos bajo ningún concepto.
9. Cada Participante será responsable por los equipos o elementos personales que ingrese al Evento, no siendo Belatrix responsable por pérdidas, daños, robos o hurtos de los bienes de los participantes.
10. En el momento de la inscripción el participante podrá registrar su equipo y/o idea, pudiendo ésta ser modificada hasta el mismo día del evento. Una vez comenzado el evento no se podrá cambiar de equipo ni idea.
11. La elección de herramientas, frameworks y demás librerías dependerán de cada uno de los equipos participantes. El organizador proveerá la infraestructura de internet y cableado, así como el espacio físico necesario para El Evento, pero no software.

