REGULAMENTO CRIARG - HACKATHON 2025

Este regulamento contém as informações básicas e regras aplicáveis ao **CRIARG - HACKATHON 2025** e é disponibilizado aos candidatos e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda a realização do evento. Portanto, os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos aqui descritos.

DESAFIO

Fomentar nos alunos ideias com potencial para empreender, captar e criar soluções para a cidade do Rio Grande nas mais diversas áreas como saúde, educação, esporte, lazer, segurança, cultura e entretenimento, dentro das **17 ODS** definidas pela ONU.

Link para saber mais sobre as 17 ODS:
https://brasil.un.org/pt-br/sdgs

---

1. DO OBJETIVO

1.1. O CRIARG - HACKATHON consiste em um trabalho junto às escolas públicas do município de Rio Grande, com foco no ensino fundamental e no ensino médio. Junto com os professores, os alunos dessas escolas vão identificar problemas e criar soluções para a cidade do Rio Grande.

---

2. DAS DATAS E DO LOCAL

- **Inscrições:** de 17/09/2025 a 30/09/2025
- **Avaliação dos vídeos:** 01 e 02/10/2025
- **Anúncio dos classificados:** 03/10/2025
- **Etapas presenciais:** 06 e 07/10/2025
- **Semifinais (pitchs):** 08/10/2025
- **Finais (top 10):** 10/10/2025

As etapas presenciais dos dias 06 de outubro e 07 de outubro acontecerão no **Parque Tecnológico da FURG – Oceantec**, das 09h às 17h.

---

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições serão realizadas via formulário, de 17 a 30 de setembro de 2025.

3.2. Cada equipe deverá:

- Informar dados completos de alunos e professor responsável;
- Enviar **vídeo de até 1 minuto** já no ato da inscrição, contendo:
    - Apresentação do problema;
    - Qual ODS está relacionado;
    - A solução proposta;
    - Para quem será entregue a solução.

3.3. O vídeo é **obrigatório**, **classificatório** e **acumulativo de pontos** (até 1,0 ponto).

3.4. Para validar a equipe inscrita é preciso ter **06 alunos e 01 professor**.

---

4. SELEÇÃO DOS CANDIDATOS

- Participantes devem ter vínculo com a escola indicada. Caso contrário, serão desclassificados.
- Na primeira fase serão selecionadas até **30 ideias**.
- Nas etapas presenciais serão selecionados até **10 projetos** para a final.
- Os vencedores serão definidos entre os finalistas.

---

5. DA PARTICIPAÇÃO/INSCRIÇÃO

5.1. Pessoas cuja inscrição for aprovada deverão confirmar presença conforme prazos definidos pela Comissão Organizadora.

5.2. A participação é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

5.3. Equipes que não cumprirem as etapas propostas serão desclassificadas.

5.4. Cada equipe deve ter **06 alunos e 01 professor**, não sendo permitida outra configuração.

5.5. Participantes devem levar seu próprio notebook/laptop. O espaço fornecerá Wi-Fi.

5.6. As camisetas fornecidas no credenciamento devem ser usadas durante o evento.

5.7. O acesso será restrito aos locais autorizados pela organização.

---

6. DA PROGRAMAÇÃO

O evento é uma maratona que une recursos tecnológicos e criativos em busca de soluções inovadoras.

- Etapa online (vídeo) – classificação inicial.
- Etapas presenciais – desenvolvimento de soluções, prototipagem e pitchs.
- Semifinal – 08/10/2025.
- Final – 10/10/2025.

---

7. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO

Etapa 1 – Vídeo de Inscrição (até 1,0 ponto)

- Problema apresentado;
- Conexão com ODS;
- Clareza da solução;
- Público beneficiado;
- Cumprimento do tempo de 1 minuto.

Pontuação máxima: 1,0 ponto.

Etapa 2 – Encontros Presenciais (até 4,0 pontos)

- **Dia 1 (06/10):**
    - Validação → até 1,0 ponto
    - Criatividade → até 1,0 ponto

- **Dia 2 (07/10):**
    - Prototipagem → até 1,0 ponto
    - Mini Pitch → até 1,0 ponto

Pontuação máxima: 4,0 pontos.

Etapa 3 – Acúmulo até a Semifinal

- Vídeo: até 1,0 ponto
- Encontros presenciais: até 4,0 pontos
- **Total acumulado:** até 5,0 pontos

Pitchs Oficiais (Semifinal e Final)

- Relevância do problema
- Criatividade da solução
- Viabilidade
- Qualidade do protótipo
- Clareza e impacto da apresentação

---

8. DA PREMIAÇÃO

- **1º lugar:** R$ 2.000,00 por aluno (total R$ 12.000,00) + R$ 3.000,00 para o professor.
- **2º lugar:** R$ 1.300,00 por aluno (total R$ 7.800,00) + R$ 2.700,00 para o professor.
- **3º lugar:** R$ 1.000,00 por aluno (total R$ 6.000,00) + R$ 2.000,00 para o professor.
- Todos participantes e escolas receberão certificado de reconhecimento.

---

9. DO JULGAMENTO

- As bancas avaliadoras devem informar qualquer conflito de interesse.
- Avaliadores da fase online não poderão ter vínculo com equipes.
- A banca presencial será divulgada apenas na hora das apresentações.
- Decisões da banca são soberanas e irrecorríveis.

---

10. DA COMUNICAÇÃO

Toda comunicação será feita por e-mail e plataforma oficial do evento.

---

11. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Datas podem ser prorrogadas a critério da Comissão Organizadora.
- Participantes autorizam o uso de dados e cedem direitos autorais das propostas para o Cria RG e para Clash
- Condutas antiéticas, discriminatórias ou plágio resultarão em desclassificação.
- Despesas com transporte, hospedagem e materiais ficam por conta dos participantes.
- A organização fornecerá alimentação no local.
- O CRIARG não se responsabiliza por objetos pessoais perdidos/danificados.
- Casos omissos serão julgados pela Comissão Organizadora.
- Alterações deste regulamento podem ser feitas e serão comunicadas oficialmente.