REGULAMENTO HACKATHON QUANTUM PUC-Rio – 4ª EDIÇÃO

Este regulamento contém as informações sobre o evento, bem como todas as regras aplicáveis ao "**Hackathon Quantum PUC-Rio"** (doravante designados "**Regulamento**" e "**Hackathon**", respectivamente).

O Hackathon é um evento direcionado a todos os universitários, estudantes e profissionais do mercado de trabalho de tecnologia (em conjunto denominados "**Participantes**"). Além disso, através do ato de cadastro e inscrição ao evento, os Participantes aderem de forma automática e integral a todos os termos e condições dispostos neste Regulamento, por meio de declaração tácita sobre o consentimento a todas as disposições aqui contidas.

I. DEFINIÇÕES

(A) O Hackathon é um evento promovido e organizado pelo **Laboratório Quantum PUC IA.**

(B) Entende-se por IA – Inteligência Artificial - o processo que usa algoritmos, e outras técnicas, para aperfeiçoamento das respostas obtidas por software autonomamente.

Tendo em vista o exposto acima, bem como reiterando o compromisso do **Laboratório Quantum PUC IA** com a transparência entre as Entidades Organizadoras e os Participantes do evento, o presente Regulamento reger-se-á por meio dos termos e condições descritos abaixo.

II. OBJETO E DESAFIO

2.1. O objeto do presente Regulamento é estabelecer as regras e condições para elaboração e desenvolvimento de aplicações inovadoras que sejam capazes de potencializar o uso da Inteligência Artificial para obter os melhores dados disponíveis e dessa forma contribuir no processo de tomada de decisões ("**Desafio**").

III. OBJETIVO E ESTRUTURA

3.1. O evento tem como objetivo fomentar a criatividade a partir do Desafio, bem como criar uma interação dos Participantes com a Quantum e PUC-Rio através do Hackathon.

3.2. O objetivo do Hackathon é que, a partir de documentos públicos, os Participantes possam propor modelos e estratégias em busca de soluções para o Desafio e as expor para a Banca de Jurados. As soluções devem seguir as seguintes premissas: (i) fundamentadas em dados comprovados e analisados pelos Participantes, com os respectivos códigos de programação; e (ii) comprovadamente funcionais e consistentes através da exposição para a Banca de Jurados das possíveis soluções.

IV. LOCAL E DATA DO EVENTO

4.1. O **Hackathon Quantum PUC-Rio** será realizado em **5 de abril de 2025**, conforme cronograma disponível através do link: https://conteudo.quantumfinance.com.br/hackathon2025

4.2. O evento será realizado de forma inteiramente ***presencial*** na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), localizada na Rua Marquês de São Vicente, 124 - Gávea, Rio de Janeiro - RJ, 22451-040.

4.3. Fica definido que as despesas com deslocamento até o local do evento são de inteira responsabilidade dos participantes.

4.4 Este Hackathon poderá ser alterado, suspenso ou cancelado a qualquer tempo, comprometendo-se a comissão organizadora a comunicar as novas condições do Hackathon ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

V. PRÉ-INSCRIÇÕES

5.1. As pré-inscrições terão início a partir do dia **25/02/2025** até o dia **30/03/2025** às 23h59min (horário de Brasília), por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de pré-inscrição disponível no website do evento.

5.2. Os candidatos a efetuarem a pré-inscrição para o **Hackathon Quantum PUC-Rio** devem atender, cumulativamente, aos seguintes requisitos:

(i) Possuir 18 (dezoito) anos ou mais;
(ii) Possuir domínio da língua portuguesa; e
(iii) Possuir conhecimento e/ou experiência em, pelo menos, 01 (uma) das tecnologias abaixo:
- .NET
- Java ou Kotlin
- Node.JS

- Python
- SQL e NoSQL
- Azzure (serviços, containers, etc.).
- Filas (RabbitMQ, Kafka, etc.).
- Docker

5.2.1. Estão impedidas de participarem do Hackathon quaisquer pessoas que tenham relação direta com a organização do evento ou sejam colaboradores, funcionários e/ou estagiários, inclusive prestadores de serviços terceirizados das Empresas do Grupo Quantum, ou do Laboratório Quantum PUC IA.

5.2.2. O impedimento previsto nesta cláusula não impede que tais candidatos possam assistir às palestras realizadas durante o evento, desde que não participem do Desafio.

5.3. É permitida somente 01 (uma) pré-inscrição por pessoa, isto é, através da comprovação do Cadastro de Pessoa Física (CPF).

5.4. O envio de pré-inscrição **não** garante a participação da pessoa inscrita no **Hackathon Quantum PUC-Rio.** O evento possui vagas limitadas.

5.5. Caso o número de pré-inscritos no evento supere o número de vagas disponibilizadas pela organização (Comissão Organizadora), a Comissão Organizadora avaliará as pré-inscrições realizadas e, a seu exclusivo critério, selecionará as pessoas que enviaram a pré-inscrição e que tenham conhecimentos e/ou experiências de maior grau e correlação com o Desafio proposto.

5.5.1. Um dos critérios utilizados para desempate será a data de pré-inscrição, caso o número de inscrições supere o número de vagas disponíveis.

5.6. Todos os perfis de pré-inscritos passarão por uma curadoria, sendo levadas em consideração as informações que forem disponibilizadas no site da pré-inscrição sendo estas: o formulário de inscrição, histórico acadêmico e/ou uma cópia anexa do currículo.

5.7. Não serão aceitas inscrições realizadas por meios distintos dos previstos neste Regulamento.

5.8. O interessado em participar do Desafio é responsável pelo preenchimento correto do formulário e pela veracidade das informações fornecidas, sob pena de desclassificação, a qualquer tempo, e em qualquer fase, a exclusivo critério da organização do Desafio.

5.9. O preenchimento e o envio do formulário de inscrição e a submissão da resposta ao teste não garantem a participação do inscrito no Desafio.

5.10. Ao participarem do Desafio, os Participantes se comprometem a manter sigilo e confidencialidade sobre as informações que tiverem acesso durante o evento, mesmo após o seu término podendo a Quantum e a Coordenação Organizadora tomar as medidas judiciais necessárias para a devida reparação por todos os danos, custos, prejuízos causados pelo inadimplemento de todas as cláusulas do presente Regulamento.

VI. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS

6.1. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de pré-inscrição não garante a participação da pessoa inscrita no **Hackathon Quantum PUC-Rio**.

6.2. Caso o número de inscrições ultrapasse o número de vagas, será feita uma seleção de candidatos de acordo com os critérios citados no Item 5.2.

VII. PARTICIPAÇÃO E INSCRIÇÃO

7.1. A participação no **Hackathon Quantum PUC-Rio** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível, não implicando no estabelecimento com a Quantum de qualquer tipo de vinculação empregatícia, societária ou comercial.

7.2. As pessoas Participantes competirão em equipes formadas por Participantes com habilidades diversas, devendo sempre ser observado o objetivo desta edição, conforme descrito acima em “Desafio”.

7.3. A modalidade de inscrição é individual e os times serão montados de acordo com a escolha da banca avaliadora da Quantum.

7.4. Cada equipe será composta, preferencialmente (não obrigatório), por 05 (cinco) integrantes.

7.5 Caberá ao Participante se responsabilizar por todas eventuais necessidades e custos dispendidos para a participação no evento.

7.6 Cada participante deverá trazer seus próprios equipamentos (notebook, tablet e/ou outros) para desenvolver as soluções para a competição, sendo que será fornecido acesso à internet e energia durante o evento.

7.7 Nenhum integrante da equipe está autorizado a contratar empresas terceiras ou sistemas de apoio para o desenvolvimento da solução do desafio proposto. Os projetos não devem conter acréscimo de custo para a Quantum, devendo o Participante assim utilizar apenas sistemas já existentes e que não necessitem da compra de licenças e/ou atualização.

7.8 O Participante, por meio deste Regulamento, declara estar ciente e de acordo com o Tratamento de seus dados pessoais, quais sejam: nome completo, CPF, e-mail pessoal, sexo, telefone, endereço, data de nascimento, escolaridade (“Dados Pessoais”) pela Quantum, incluindo o compartilhamento dos Dados Pessoais entre a Quantum, e parceiros, com o único objetivo de Processo de Recrutamento e Seleção.

7.9 Todo e qualquer Tratamento dos Dados Pessoais será sempre realizado nos termos da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (“LGPD”), conforme disposto na Política de Privacidade da Quantum, disponível em https://quantumfinance.com.br/politica-de-privacidade/.

7.10 O Participante declara estar ciente da inteira responsabilidade dos patrocinadores e parceiros do evento sobre o uso dos dados dentro dos limites definidos neste Regulamento

VIII. CÓDIGO DE CONDUTA

8.1. Pedimos a todos os patrocinadores, parceiros, voluntários, funcionários e Participantes que tenham conhecimento das regras de boas práticas presentes no (i) Hack Code of Conduct, disponível em https://hackcodeofconduct.org.

8.2. Todos os patrocinadores, parceiros, voluntários e quaisquer pessoas envolvidas na organização do Hackathon são obrigados a concordar com as regras de conduta dispostas nesta cláusula decidam participar do Hackathon, as quais deverão ser observadas durante a realização do evento, para garantir um ambiente seguro a todos.

8.4. Esperamos que todos os Participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e quaisquer pessoas envolvidas na organização do Hackathon nos ajudem a tornar o Hackathon um lugar que acolha e respeite todos os Participantes, independentemente de raça, sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim, reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de discriminação ou assédio em nossos eventos.

8.5. Exemplos de discriminação e assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição ou registro de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico sem consentimento ou abordagem sexual indesejada.

Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do Hackathon, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

8.6. Soluções e projetos criados em nossos hackathons estão igualmente sujeitos à aplicação das regras, políticas e códigos mencionados nesta cláusula, no âmbito da realização do evento.

8.7. Os Participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários sinalizados pelo descumprimento desta cláusula devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento. Se você está sendo assediado ou está testemunhando outra pessoa ser assediada ou tem outras preocupações sobre este problema, entre em contato com um membro da equipe de organização do evento imediatamente.

8.8. Os Participantes, patrocinadores, parceiros, voluntários e funcionários do Hackathon que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos do Hackathon, a critério dos organizadores do Hackathon. Se um Participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do Hackathon podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo advertir o infrator ou expulsá-lo do evento.

IX. PROPRIEDADE INTELECTUAL

9.1. **Direitos de propriedade intelectual**

9.1.1. Todos os direitos de propriedade intelectual, já registrados perante o Instituto Nacional da Propriedade Industrial ou qualquer outro órgão competente, dos participantes, da Quantum, tais como marcas, código fonte, softwares, APIs, sistemas, conteúdos, vídeos, apresentações, interfaces desenvolvidas, direitos autorais, entre outros, são e permanecerão sob a propriedade de seus respectivos titulares, de forma que a realização do Hackathon não transfere nenhum direito de propriedade intelectual entre os Participantes, à Quantum.

9.1.2. Os Participantes, ao participarem do Hackathon, reconhecem e concordam que as ideias, invenções, métodos, conceitos, esquemas, planos, informações de uso comum, nomes e títulos isolados, funcionalidade de sistemas e/ou programas (“Ideias”), que tenham sido por eles apresentados no âmbito do Hackathon não são passíveis pela legislação brasileira, ainda que registráveis perante o Instituto Nacional da Propriedade Industrial ou qualquer outro órgão competente, podendo ser utilizados livremente pelos participantes que os idealizaram, pela Quantum, para quaisquer fins e sem qualquer restrição ou limitação de qualquer natureza, sendo que eventuais direitos de propriedade industrial ou intelectual, registráveis ou não perante o Instituto Nacional da Propriedade Industrial ou qualquer outro órgão competente, que decorram da

utilização, desenvolvimento, modificação e/ou aperfeiçoamento das ideias pela Quantum.

9.1.3. Os Participantes declaram que todos os materiais e Ideias por eles entregues no âmbito da execução do Hackathon foram por eles desenvolvidos, e, portanto, são resultantes de um esforço original de criação, sem qualquer uso de produtos, bens, ideias, informações, ou quaisquer outras criações intelectuais e direitos de propriedade intelectual de terceiros, bem como não envolvem a reprodução de informações confidenciais e/ou sigilosas, obrigando-se a adotar todas as medidas necessárias para que a Quantum seja isentas de qualquer responsabilidade em virtude da eventual violação do disposto neste item.

9.1.4. A Quantum exime-se de toda e qualquer responsabilidade decorrente do uso indevido por terceiros dos materiais entregues pelos Participantes no âmbito da execução do Hackathon.

9.1.5. Os Participantes se obrigam, de modo irretratável e irrevogável, a ressarcir e indenizar os organizadores do evento por todo e qualquer custo, despesa, dano ou prejuízo que o Participante venha a causar pelo uso indevido de materiais de terceiros.

9.2. **Conteúdo de Marketing e Uso da Imagem dos Participantes**

9.2.1. Os Participantes desde já autorizam, a título gratuito, à Quantum, bem como aos demais terceiros por ela indicados, a utilizarem seus direitos de personalidade (tais como nome civil, imagem, som de voz, entrevistas, depoimentos, etc.) em todos e quaisquer materiais, ações ou atividades que tenham como finalidade a divulgação do Hackathon, seus resultados e premiações, veiculados em quaisquer mídias e meios, tais como mídia eletrônica, digital, anúncios em jornais e revistas, cartazes, faixas, outdoors, televisão, rádio, tele mídia, cinema, mala-direta, materiais de ponto de venda, Internet, redes sociais, pelo prazo de 2 (dois) anos, contado da data de encerramento do Hackathon, em caráter irrevogável, irretratável e universal, não significando, implicando ou resultando em qualquer obrigação de divulgação, nem de pagamento pela Quantum aos Participantes.

X. PROGRAMAÇÃO

10.1. A programação do **Hackathon Quantum PUC-Rio** compreende: (i) apresentações; (ii) sessões de mentoria; (iii) desenvolvimento das soluções; (iv) entrega das soluções e (v) avaliações das melhores soluções desenvolvidas. A

programação completa será divulgada no início do evento e estará disponível no site https://conteudo.quantumfinance.com.br/hackathon2025

10.1.1. Os mentores estarão disponíveis para atendimento em faixas de horários informadas no início do evento, sendo assim, o grupo que desejar realizar sessões de mentoria, deverá se organizar para ter acesso aos mentores nesses horários pré-definidos.

10.2. A programação oficial pode sofrer mudanças em decorrência de qualquer fator que impacte na organização do evento, neste caso, toda e qualquer mudança será notificada no site do evento ou por e-mail.

XI. SUBMISSÃO DE SOLUÇÕES

11.1. As soluções propostas pelas equipes ao desafio do **Hackathon Quantum PUC-Rio** deverão estar prontas para serem entregues até às **18h00min (horário de Brasília) do dia 05/04/2025,** da seguinte forma:

a. **Arquivo de Apresentação:** No formato de slides, contendo informações sobre problema, solução e tecnologias utilizadas, e futuro da solução desenvolvida [obrigatório utilizar formato.pdf e recomendamos o formato de até 10 (dez) slides].
b. **Vídeo Demo:** Link do vídeo demo até 60 (sessenta) segundos gravando a tela e navegação da solução desenvolvida, para o qual não podem ser utilizadas ferramentas de prototipação que não apresentem código desenvolvido. Os vídeos com mais de 60 (sessenta) segundos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe;
c. **Link público do repositório:** disponibilizar em repositório do Github. Caso a solução utilize mais de um repositório, enviar o link de todos (limitado a 03 (três) links no máximo).

11.2. Após a entrega das soluções cada equipe participará da gravação de um vídeo para explicar o arquivo de apresentação da solução. Esse vídeo será usado para avaliação pela banca avaliadora.

11.3. As apresentações não devem ter menos que 03 (minutos) e não mais do que 05 (minutos)

11.4. Ao término do evento cada equipe terá um repositório com 03 (três) arquivos, e 01 (um) a 03 (três) links, sendo:

a) 01 (um) vídeo demo;
b) 01 (um) pdf de apresentação;
c) 01 (um) vídeo de apresentação; e

d) 01 (um) a 03 (três) links de repositório público.

11.5. Os arquivos e links não podem ser diferentes dos descritos neste Regulamento em hipótese alguma. Caso isso ocorra, o projeto e a equipe serão imediatamente desclassificados, sem direito a contestação.

11.6. Todos os projetos vão passar por um processo de *code review* qualitativo, observando conteúdo dos repositórios e o uso de boas práticas na entrega do código como descrito no item 9.1.3 deste Regulamento. O time que não cumprir os requisitos mínimos de conter código próprio poderá ser eliminado, cabendo à avaliação da Comissão Organizadora para tal decisão.

XII. ETAPAS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

12.1. O **Hackathon Quantum PUC-Rio** possui uma etapa de avaliação, descrita abaixo:

a) Etapa Única - Avaliação dos jurados: **entre 05/04/2025 e 08/04/2025**

12.2. **Etapa Única**: Um grupo de avaliadores nomeados pela empresa desafiante vai analisar e selecionar e classificar os melhores projetos em um ranking. Os projetos serão avaliados com base nos critérios estabelecidos no item 3.2 do regulamento.

12.2.1. A comunicação dos vencedores acontecerá no dia **09/04/2025**.

XIII. PREMIAÇÃO

13.1. Os Participantes irão concorrer a premiação por equipe:

a) 1º LUGAR - R$ 2.500,00
b) 2º LUGAR - R$ 1.500,00
c) 3º LUGAR - R$ 1.000,00

13.2. Todos os prêmios oferecidos aos Participantes das equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis.

13.3 Além da premiação por equipe será oferecida como premiação individual a contratação para participação, de acordo com perfil do Participante, em:

a) projetos do laboratório Quantum PUC-Rio IA, para alunos da PUC-Rio, ou;
b) vagas de estágio ou emprego na Quantum.

13.4 A efetiva contratação dos Participantes selecionados como destaque pela equipe de Recursos Humanos da Quantum estará sujeita à avaliação específica e entrevista final com gestores do projeto ou da área fim na Quantum.

13.5. Todos e quaisquer custos ou despesas para usufruir o prêmio que não estejam expressamente previstos neste Regulamento deverão ser arcados única e exclusivamente pelo Participante contemplado, não sendo devido ao Participante nenhum valor a título de reembolso ou a qualquer título.

13.6. A Quantum não se responsabiliza pela não entrega do Prêmio nos casos em que: (i) o Participante informar de forma indevida os seus dados; (ii) houver motivos de força maior ou caso fortuito que impeçam a entrega do prêmio; e/ou (iii) diante da recusa de recebimento feita pelo próprio Participante.

13.7. Os prêmios podem ser alterados a qualquer momento, a critério da Quantum, sem que isso cause prejuízo ao evento, desde que substituídos por outros prêmios de igual valor. Qualquer alteração deste item será comunicada tempestivamente aos Participantes.

XIV. AVALIADORES

14.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, as pessoas integrantes que farão parte das bancas julgadoras comprometem-se a informar à Comissão Organizadora caso identifiquem qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, tão logo seja constatado.

14.2. As decisões da banca avaliadora, inclusive no que tange à classificação e à premiação dos Participantes/Equipes, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

14.3. Durante o processo de avaliação, os jurados podem aplicar ou não *feedbacks* a respeito da solução desenvolvida.

14.4. A Comissão Organizadora não se responsabiliza caso o jurado não realize tal atribuição.

XV. COMUNICAÇÃO

15.1. Em todas as etapas do **Hackathon Quantum PUC IA**, a Comissão Organizadora se comunicará com os Participantes por meio do endereço da internet https://conteudo.quantumfinance.com.br/hackathon2025 ou por meio do endereço de e-mail cadastrado pelos Participantes.

15.2. Os Participantes são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações do evento.

XVI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

16.1. As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos Participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora.

16.2. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço da https://conteudo.quantumfinance.com.br/hackathon2025 ou por meio do endereço de e-mail cadastrado pelos Participantes

16.3. O **Hackathon Quantum PUC-Rio** será coordenada por uma Comissão Organizadora que irá designar e convidar pessoas mentoras e pessoas avaliadoras que farão parte das bancas avaliadoras.

16.4. Os Participantes também autorizam a utilização e compartilhamento de todos os dados fornecidos no momento da pré-inscrição pela organizadora do **Hackathon Quantum PUC-Rio**, nos termos deste Regulamento e da LGPD.

16.5. As decisões das pessoas integrantes das bancas julgadoras no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

16.6. O **Hackathon Quantum PUC-Rio**, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios por outros de igual valor, mediante alteração do Regulamento e comunicação e publicação pública, a ser realizada no hotsite do evento https://conteudo.quantumfinance.com.br/hackathon2025 . As alterações vigorarão a partir da data de divulgação do regulamento alterado.

16.7. O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos Participantes do concurso. O **Hackathon Quantum PUC-Rio** fará, nestes casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

16.8. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora em caráter definitivo.

16.9. Os candidatos/Participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste Regulamento.

16.10. O Participante:

a) Não publicará falsidades ou declarações falsas que possam danificar o Hackathon, seus organizadores, patrocinadores ou terceiros;

b) Não enviará conteúdo que seja ilegal, obsceno, difamatório, ameaçador, pornográfico, ofensivo, odioso, racial ou étnico ofensivo, que incentive atividades criminosas, que dê origem à responsabilidade civil ou que é inapropriado ou destrutivo à imagem ou à boa vontade dos patrocinadores;

c) Não publicará anúncios ou solicitações de negócios;

d) Não será obrigado a pagar qualquer compensação ou permitir a participação de terceiros em relação ao uso, reprodução, modificação, publicação, exibição ou outra exploração de qualquer conteúdo que o Participante enviar; e

e) Não enviará ou compartilhará materiais e conteúdos que contenham qualquer tipo de vírus, dispositivos desativa dores ou código nocivo.

16.11. Será desclassificada a equipe que:

d) Ferir os princípios de fair play;

e) Causar tumulto ou confusão durante o evento;

f) Pedir apoio para qualquer pessoa fora do evento;

g) Se ausentar durante as etapas da competição (a equipe deverá manter sempre ao menos um representante no local do evento).

Rio de Janeiro, 25 de fevereiro de 2025

* * * *