

## REGULAMENTO

### DESAFIO LIGA JOVEM

O Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE, em consonância com sua missão, visão e seus valores, e com o objetivo de promover atividades de fomento à cultura empreendedora por meio de orientação, trilha de aprendizado e apoio às novas ideias, lança, neste cenário, a 2ª Edição do Desafio Liga Jovem!

A 2ª Edição do Desafio Liga Jovem é uma competição executada por meio do Instituto Ideias de Futuro, com o intuito de apoiar o desenvolvimento de competências empreendedoras pelos estudantes e professores orientadores participantes, os ajudando a se reconhecerem como protagonistas de mudanças em sua realidade, isto é, não apenas como usuários de tecnologia, mas também como criadores de soluções para os desafios da sociedade.

Este Regulamento constitui-se como documento oficial da 2ª Edição Desafio Liga Jovem, apresentando informações quanto à participação dos estudantes e dos seus professores orientadores e na promoção e construção de soluções para o cotidiano das cidades e comunidades.



**SUMÁRIO**

Capítulo I	
OBJETIVOS.....	4
Capítulo II	
DEFINIÇÕES CONCEITUAIS.....	4
Capítulo III	
REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO.....	5
Capítulo IV	
INSCRIÇÕES.....	5
Capítulo V	
COMPETIÇÃO.....	8
Capítulo VI	
ETAPAS.....	11
Capítulo VII	
DESCLASSIFICAÇÃO/EXCLUSÃO.....	19
Capítulo VIII	
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA COMPETIÇÃO.....	20
Capítulo IX	
CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO.....	24
Capítulo X	
PREMIAÇÃO.....	26
Capítulo XI	
ETAPA NACIONAL PRESENCIAL - MISSÃO TÉCNICA NACIONAL.....	28
Capítulo XII	
MISSÃO PREMIAÇÃO INTERNACIONAL.....	30
Capítulo XIII	
DISPOSIÇÕES GERAIS.....	31
Capítulo XIV	
TERMOS PARA ETAPAS PRESENCIAIS.....	36
ANEXO I	
TERMO DE ACEITE DE PARTICIPAÇÃO NAS ETAPAS PRESENCIAIS DA 2ª EDIÇÃO DESAFIO LIGA JOVEM.....	38
ANEXO II	
TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO NAS ETAPAS PRESENCIAIS DA 2ª EDIÇÃO DESAFIO LIGA JOVEM.....	39
ANEXO III	
TERMO DE CONSENTIMENTO PARA TRATAMENTO DE DADOS.....	41
ANEXO IV	
TERMO DE CONSENTIMENTO DE TRATAMENTO DE DADOS DE MENORES	



DE 18 ANOS.....	45
ANEXO V	
TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM.....	49
ANEXO VI	
TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DE MENORES DE 18 ANOS... 50	
ANEXO VII	
AUTORIZAÇÃO DE VIAGEM NACIONAL ACOMPANHADO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES COM MENOS DE 18 ANOS.....	51
ANEXO VIII	
F.A.Q (Tire suas dúvidas sobre a 2ª Edição Desafio Liga Jovem).....	53



# Capítulo I

## OBJETIVOS

Art. 1º A 2ª Edição do Desafio Liga Jovem é uma competição nacional, de caráter educacional, promovida pelo SEBRAE, realizado por meio do Instituto Ideias de Futuro, com o objetivo de:

I - Desenvolver e fortalecer competências e atitudes empreendedoras nos estudantes participantes e com seus respectivos professores orientadores, por meio de atividades dinâmicas que trabalham a criatividade, inovação, organização, planejamento, responsabilidade, liderança, colaboração, visão de futuro, a assunção de riscos, resiliência e a curiosidade científica - competências todas presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

II - Promover a educação e a cultura empreendedora.

III - Gerar e dar visibilidade às soluções desenvolvidas pelos estudantes participantes que podem ser úteis à sociedade.

# Capítulo II

## DEFINIÇÕES CONCEITUAIS

Art. 2º Para efeito deste Regulamento, entende-se:

I. Empreendedorismo ou atitudes empreendedoras: disposição ou capacidade de idealizar, coordenar e realizar projetos que envolvam inovação e riscos.

II. Competências Empreendedoras: aquelas que aglutinam competências socioemocionais, cognitivas e laborais, a partir do reconhecimento de ideias e oportunidades em diferentes contextos e que possibilitam a transformação de práticas e agregação de valor, embasadas pelos pilares do "saber ser", do "saber colaborar" e do "saber fazer". É um processo permanente, contínuo e indispensável para a transformação da educação, para a melhoria dos indicadores de qualidade de maneira efetiva para a aprendizagem dos estudantes.

III. Banca: Painel de jurados convidados pelos organizadores do competição que avaliarão as apresentações nas devidas Etapas do Desafio Liga Jovem.



IV. Entrega do projeto em formato de vídeo: apresentação breve e direta em formato de vídeo com duração de até 5 (cinco) minutos com o intuito de descrever novas soluções.

V. Pitch: apresentação curta e direta, com duração de até 5 minutos, sobre o projeto desenvolvido que deverá ser apresentado presencialmente durante algumas Etapas do Desafio.

## Capítulo III

# REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

Art. 3º Poderão participar da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem estudantes regularmente matriculados, no ano de 2024, do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental - anos finais, de todos os anos do ensino médio, da educação profissional e da educação superior, sendo das redes públicas e privadas, de todos os municípios localizados em território nacional. As inscrições devem ser feitas por equipes. Essas equipes deverão ser compostas por 2 (dois) a 5 (cinco) integrantes, sendo eles estudantes da mesma instituição de ensino. Para a categoria AVANÇA (Educação Superior), é permitido que os integrantes sejam de campus diferentes, desde que pertençam à mesma instituição de ensino. Além disso, devem contar com um professor orientador, que poderá ser um docente ou outro profissional da educação e deve residir na mesma região dos estudantes. Cada estudante só pode se inscrever em uma única equipe e categoria. Orientadores não possuem um número limitado de equipes e categorias que podem orientar.

## Capítulo IV

# INSCRIÇÕES

Art. 4º As inscrições são gratuitas para todos os participantes e devem ser realizadas pelo site oficial [www.desafioligajovem.com.br](http://www.desafioligajovem.com.br), por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios. As inscrições estarão abertas no período de 12 de março a 07 de junho de 2024, até as 23:59 (horário de Brasília), podendo ser prorrogada ou encerrada a critério dos organizadores. **NÃO É NECESSÁRIO NENHUM TIPO DE PAGAMENTO PARA PARTICIPAR NA 2ª EDIÇÃO DO DESAFIO LIGA JOVEM.**



§ 1º As inscrições devem ser realizadas por equipes de 2 (dois) a 5 (cinco) estudantes, além 1 (um) professor orientador. A equipe deverá ser criada no momento da inscrição, sendo inserida no sistema por um membro da equipe (estudante ou professor orientador), que ficará responsável por enviar o convite ou código da equipe para os demais membros.

I - A validação da equipe será realizada após a inclusão de, pelo menos, dois membros da equipe e do professor orientador até a data limite de inscrições. O não cumprimento desta etapa, impede a participação da equipe na competição.

Para que a inscrição de um membro da equipe seja considerada válida, é necessário que todos os integrantes aceitem o convite enviado para seus respectivos e-mail, pelo membro que criou a equipe na plataforma Ideas Lab ([www.ideiaslab.com.br](http://www.ideiaslab.com.br)), ou que usem o código disponível para se juntarem à equipe. Este aceite deve ocorrer dentro do prazo estipulado para as inscrições. No caso de não cumprimento dos prazos e das orientações fornecidas, a inscrição da equipe e de seus membros será considerada inválida.

II - Informações necessárias de cada participante para a inscrição:

Dados obrigatórios: nome completo, CPF, e-mail, número de celular (com DDD e WhatsApp), data de nascimento, nome da instituição de ensino onde está matriculado(a), ano escolar (nas categorias que são compostas por Educação Profissional e Superior não é exigido no cadastro informações relacionadas ao período ou ano em que o estudante está cursando), cidade, estado, e como conheceu a competição.

Dados opcionais: informações sobre gênero, raça e se possui alguma deficiência. Para as categorias que são compostas por educação profissional e superior não é exigido no cadastro informações relacionadas ao período ou ano em que o estudante está cursando.

III - Informações necessárias do responsável do participante menor de idade: nome completo, CPF e um número de celular (com DDD e WhatsApp).

IV - Informações necessárias do professor orientador:

Dados obrigatórios: nome completo, data de nascimento, CPF, e-mail, número de celular (com DDD e WhatsApp), instituição de ensino onde atua, função no corpo docente da instituição, cidade e estado.

Dados opcionais: Informações sobre gênero, raça e se possui alguma deficiência.



§ 2º A inscrição deve ser realizada de maneira on-line por meio do site oficial [www.desafioligajovem.com.br](http://www.desafioligajovem.com.br). Durante o processo de inscrição, os participantes devem concordar, no momento da inscrição, com os termos de uso e compartilhamento de dados, assim como com os termos de uso de imagem. Os organizadores da competição não assumem responsabilidade por equipes consideradas inelegíveis ou por informações enviadas de forma incorreta.

§ 3º É obrigatório o consentimento do termo de cessão de uso de imagem de cada participante, ressaltando que, no caso de participantes menores de idade, o termo deve ser assinado pelos responsáveis legais. Este consentimento é uma condição **indispensável e inegociável** para a continuidade na competição, garantindo o cumprimento das normas legais e éticas relacionadas à divulgação de imagens dos participantes durante o evento.

§ 4º Ao preencher a inscrição na 2ª Edição do Desafio Liga Jovem, o participante automaticamente afirma ter conhecimento e aceitação das normas e condições estabelecidas neste regulamento, sob as quais os inscritos não poderão alegar desconhecimento.

§ 5º Recomenda-se que a inscrição seja realizada com antecedência, uma vez que o Sebrae e o Instituto Ideias de Futuro não se responsabilizam por inscrições não recebidas em decorrência de eventuais problemas técnicos, falhas na transmissão dos dados ou de congestionamentos das linhas de comunicação.

§ 6º Os organizadores reservam o direito de encerrar as inscrições antecipadamente caso o número de equipes inscritas atinja o limite de 4.000 (quatro mil) equipes.

§ 7º É de inteira responsabilidade das equipes concorrentes a veracidade das informações contidas no ato da inscrição. As informações devem ser objetivas e serão passíveis de verificação dos organizadores da competição.

§ 8º Cada estudante poderá participar de uma única equipe. Aos professores orientadores é facultada a participação em mais de uma equipe.

§ 9º Os organizadores têm o direito de excluir da competição, a qualquer momento, aqueles que não preencherem o cadastro de inscrição na plataforma da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem de forma completa e correta ou que prestar informações inverídicas.

§ 10º Participantes menores de 18 anos devem informar os dados de contato do responsável legal no ato da inscrição para participar da 2ª Edição do Desafio Liga



Jovem e, como condição para ser elegível a receber quaisquer benefícios descritos nas regras da competição. *Os dados do responsável legal são informados indicando concordância dos mesmos com os termos e regras da competição.*

Caso a equipe siga para a Etapa Nacional, que acontecerá presencialmente, novos termos serão solicitados aos integrantes e seus responsáveis, todos devidamente assinados e com autenticidade validada por cartório.

§ 11º Os estudantes que concluírem o Ensino Médio, Educação Profissional ou Superior no decorrer do Desafio, se selecionados, deverão participar das etapas vinculados a instituição de ensino/professor orientador do momento da inscrição.

§ 12º Projetos que venceram as edições anteriores a 2ª Edição do Desafio Liga Jovem não podem participar novamente; no entanto, os membros das equipes vencedoras podem se inscrever com novos projetos. Equipes ou projetos que não foram vencedores na edição anterior podem participar novamente, assim como vencedores de outras competições estudantis.

## Capítulo V COMPETIÇÃO

Art. 5º A 2ª Edição do Desafio Liga Jovem é uma competição de introdução ao Empreendedorismo com uso de tecnologia, digital ou analógica, em formato de competição, em que os estudantes criam uma solução transformadora, envolvendo ferramentas tecnológicas, como aplicativo, site, jogo físico ou eletrônico, redes sociais, plataforma, metodologias ou outras tecnologias de produção e/ou fabricação, para resolver um problema de sua escola e/ou comunidade.

Art. 6º A 2ª Edição do Desafio Liga Jovem será dividida em quatro categorias: IMAGINA, CRIA, INSPIRA e AVANÇA, de acordo com o nível de escolaridade dos participantes.

- A categoria IMAGINA será destinada a estudantes do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental;
- A categoria CRIA será destinada a estudantes de todo o Ensino Médio;



- A categoria INSPIRA será destinada a estudantes da Educação Profissional, incluindo aqueles matriculados em cursos técnicos integrados ao ensino médio, simultaneamente ao ensino médio ou após a conclusão deste.
- A categoria AVANÇA será destinada a estudantes da Educação Superior de cursos de graduação, de cursos de bacharelados, licenciaturas ou tecnólogo, regularmente matriculados em qualquer curso autorizado pelo MEC, de instituições da rede pública ou privada de todo o Brasil.

§ 1º Estudante de Ensino Médio em curso integrado, ou paralelo a Educação Profissional tem a opção de escolher em qual categoria deseja participar, podendo optar entre a categoria "CRIA" ou "INSPIRA" de acordo com seus interesses e habilidades.

§ 2º A escolha da categoria deve ser feita no momento da inscrição e é de responsabilidade do participante garantir que sua categoria seja selecionada corretamente.

§ 3º A organização do 2ª Edição do Desafio Liga Jovem se reserva no direito de verificar e validar a elegibilidade dos participantes em relação à categoria escolhida.

§ 4º Qualquer tentativa de manipulação ou falsificação das informações de categoria poderá resultar na desclassificação do participante ou equipe envolvida.

§ 5º A divisão das equipes por categorias visa promover a competição justa e proporcionar um ambiente adequado para o desenvolvimento das habilidades dos estudantes de diferentes níveis educacionais.

§ 6º A 2ª Edição do Desafio Liga Jovem é estruturado a partir de uma trilha de aprendizado com conteúdos didáticos de Inovação e Empreendedorismo Tecnológico, incluindo certificado de conclusão de curso para todos os participantes que concluírem a etapa de entrega do projeto em formato de vídeo, aliado ao formato de competição, que estimula a participação através da premiação dos projetos mais bem avaliados em cada uma das etapas: Entrega Final, Estadual, Regional e Nacional. As modalidades das etapas acontecerão da seguinte forma:

I - Etapa de Sensibilização: híbrida;

II - Etapa de Inscrição: on-line;

III - Etapa de Gamificação / Desafio nas Redes: on-line;

IV - Etapa de Capacitação on-line;



V - Etapa Estadual: on-line

VI - Etapa Regional: on-line;

VII - Etapa Nacional: presencial;

VIII - Missão de Premiação Internacional: presencial.

§ 7º Os projetos desenvolvidos pelas equipes podem recorrer a diferentes estratégias de uso de ferramentas tecnológicas, que melhor respondam aos problemas que desejam solucionar. Assim, a expectativa é que participem estudantes que tenham a capacidade de desenvolver projetos em vários contextos e em diferentes estágios de progresso, tais como:

I - Projetos criados “do zero” durante o Desafio Liga Jovem;

II - Projetos de ciências e tecnologia;

III - Projetos de fabricação ou produção;

IV - Projetos de grêmios e outras equipes estudantis;

V - Competição que sejam criadas a partir do trabalho em sala de aula;

VI - Equipes de estudantes envolvidos em organizações e movimentos sociais;

VII - Clubes de estudantes;

VIII - Competições criadas a partir de atividades de laboratório de informática e/ou robótica ou outras disciplinas;

IX - Entre outros.

§ 8º A organização da competição não possui autoridade para tomar decisões relacionadas à propriedade intelectual e ideias contidas nos projetos desenvolvidos/utilizados no Desafio. No entanto, qualquer forma de fraude ou plágio será investigada rigorosamente, resultando na **imediate desclassificação** da equipe inscrita.

§ 9º Após o período de inscrição, serão iniciadas as atividades da Etapa de Capacitação, compostas por palestras, oficinas e sessões de mentoria, com conteúdo e entregas concentradas na plataforma do Desafio Liga Jovem, e avaliações dos projetos e premiações, conforme detalhamento de regras definidas neste regulamento.



§ 10º Todas as equipes que encaminharem seu projeto ao final da Etapa de Capacitação - e que farão a entrega em formato de vídeo no prazo estipulado, receberão o certificado de conclusão do curso "Desafio Liga Jovem".

§ 11º Para serem consideradas elegíveis à competição e seleção nas Etapas Estaduais, Regionais e Nacional da competição Desafio Liga Jovem, as equipes devem cumprir rigorosamente os prazos de entrega divulgados no site oficial [www.desafioligajovem.com.br](http://www.desafioligajovem.com.br). Também é obrigatório enviar todos os documentos e termos de autorização exclusivamente por meio da Plataforma Ideias Lab ([www.ideiaslab.com.br](http://www.ideiaslab.com.br)).

Após a conclusão do prazo estipulado e divulgado no site oficial da competição, será concedido um período adicional de 7 (sete) dias corridos para o envio de materiais. Este período adicional começa a contar a partir da data de término do prazo original. No entanto, as equipes que enviarem materiais durante este período adicional **não serão elegíveis para concorrer às demais etapas e premiações, sendo elegíveis apenas para receber o certificado de conclusão.**

## Capítulo VI

### ETAPAS

Art. 7º O período da 2ª Edição Desafio Liga Jovem corresponde às datas vigentes no site oficial [www.desafioligajovem.com.br](http://www.desafioligajovem.com.br). Todas as datas estão sujeitas a alteração pela organização da competição e os participantes são os responsáveis por verificar estas datas no site antes e durante o Desafio.

§ 1º Etapa - Etapa de Sensibilização

#### **I - Oficinas Presencial e On-line:**

O principal objetivo das oficinas é sensibilizar tanto estudantes, quanto professores acerca da Educação Empreendedora e destacar a relevância de desenvolver projetos de vida. Nessa etapa, há também a intenção de promover amplamente a 2ª Edição do Desafio Liga Jovem em diversas instituições de ensino, buscando estimular as inscrições. As estratégias de sensibilização serão aplicadas por meio de oficinas e palestras, que serão conduzidas tanto de forma presencial quanto on-line, abrangendo todas as Unidades Federativas (UFs) do Brasil. Estas oficinas serão



realizadas em diferentes instituições de ensino, com foco específico em envolver estudantes e professores das instituições selecionadas.

Serão realizadas oficinas on-lines específicas como: Canvas Projeto de Vida, Ideação de Games e Ideação de Apps, visando estimular a criatividade e o pensamento empreendedor. Além disso, os participantes receberão informações detalhadas sobre a 2ª Edição do Desafio Liga Jovem, incluindo seus objetivos, o processo de participação, prazos e os benefícios envolvidos. Para garantir um envolvimento efetivo, as oficinas incluirão atividades interativas, que engajam os participantes e reforçam os conceitos apresentados e um certificado de participação que o aluno poderá emitir ao final da oficina. Para solicitar uma oficina na sua escola, acesse o site oficial [www.desafioligajovem.com.br](http://www.desafioligajovem.com.br)

## II- Inscrições:

A inscrição é gratuita e será realizada exclusivamente através do site oficial [www.desafioligajovem.com.br](http://www.desafioligajovem.com.br). Os interessados devem se inscrever no período de 12 de março a 07 de junho de 2024, até às 23:59 (horário de Brasília). Para se inscrever, é necessário preencher todos os campos obrigatórios no ato da inscrição.

## III- Desafio nas Redes - Gamificação

Consiste em mobilizar as equipes, professores orientadores e instituições de ensino participantes da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem (DLJ2) a criarem ações, presencialmente e nas redes sociais, incentivando a participação e aumentando a interatividade do Desafio. O objetivo principal desta campanha é criar repercussão orgânica para as equipes, professores orientadores e escolas, fazendo com que mais pessoas passem a conhecer sobre seus projetos e, conseqüentemente, sobre a 2ª Edição do Desafio Liga Jovem (DLJ2).

A Campanha se divide em 3 públicos:

- **Desafio nas redes - estudantes:** Equipes de estudantes, devidamente inscritas no DLJ2, em qualquer de suas 4 (quatro) categorias: Imagina, Cria, Inspira e Avança.
- **TOP Profs:** Professores orientadores de equipes inscritas no DLJ2, em qualquer categoria.



- **TOP Escolas:** Gestores ou profissionais do corpo diretivo e pedagógico de Instituições de Ensino com equipes inscritas no DLJ2, em qualquer categoria.

Cada público terá missões específicas, que deverão ser realizadas durante o período de tempo pré-estabelecido, valendo pontos. A partir da avaliação das pontuações atribuídas, será elaborado um ranking que determinará os vencedores, os quais serão agraciados com prêmios.

Os pontos acumulados no Desafio das redes, bem como seu ranking, não serão considerados, de nenhuma forma, na trilha de etapas da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem. A participação nesta Campanha não é obrigatória para nenhum dos públicos da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem.

A premiação do Desafio nas Redes consiste no seguinte:

**Para as Equipes:** serão premiadas 3 (três) equipes que apresentarem as maiores pontuações na Campanha Desafio nas Redes, sendo:

- Primeiro lugar: smartphone para cada estudante membro da equipe.
- Segundo lugar: smartwatch para cada estudante membro da equipe.
- Terceiro lugar: um voucher de compras de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) para a equipe como um todo.

**Para os Professores orientadores:** serão premiados 3 (três) professores orientadores que apresentarem as maiores pontuações na Campanha TOP Profs, sendo:

- Primeiro lugar: participação em missão nacional, para um evento de educação com viagem, hospedagem e alimentação pagas pelo SEBRAE
- Segundo lugar: um smartphone.
- Terceiro lugar: um voucher de compras de R\$1.000,00 (mil reais).

**Para as Escolas:** serão premiadas as 3 (três) instituições de ensino que apresentarem as maiores pontuações na Campanha TOP Escolas, sendo:

- Primeiro lugar: missão para acompanhamento da final nacional da 2ª Edição Desafio Liga Jovem, para dois gestores da instituição de ensino (considera-se gestor o diretor, coordenador, secretário escolar, orientador educacional e demais profissionais do corpo diretivo), com viagem, hospedagem e alimentação pagas pelo SEBRAE..



- Segundo lugar: 2 notebooks para a Instituição de Ensino.
- Terceiro lugar: 1 notebook para a Instituição de Ensino.

Os prêmios serão entregues pelo Sebrae, no prazo de até 90 (noventa) dias a partir da divulgação dos resultados, com exceção da premiação relativa às missões que poderão ser realizadas em até 180 (cento e oitenta) dias.

Para todas as premiações, serão consideradas equipes válidas aquelas que, além de estarem devidamente inscritas na 2ª Edição do Desafio Liga Jovem, cumpram todas as regras estabelecidas no Regulamento do Desafio nas Redes, que pode ser consultado através do site oficial [www.desafioligajovem.com.br](http://www.desafioligajovem.com.br).

#### **IV- Trilha de aprendizado - Trilha Didática, Virada empreendedora e Entrega do Projeto em formato de vídeo:**

Durante o período de inscrições, serão realizados eventos de capacitação e aprendizado, incluindo transmissões ao vivo via youtube com conteúdo preparatório para auxiliar na elaboração dos projetos. As inscrições serão encerradas ao final da Virada Empreendedora.

A Virada Empreendedora é um evento on-line, com atividades distribuídas ao longo de 3 (três) dias, compostas por palestras, oficinas e mentorias, com a finalidade de apoiar os participantes na criação e desenvolvimento da sua solução, bem como na elaboração da entrega do projeto em formato de vídeo de até 5 minutos em que a equipe apresenta a solução e que será utilizada para a avaliação do projeto e seleção para as etapas seguintes. É obrigatório a participação das equipes inscritas nas ações de conteúdo da virada empreendedora.

Após a Virada Empreendedora acontecerão 4 (quatro) sessões de mentorias abertas para que os participantes possam tirar eventuais dúvidas sobre o projeto ou o vídeo. A entrega do projeto em formato de vídeo deverá ser submetida na plataforma Ideias Lab para avaliação até a data divulgada no site. A entrega do projeto em formato de vídeo dentro dos requisitos solicitados confere aos integrantes da equipe e ao professor orientador o certificado de conclusão. Com base na avaliação das entregas dos projetos em formato de vídeo, serão selecionadas até 6 (seis) equipes de cada categoria por estado {4 (quatro) categorias x 6 (seis) equipes x 27 (vinte e sete) estados}, totalizando até 648 (seiscentas e quarenta e oito) equipes e até 3240 (três mil, duzentos e quarenta) estudantes.

Para a Etapa 2 - Estadual. Os requisitos da entrega do projeto em formato de vídeo são:



- a) A entrega do projeto em formato de vídeo consiste em uma gravação audiovisual em que é apresentada a ideia da equipe, seu detalhamento e análises desenvolvidas pela equipe, com duração máxima de 5 (cinco) minutos. Caso o vídeo ultrapasse 5 (cinco) minutos, o conteúdo excedente não será avaliado, podendo fazer com que a equipe não alcance a nota suficiente para passar de fase na competição.
- b) O conteúdo do vídeos não devem ser depreciativos, ofensivos, ameaçadores, difamatórios, pejorativos, caluniosos ou conter qualquer conteúdo que seja impróprio, indecente, com cunho sexual, profano, tortuoso, calunioso, discriminatório de qualquer maneira, ou que promova violência, ódio ou dano contra qualquer equipe ou pessoa, ou de outra forma que não cumpra o tema do Desafio, a critério dos organizadores.
- c) Não devem conter conteúdo, material ou qualquer elemento que seja ilegal ou que de outra forma viole ou seja contrário a qualquer legislação federal, estadual ou local aplicável.
- d) Não devem conter nenhum conteúdo, material ou elemento que exiba qualquer publicidade, slogan, logotipo, marca registrada, representação de caracteres de terceiros que indique um patrocínio ou endosso por um terceiro, entidade comercial ou que não se enquadre no espírito do Desafio, conforme determinado pelos organizadores, a seu critério exclusivo.
- e) Não contenham, incorporem ou de outra forma usem nenhum conteúdo, material ou elemento que seja de propriedade de um terceiro ou entidade.
- f) Não podem conter nenhum conteúdo, elemento ou material que viole os direitos de propriedade intelectual, publicidade ou privacidade de terceiros.
- g) A equipe participante não poderá incluir quaisquer observações depreciativas relacionadas às empresas realizadoras do Desafio, ou a um terceiro.
- h) Caso a entrega do projeto em formato de vídeo não contenha informações suficientes para que algum dos critérios de avaliação seja analisado, o vídeo não será desclassificado, porém ficará com a nota prejudicada nesse critério.
- i) O orientador da equipe não pode atuar como explicador principal ou ser um dos porta-vozes do projeto. A explicação do projeto deve ser conduzida por pelo menos 1 (um) membro da equipe (estudante).
- j) Os estudantes podem utilizar diversos recursos tecnológicos em seus vídeos, tais como legendas, inteligência artificial e avatares, como exemplos.



## I - Mentorias Etapa Estadual e Regional:

As mentorias nas Etapas Estadual e Regional serão transmitidas ao vivo através do youtube Ideias de Futuro, com profissionais que oferecerão dicas de apresentação para aprimorar e se preparar ainda mais para o momento do pitch. Este conteúdo ficará gravado e disponível na plataforma Ideias Lab ([www.ideiaslab.com.br](http://www.ideiaslab.com.br)). Este é um momento valioso para esclarecer dúvidas, refinar ideias e se preparar da melhor forma possível para as bancas de avaliação.

## II - Mentorias Missão Técnica Nacional:

Esta etapa está estruturada da seguinte forma: cada equipe terá a oportunidade de apresentar seu pitch aos mentores. Após a apresentação, os mentores fornecerão feedback construtivo e oferecerão sugestões para aprimorar ainda mais o seu pitch. Este é um momento valioso para esclarecer dúvidas, refinar ideias e se preparar da melhor forma possível para as bancas de avaliação. Esse processo terá uma duração de até 15 (quinze) minutos, seguido por mais 5 (cinco) minutos para a organização das equipes com os jurados.

### § 2º Etapa II - Estadual (on-line, ao vivo):

Serão consideradas para Etapa Estadual as 6 (seis) equipes melhores avaliadas por categoria, por estado, totalizando até 648 (seiscentas e quarenta e oito) equipes, sendo até 24 (vinte e quatro) equipes por Estado, conforme os Critérios de Avaliação do Desafio, e que entregarem os termos solicitados.

Essa etapa será realizada em forma de evento on-line com bancas de **apresentação dos projetos ao vivo**, entre os meses de agosto e setembro. Será realizada uma banca para cada categoria, de cada estado, totalizando 108 bancas. A equipe melhor avaliada de cada categoria do estado seguirá para apresentar seu projeto na Etapa Regional do Desafio.

Serão premiadas 4 (quatro) equipes por estado, uma por categoria, totalizando até 108 (cento e oito) prêmios no total, a premiação será de:

- Vale-presente de R\$500,00 (quinhentos reais) para cada participante e professor orientador de cada equipe vencedora da Etapa Estadual.

Obs: A organização do Desafio poderá, a seu critério e mediante aviso prévio, realizar bancas presenciais em determinados estados. Nesse caso, o Sebrae arcará com todos os custos de viagem e hospedagem.



§ 3º Etapa III - Regional (on-line, ao vivo): Participará da Etapa Regional on-line os vencedores da Etapa Estadual, de cada uma das 4 (quatro) categorias, em cada um dos estados, totalizando até 108 (cento e oito) equipes.

As rodadas regionais (Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sul e Sudeste) acontecerão em formato on-line, com banca de apresentação de projetos, ao vivo. O tempo destinado à apresentação de cada equipe é de 5 (cinco) minutos e 3 (três) minutos de perguntas concedidas à banca avaliadora.

\* Obs: A organização do Desafio poderá, a seu critério e mediante aviso prévio, realizar bancas presenciais em determinados estados. Nesse caso, o Sebrae arcará com todos os custos de viagem e hospedagem.

O anúncio das equipes vencedoras da Etapa Regional que seguem para participarem da Missão Técnica Nacional acontecerá em data e local a serem divulgadas pela organização do desafio. Seguirá para a Etapa Nacional Presencial a equipe melhor avaliada em cada uma das quatro categorias, de cada região, totalizando 20 (vinte) equipes, sendo até 120 (cento e vinte) participantes, que também receberão a seguinte premiação:

- Celulares *smartphones* para cada integrante e professor orientador de cada equipe vencedora da Etapa Regional.

§ 4º Etapa IV - Etapa Nacional - Missão Técnica Nacional (presencial): Esta etapa, conhecida como Missão Nacional, é um dos grandes diferenciais da competição, funcionando também como uma premiação inicial. Os alunos e professores orientadores serão convidados para uma viagem, com todas as despesas descritas abaixo pagas, para uma capital nacional de destaque no cenário de inovação e tecnologia. Chegar à Missão Técnica Nacional da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem é, sem dúvida, um grande feito.

As equipes finalistas, que conquistaram seu lugar nesta etapa decisiva, terão a oportunidade única de destacar o potencial de seus projetos. Elas apresentarão um pitch pessoalmente, diante de uma banca de jurados altamente qualificada, durante a Missão Técnica Nacional. Este evento presencial será realizado em uma cidade estrategicamente escolhida pela organização do Desafio Liga Jovem. Este local proporcionará um ambiente propício para a exposição e avaliação dos projetos, além de permitir visitas técnicas a pólos de inovação e tecnologia. Além disso, a Missão Técnica Nacional oferece uma oportunidade valiosa de networking. Os participantes terão a chance de interagir com outras equipes, jurados e com todo o ecossistema de inovação, construindo uma rede de apoio de grande valor. Portanto, os participantes podem se concentrar totalmente em aproveitar esta experiência enriquecedora e



focar em suas apresentações. Esta é uma oportunidade incrível para os participantes aprenderem, crescerem e mostrarem suas habilidades e ideias inovadoras.

- Primeiro Lugar: A equipe vencedora ganhará como premiação uma Missão Internacional de até 10 (dez) dias, conforme descrição no Capítulo XI e um notebook para cada um dos participantes e para o professor orientador.
- Segundo Lugar: Cada participante da equipe e seu professor orientador receberão um smartwatch.
- Terceiro Lugar: Cada participante da equipe e seu professor orientador receberão um Tablet.

§ 5º Despesas Cobertas na Missão Técnica Nacional:

I- Passagens Aéreas e Rodoviárias;

II- Deslocamento Escola/Aeroporto/Escola;

III- Traslado;

IV- Monitoria 24 horas;

V- Alimentação dentro e fora do hotel;

VI- Hospedagem (quartos duplos e triplos para estudantes do mesmo gênero, que podem ser de equipes diferentes);

VII- Hospedagem em quarto individual para professores (solicitações de hospedagem conjunta de estudante e professor orientador do mesmo gênero podem ser atendidas);

VIII- Seguro Viagem.

§ 6º - É obrigatório o envio dos termos e documentação para participação de etapa presencial, por todos os integrantes, inclusive professores orientadores. Para os estudantes menores de idade, os termos deverão ser assinados pelo representante legal e autenticados em cartório. É necessário também possuir documento de identificação com foto atualizado. O não envio dos termos desabilitará a participação da equipe da Missão Técnica Nacional do desafio.

§ 7º Os professores orientadores que tiverem sob sua coordenação mais de 3 (três) equipes de estudantes, poderão indicar um orientador auxiliar para acompanhar as atividades da Etapa Nacional Presencial, a serem realizadas em São Paulo.

§ 8º Os organizadores se reservam o direito de alterar o local de etapas presenciais, caso haja situações que inviabilizam a sua realização, a seu critério.



§ 9º Competidores menores de idade nas fases presenciais devem ser acompanhados por um responsável durante toda a viagem. Antes do embarque para a etapa nacional, é necessário que um responsável legal acompanhe o competidor até o local previamente acordado com o professor orientador da equipe. Todos os membros da equipe devem se apresentar juntos nos locais designados pela organização da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem para o embarque na viagem nacional.

§ 10º Os participantes devem seguir todas as regras da viagem e programação apresentadas no momento da preparação para a viagem, devendo estar presentes em todas as atividades programadas, e agir com responsabilidade durante toda a Etapa Nacional.

Qualquer atitude de desrespeito às regras ou irresponsabilidade na conduta do participante, poderão acarretar na desclassificação de toda a sua equipe, veto de participação em novas competições dos organizadores e reembolso a organização dos custos de viagem.

***Os organizadores se reservam o direito de solicitar ressarcimento de todos os custos cobertos de viagem do participante, em caso de ausência injustificada e não aprovada pela organização ou de qualquer outro ato que desabone a participação na etapa.***

## Capítulo VII

# DESCLASSIFICAÇÃO/EXCLUSÃO

Art. 8º Será considerada desclassificada e/ou eliminada da competição a equipe que:

§ 1º Não atender aos critérios deste Regulamento quanto ao preenchimento da plataforma de inscrição;

§ 2º Entregar parcialmente ou deixar de entregar todos os documentos e termos necessários para a participação na 2ª Edição do Desafio Liga Jovem.

§ 3º Não realizar todas as entregas requeridas nas Etapas de sua participação.

§ 4º Qualquer atitude em desrespeito às regras ou à conduta da participação dos estudantes, nas etapas da competição.

§ 5º comparecimento sem justificativa previamente acordada com a organização, dos participantes nas atividades semifinais e finais.



§ 6º Invadir, fraudar, burlar, violar ou de qualquer forma comprometer o Regulamento e/ou os sistemas da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem e/ou induzir outros a fazê-lo, ainda que por falha nos sistemas por qualquer meio, inclusive pela divulgação nas redes sociais ou em qualquer ambiente a qualquer tempo.

§ 7º Qualquer comportamento desrespeitoso com outros participantes ou com a equipe organizadora e promotora, mesmo que ocorra em ambiente privado, como e-mails pessoais, grupos fechados de redes sociais, ou por telefone, será considerado uma violação das regras

§ 8º Apresentar conduta antiética, de não cumprimento deste Regulamento, de uso indevido de publicações pornográficas, ofensivas, preconceituosas ou de incentivo à violência, dentre outras que poderão ser analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora.

Art. 9º A alteração ou exclusão de um membro da equipe pode ser realizada diretamente pela própria equipe até a data limite das inscrições dentro da plataforma Ideias Lab ([www.ideiaslab.com.br](http://www.ideiaslab.com.br)).

Após o encerramento do período de inscrições, nenhum novo membro poderá ser adicionado à equipe. Entre a data de encerramento de inscrições e a data de envio da entrega de projeto em forma de vídeo para avaliação, a exclusão de um membro só pode ser realizada através de solicitação que pode ser enviada para o e-mail [ligajovem@institutoidf.org](mailto:ligajovem@institutoidf.org) e será aceita mediante a concordância expressa do referido membro, registrada pelo e-mail em que estava inscrito, ou se solicitado diretamente pelo professor orientador do equipe.

Após a data de envio da tarefa final, uma solicitação de exclusão de um membro somente será aceita mediante a concordância por e-mail do responsável pelo referido membro, no caso de um participante menor de idade, ou concordância do mesmo, no caso de um participante maior de idade.

Após o anúncio dos semifinalistas, não será mais aceita nenhuma solicitação de exclusão de um membro.

## **Capítulo VIII**

# **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA COMPETIÇÃO**



Art. 10º Nas etapas on-line ou presenciais, as bancas avaliadoras avaliarão e pontuarão cada entrega de projeto em formato de vídeo ou pitch apresentado com base nos seguintes critérios:

<b>Crítérios</b>	<b>Descrição Pontuação</b>	<b>Pontuação</b>
Entendimento do público-alvo	A equipe demonstrou ter buscado ativamente o entendimento sobre o seu público-alvo.	1 a 5
Criatividade Inovação	O projeto propõe uma solução criativa e diferente do que já existe em sua realidade.	1 a 5
Impacto no dia a dia da comunidade	O projeto impacta de forma positiva e viável, o dia a dia da instituição de ensino e/ou comunidade.	1 a 5
Sustentabilidade financeira	O projeto propõe uma forma de sustentabilidade financeira viável e consistente com a proposta de valor ou modelo de negócio apresentado.	1 a 5



Protótipo	Foi desenvolvida uma representação visual ou funcional da solução, que auxilia no seu entendimento e de suas funções e características.	1 a 5
-----------	---	-------

**Art. 11º Políticas afirmativas:**

A 2ª Edição do Desafio Liga Jovem é uma competição com objetivos claros de impacto e criação de oportunidades, além de promover o fortalecimento da educação pública do país em todas as esferas. Para atender a esses objetivos e manter a abrangência do Desafio, foram estabelecidas políticas que buscam proporcionar oportunidades mais amplas a estudantes de diferentes contextos, alinhadas ao objetivo institucional do Sebrae, de fortalecer a educação pública do país dentro do seu escopo de atuação.

Essas políticas foram delineadas com base em: benchmark de políticas afirmativas governamentais, estudos de competições anteriores organizados pelo Sebrae e pelo Instituto Ideias de Futuro, estudos de desempenho no Enem e o objetivo de fortalecimento do ensino público. Assim, foram estipuladas cotas mínimas de participação para instituições de ensino público e bonificações em suas notas, de acordo com os critérios abaixo. A estrutura dessas políticas favorecem a transparência necessária para uma competição da escala do Desafio Liga Jovem. As políticas definidas se aplicam a todas as categorias: Ensino Fundamental (Imagina), Ensino Médio (Cria), Educação Profissional (Inspira) e Educação Superior (Avança).

§ 1º Etapa I - Virada Empreendedora e entrega do projeto em formato de vídeo:

Nesta Etapa, são selecionadas 6 (seis) equipes por categoria, de cada estado para avançarem para a Banca Estadual.

No mínimo dois terços (66,6%) das 6 (seis) vagas devem ser ocupadas por equipes de instituições de ensino público (ou seja, no mínimo 4 (quatro) das 6 (seis) equipes totais). Dessa forma, caso haja 3 (três) ou mais equipes provenientes de instituições particulares entre as 6 (seis) melhores notas nessa fase, elas serão substituídas pelas próximas equipes de instituições públicas melhores avaliadas.



§ 2º Etapas Estadual, Regional e Nacional:

Em cada Etapa Estadual, Regional e Nacional, será acrescentada uma bonificação de 15% (quinze por cento) na nota de cada equipe de instituições de ensino público.

Nas Etapas Estadual, Regional e Nacional, em caso de empate, o primeiro critério de desempate a ser considerado será a preferência por instituições de ensino público.

§ 3º A nota final de cada equipe será determinada pela média das notas atribuídas por todos os avaliadores, levando em consideração cada um dos critérios especificados neste artigo.

**Importante ressaltar:** A cada etapa será provido feedback qualitativo da entrega ou apresentação, ao vivo ou por escrito via plataforma Ideias Lab ([www.ideiaslab.com.br](http://www.ideiaslab.com.br)), e anunciadas as equipes classificadas e/ou vencedoras. As notas ou ranking não serão divulgados para as equipes, professores orientadores ou instituições de ensino. Essa informação é estritamente confidencial aos organizadores, sendo de responsabilidade do Instituto Ideias de Futuro, que as disponibiliza para auditoria do Sebrae.

§ 4º Em caso de empate em qualquer categoria de classificação, a prioridade para desempate seguirá os itens abaixo, na seguinte ordem:

- 1º Item: Ser instituição pública;
- 2º Item: Nota mais alta no critério 'Impacto no dia a dia da comunidade';
- 3º Item: Nota mais alta no critério 'Protótipo'.

Se esses itens não forem conclusivos para determinar um vencedor, a decisão final de desempate será tomada pela organização.

§ 5º O tempo limite de cada apresentação é de 5 (cinco) minutos.

§ 6º Todas equipes selecionadas para participar das Etapas Estadual, Regional e Nacional deverão enviar antecipadamente a apresentação pronta (slides) para a organização do Desafio. Ao final do prazo de envio desse material, não serão aceitas alterações. Nas fases estadual e regional, a própria equipe vai ficar responsável pela transmissão da apresentação (slides), que será realizada de forma on-line, na fase nacional presencial, a equipe organizadora do Desafio ficará com responsabilidade na transmissão da apresentação (slides) na banca.

§ 7º Após a apresentação, os jurados terão 3 (três) minutos para esclarecer dúvidas com a equipe. Os jurados têm a opção de ceder parte do tempo de perguntas para a equipe concluir sua apresentação, caso o tempo limite de 5 (cinco) minutos seja



extrapolado (a decisão de ceder tempo é exclusiva de cada jurado e não é obrigatória).

§ 8º A quantidade de jurados por banca poderá variar de acordo com a decisão dos organizadores do evento, ou eventualidades.

§ 9º A determinação da organização das bancas será definida da melhor maneira para a organização do Desafio, em relação às equipes com o mesmo professor orientador, podendo ocorrer de duas maneiras: através de sorteio ou com base em critérios logísticos. Nesse sentido, é possível que essas equipes sejam avaliadas pelos mesmos jurados na mesma banca, ou que sejam distribuídas em bancas separadas.

§ 10º A classificação em cada fase será divulgada por meio de uma lista disponibilizada no site oficial [www.desafioligajovem.com.br](http://www.desafioligajovem.com.br), que indicará as equipes qualificadas para a próxima etapa e os vencedores da fase final.

§ 11º Notas e classificação no ranking **não** serão compartilhados com o público. Essa informação é estritamente confidencial aos organizadores, sendo de responsabilidade do Instituto Ideias de Futuro, que as disponibiliza para auditoria do Sebrae.

§ 12º O feedback qualitativo da Etapa 1 - Entrega de projeto em forma de vídeo, será disponibilizado na plataforma Ideias Lab, em prazo divulgado previamente pela organização. O feedback das demais etapas acontecerão em rodadas ao vivo, com os jurados, após as apresentações.

§ 13º Os competidores convocados para fases presenciais, que forem menores de idade, deverão ser acompanhados por um responsável até um local de encontro previamente acordado com o professor orientador da equipe, que ficará responsável pela equipe integralmente durante a viagem. É obrigatório que todos integrantes (inclusive professor orientador) saiam juntos do mesmo local para a viagem do Desafio Liga Jovem.

## Capítulo IX

# CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO

Art. 12º A programação da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem consiste numa trilha de aprendizado com palestras, oficinas, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções desenvolvidas, conforme cronograma a seguir:



<b>Atividades realizadas</b>	<b>Datas prováveis</b>
Divulgação e Inscrições	Março a Junho
Palestras de "Esquentar" – on-line	Abril a Junho
Trilha de aprendizado: Virada Empreendedora	07 a 09 de Junho
Mentorias para a entrega do projeto	10, 12, 17 e 19 junho
Entrega de projeto em formato de vídeo	20 de junho
Avaliações	23 de Junho a 28 de Julho
Divulgação dos resultados	29 de Julho
Etapas Estaduais	Agosto a Setembro
Etapas Regionais	Outubro
Missão Técnica Nacional	Dezembro 2024
Missão Premiação Internacional	Primeiro Semestre 2025

Art. 13º As datas das atividades serão previamente confirmadas e divulgadas através do site oficial [www.desafioligajovem.com.br](http://www.desafioligajovem.com.br)



Art. 14° A presente programação poderá sofrer alterações em suas datas e é de responsabilidade de cada participante acompanhar o site oficial [www.desafioligajovem.com.br](http://www.desafioligajovem.com.br) e suas alterações de data e/ou programação.

Art. 15° As decisões dos organizadores, incluindo os resultados das avaliações, serão finais e irrevogáveis.

Art. 16° A organização da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem é responsável por analisar quaisquer questões não contempladas neste regulamento.

## Capítulo X PREMIAÇÃO

Art. 17° Todas as equipes que concluírem as entregas da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem até o prazo final estipulado, são elegíveis para receber o certificado de conclusão da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem.

Art. 18° A Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos através dos seguintes meios: 1) da plataforma Ideias Lab ([www.ideiaslab.com.br](http://www.ideiaslab.com.br)), 2) pelo WhatsApp (11 99883-5050) e 3) pelo e-mail: [ligajovem@institutoidf.org](mailto:ligajovem@institutoidf.org).

Art. 19° Qualquer solicitação de atestados de participação ou outros pedidos em geral devem ser feitos formalmente pelo formulário de solicitação disponível na aba “mural” da plataforma Ideias Lab ([www.ideiaslab.com.br](http://www.ideiaslab.com.br)).

Art. 20° Os prêmios para os vencedores serão distribuídos da seguinte forma:

### § 1º Desafio nas Redes - Gamificação

A premiação do Desafio nas Redes consiste em:

Para as Equipes: Serão premiadas 3 (três) equipes que apresentarem as maiores pontuações na Campanha Desafio nas Redes, com:

- Primeiro lugar: Smartphone para cada estudante membro da equipe.
- Segundo lugar: Smartwatch para cada estudante membro da equipe.
- Terceiro lugar: Um voucher de compras de R\$2.000,00 (dois mil reais) para a equipe como um todo.



Para os Professores Orientadores: Serão premiados 3 (três) professores orientadores que apresentarem as maiores pontuações na Campanha TOP Profs, com:

- Primeiro lugar: Participação em missão nacional, para um evento de educação com viagem, hospedagem e alimentação pagas pelo SEBRAE.
- Segundo lugar: Um smartphone.
- Terceiro lugar: Um voucher de compras de R\$1.000,00 (mil reais).

Para as Escolas: Serão premiadas as 3 (três) instituições de ensino que apresentarem as maiores pontuações na Campanha TOP Escolas, com:

- Primeiro lugar: Missão para acompanhamento da final nacional da 2ª Edição Desafio Liga Jovem, para dois gestores da instituição de ensino, com viagem, hospedagem e alimentação pagas pelo SEBRAE.
- Segundo lugar: 2 notebooks para a Instituição de Ensino.
- Terceiro lugar: 1 notebook para a Instituição de Ensino.

Para todas as premiações, serão consideradas equipes válidas aquelas que, além de estarem devidamente inscritas na 2ª Edição do Desafio Liga Jovem, cumpram todas as regras estabelecidas no Regulamento do Desafio nas Redes, que pode ser consultado através do site oficial [www.desafioligajovem.com.br](http://www.desafioligajovem.com.br).

§ 2º Etapa II - Estadual (on-line, ao vivo):

Serão premiadas 4 (quatro) equipes por estado, uma por categoria, totalizando até 648 (seiscentos e quarenta e oito) prêmios no total, com:

- Vale-presente de R\$500,00 (quinhentos reais) para cada participante e professor orientador de cada equipe vencedora em cada uma das categorias da Etapa Estadual.

*Obs: A critério da organização do Desafio, e aviso com antecedência, poderão ser realizadas bancas presenciais em alguns estados, neste caso, o Sebrae cobrirá todos os custos de viagem e hospedagem.*

§ 3º Etapa III - Regional (on-line, ao vivo):

A equipe melhor avaliada em cada uma das 4 (quatro) categorias, de cada região, totalizando 20 (vinte) equipes, sendo até 120 (cento e vinte) participantes, receberão a seguinte premiação:

- Cada membro da equipe vencedora da Etapa Regional, bem como seu professor orientador, receberá um celular smartphone.



§ 4º Etapa IV - Missão Técnica Nacional (presencial):

- Primeiro Lugar: A equipe vencedora de cada uma das 4 (quatro) categorias ganhará como premiação, uma Missão Internacional de até 10 (dez) dias, conforme descrição no Capítulo XIII e um notebook para cada um dos participantes e para os professores orientadores.
- Segundo Lugar: Serão premiadas 4 (quatro) equipes, uma por categoria. Cada participante da equipe e seu professor orientador receberão um smartwatch totalizando até 24 (vinte e quatro) prêmios no total.
- Terceiro Lugar: Serão premiadas 4 (quatro) equipes, uma por categoria. Cada participante da equipe e seu professor orientador receberão um tablet totalizando até 24 (vinte e quatro) prêmios no total.

## Capítulo XI

# ETAPA NACIONAL PRESENCIAL - MISSÃO TÉCNICA NACIONAL

Art. 21º Os alunos e professores orientadores selecionados terão a oportunidade de participar de uma viagem totalmente custeada, com destino a uma capital nacional de renome no cenário da inovação e tecnologia. Dessa forma, os participantes podem dedicar-se inteiramente a essa experiência enriquecedora e concentrar-se em suas apresentações, promovendo assim uma oportunidade extraordinária para aprendizado, crescimento e exposição de habilidades e ideias inovadoras.

Art. 22º As equipes finalistas, que asseguraram sua posição nesta fase decisiva, terão a oportunidade única de demonstrar o potencial de seus projetos perante uma banca de jurados altamente qualificada, durante a realização da Missão Técnica Nacional.

Art. 23º A Missão Técnica Nacional oferece uma valiosa oportunidade de networking, permitindo que os participantes interajam com outras equipes, jurados e com o ecossistema de inovação, construindo uma rede de apoio de grande valor.

Art. 24º Os custos cobertos durante a realização da Missão Técnica Nacional abrangem os seguintes itens:

- I- Passagens aéreas e rodoviárias;



II- Deslocamento escola/aeroporto/escola;

III- Traslado;

IV- Monitoria 24 horas;

V- Alimentação dentro e fora do hotel;

VI- Hospedagem em quartos duplos e triplos para estudantes do mesmo gênero, que podem ser de equipes diferentes;

VII- Hospedagem em quarto individual para professores (solicitações de hospedagem conjunta de estudante e professor orientador do mesmo gênero podem ser atendidas);

VIII- Seguro viagem.

Art. 25º É obrigatório o envio on-line dos termos e documentação para participação na Etapa Nacional Presencial por todos os integrantes, incluindo professores orientadores.

Art. 26º Estudantes menores de idade devem ter os termos assinados por seu representante legal e autenticados em cartório, além de ser necessário apresentar um documento de identificação com foto atualizado.

Art. 27º Os professores orientadores responsáveis por mais de 3 (três) equipes podem indicar um orientador auxiliar para acompanhamento das atividades durante a Etapa Nacional Presencial em São Paulo, orientador esse que também terá despesas da viagem cobertas.

Art. 28º Os organizadores se reservam no direito de alterar o local das etapas presenciais caso circunstâncias imprevistas tornem sua realização inviável, a seu critério.

Art. 29º Acompanhamento durante a viagem: é de responsabilidade do professor orientador o cumprimento dos horários e o acompanhamento dos participantes por todo o período da missão, inclusive nos horários livres, quando são facultados a possibilidade de realização de passeios e visitas.

Art. 30º Todos os participantes devem seguir as regras e programação apresentadas durante a preparação para a viagem, estando presentes em todas



as atividades programadas e agindo com responsabilidade durante toda a Etapa Nacional.

Art. 31º Qualquer violação às regras, comportamento irresponsável, ou ausência sem justificativa previamente alinhada e aceita pela organização, por parte dos participantes pode resultar na desclassificação de toda a equipe, veto de participação em futuras competições e reembolso à organização dos custos de viagem.

Art. 32º Os organizadores se reservam no direito de solicitar o reembolso de todos os custos cobertos pela viagem, em caso de ausência injustificada ou de comportamento inadequado durante a etapa.

## Capítulo XII

# MISSÃO PREMIAÇÃO INTERNACIONAL

Art. 33º Para as 4 (quatro) equipes vencedoras da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem, uma por categoria, o prêmio consistirá em um notebook para cada participante e a participação em uma Missão Premiação Internacional de até dez (10) dias, em local a ser definido pelo SEBRAE. A cobertura para essa viagem será integral, abrangendo todas as despesas relacionadas à Missão Premiação Internacional:

- I- Passagens;
- II- Hospedagem;
- III- Transporte local;
- IV- Alimentação;
- V- Passeios;
- VI- Monitoria;
- VII- Seguro viagem.

Essa viagem oferecerá aos participantes a oportunidade única de explorar um polo de inovação e tecnologia de renome internacional. Durante a estadia, os estudantes participarão de workshops especializados, palestras inspiradoras e atividades práticas que os colocarão em contato direto com as mais recentes tendências e práticas empreendedoras.



Essa cobertura completa tem como objetivo oferecer aos estudantes uma experiência internacional enriquecedora e transformadora, proporcionando oportunidades de aprendizado, networking e crescimento pessoal e profissional.

Art. 34º As regras para viagens internacionais de estudantes com idades entre 13 e 21 anos podem variar de acordo com o país de origem, o destino da viagem e a política do país. No entanto, diretrizes gerais podem ser consideradas.

§ 1º Documentação de viagem: os estudantes devem possuir um passaporte válido para viagens internacionais (a emissão do passaporte não será coberta pela organização). Além disso, dependendo do destino, podem ser exigidos outros documentos, como vistos ou autorizações específicas. A comissão organizadora fornecerá todas as informações e documentações necessárias para a realização da viagem.

§ 2º Autorização dos pais ou responsáveis legais: todos os estudantes menores de idade precisam de uma autorização por escrito dos responsáveis legais, autenticada em cartório, para viajar com a sua equipe e professor orientador.

§ 3º Durante a viagem, é responsabilidade do professor orientador garantir o cumprimento dos horários e acompanhar os participantes durante todo o período da missão, inclusive nos horários livres, quando são facultadas a oportunidade de realizar passeios e visitas.

§ 4º Os ganhadores devem seguir todas as regras da viagem e programação apresentadas no momento da preparação para a viagem, devendo estar presentes em todas as atividades programadas, e agir com responsabilidade durante toda a viagem. Qualquer atitude em desrespeito às regras ou irresponsabilidade na conduta do participante poderão **acarretar no ressarcimento dos gastos citados acima**, e veto de participação em novas competições dos organizadores.

## Capítulo XIII

# DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 35º Os organizadores da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem isentam-se de responsabilidade por qualquer problema ou impedimento que o candidato possa enfrentar para participar do Desafio Liga Jovem, decorrente de inaptidão, não conformidade com as regras descritas neste Regulamento ou de circunstâncias



técnicas que o impossibilitem de participar dentro dos prazos estabelecidos no presente regulamento.

Art. 36° Os organizadores também isentam-se da responsabilidade de inscrições não realizadas por problemas na transmissão de dados no servidor, falhas no site, em provedores de acessos dos usuários ou ainda, por falta de energia elétrica, sem exclusão das demais situações decorrentes de caso fortuito ou força maior.

Art. 37° O presente regulamento estabelece que, caso o número de inscrições de equipes atinja o limite máximo de 4 (quatro) mil inscritos, as inscrições poderão ser finalizadas antecipadamente.

Art. 38° Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzidos no âmbito do presente Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os promotores em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

Art. 39° Os promotores, neste momento, assumem o compromisso de proteger os dados pessoais cadastrados, mantendo absoluta confidencialidade sobre tais informações, garantindo que, excetuados os casos previstos em lei e ao fiel cumprimento da execução desta promoção, não serão compartilhados com terceiros a qualquer outro título. Desta forma, os promotores exigem que todas as empresas responsáveis pela execução e operacionalização desta promoção utilizem tais dados pessoais em conformidade com este Regulamento e com a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei n.º 13.709/2018).

Art. 40° As decisões das bancas julgadoras sobre a seleção e premiação das equipes participantes, bem como as decisões tomadas pela Comissão Organizadora, serão finais e irrevogáveis. Não serão aceitas contestações ou recurso contra essas decisões e seus resultados.

Art. 41° Os direitos de propriedade intelectual sobre a solução desenvolvida para a competição pertencem exclusivamente à equipe participante, sem qualquer envolvimento ou responsabilidade da organização.

Art. 42° Quaisquer pontos passíveis de melhoria no Regulamento assim como dúvidas, denúncias, condições não específicas ou casos omissos devem ser prontamente comunicados à Comissão Organizadora da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem por e-mail, para que sejam analisados e tomadas as devidas providências. Entre em contato pelo endereço eletrônico: [ligajovem@institutoidf.org](mailto:ligajovem@institutoidf.org).



Art. 43° A participação do candidato implicará o conhecimento e aceitação de todas as disposições contidas neste Regulamento.

Art. 44° A 2ª Edição do Desafio Liga Jovem tem finalidade exclusivamente cultural, de aprendizagem profissional e de competências empreendedoras. Não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para os participantes que farão as suas inscrições de maneira voluntária e gratuita e para as pessoas premiadas ao final do processo. Além de dar total liberdade para as equipes seguirem com o desenvolvimento e comercializarem a solução apresentada no desafio.

Art. 45° Os casos omissos, não previstos neste Regulamento, serão julgados pela Comissão Organizadora da competição.

Art. 46° O Instituto Ideias de Futuro, CNPJ 30.032.731/0001-80, junto com o SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, CNPJ Nº 00.330.845/0001-45, se declaram ser tanto controladores, como operadores dos dados disponibilizados pelos participantes. Como controladores dos dados pessoais, são as pessoas jurídicas de direito privado a quem compete as decisões de quando e como os dados serão coletados, para quais finalidades serão utilizados, onde e por quanto tempo serão armazenados. As entidades jurídicas de direito privado responsáveis pelo processamento dos dados pessoais, atuam como operadores, agindo sob as ordens do controlador. O Controlador e o operador podem ser contatados através do telefone 11 99944.8833 ou pelo e-mail [ligajovem@institutoidf.org](mailto:ligajovem@institutoidf.org).

Art. 47° As equipes concordam e reconhecem que os dados pessoais enviados na plataforma de inscrição ou com um registro/projeto, incluindo endereço de e-mail, nome completo, idade, gênero com o qual se identifica, se apresenta alguma necessidade especial, número de celular, cidade e UF que reside, ano/série o qual está cursando, nome da instituição de ensino, identificação entre instituição pública e privada, identificação entre instituição de ensino regular ou técnica e como ficou sabendo da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem poderão ser coletados, processados, armazenados e utilizados pelo Sebrae Nacional, Sebrae UFs e pelo Instituto Ideias de Futuro para fins de condução e administração do Desafio, e para posterior contato com os participantes, podendo ser utilizados em território nacional e internacional. Para estudantes menores de 18 anos serão solicitados os seguintes dados do responsável: nome completo, cpf e telefone (whatsapp). Os indivíduos que enviarem informações pessoais no âmbito do Desafio têm o direito de solicitar o acesso, a revisão, a retificação ou a exclusão de quaisquer dados pessoais detidos pelos organizadores, escrevendo para o seguinte endereço de e-mail: [ligajovem@institutoidf.org](mailto:ligajovem@institutoidf.org).



Art. 48° Ao entrar na 2ª Edição Desafio Liga Jovem, as equipes participantes concordam expressamente com a utilização da sua imagem, voz e materiais, a título gratuito, em mídias sociais e impressas, internet e em qualquer meio de comunicação nacional ou internacional para fins de divulgação e promoção do Desafio Liga Jovem.

Art. 49° Qualquer informação falsa fornecida no contexto do Desafio por algum integrante da equipe participante ou não cumprimento destas Regras ou similares pode resultar na eliminação imediata de toda a equipe participante do Desafio, a critério dos organizadores.

Art. 50° Os organizadores da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem não são responsáveis por qualquer mau funcionamento de todo ou parte da plataforma do Desafio ou quaisquer inscrições ou votações atrasadas, perdidas, danificadas, extraviadas, incompletas, ilegíveis, não entregues ou destruídas devido a erros do sistema, transmissões de computador com falha, incompletas ou truncadas ou outros problemas de transmissão de telecomunicações, falhas de hardware ou software de qualquer natureza, conexões de rede perdidas ou indisponíveis, erros e falhas tipográficos ou de sistema/humanos, mau funcionamento técnico de quaisquer redes ou linhas telefônicas, conexões de cabos, transmissões via satélite, servidores ou provedores, equipamentos de informática, congestionamento de tráfego na internet ou no site do Desafio, ou qualquer combinação destes, incluindo outros defeitos de telecomunicação, cabo, digital ou satélite que possam limitar a capacidade de cada Participante/equipe de participar/votar, respectivamente.

Além disso, os organizadores não têm controle sobre as ações de terceiros que possam, de alguma forma, impedir a participação de um indivíduo neste Desafio. Isso pode incluir, mas não se limita a, políticas de empresas de internet que possam, por exemplo, restringir o acesso ao site do Desafio. Da mesma forma, os organizadores não podem ser responsabilizados se um participante for impedido de reivindicar um prêmio devido a circunstâncias fora do controle dos organizadores. Importante ressaltar que, se os organizadores não conseguirem aplicar algum termo destas Regras, isso não significa que eles estejam renunciando a esse termo ou qualquer outra condição.

Art. 51° Se, por qualquer motivo, o Desafio não puder ser instituído conforme planejado, incluindo por vírus de computador, bugs, violação, intervenção não autorizada, fraude, falhas técnicas ou quaisquer outras causas que corrompam ou afetem a administração, a segurança, a imparcialidade, a integridade ou a devida condução do Desafio, os organizadores reservam o direito, a seu critério exclusivo, de cancelar, rescindir, modificar ou suspender o Desafio. No caso de qualquer



solicitação ou situação que não esteja prevista no regulamento, os organizadores devem se reunir, de forma on-line, e deliberar sobre a solicitação, sendo estes definitivos e soberanos na decisão. Além disso, os organizadores reservam-se o direito de desqualificar qualquer equipe participante que viole o processo de envio ou qualquer outra parte do Desafio ou site do Desafio. Qualquer tentativa por um participante da equipe de danificar deliberadamente qualquer site na internet, incluindo o site do Desafio, ou prejudicar a legítima operação do Desafio é uma violação das leis penais e civis e, caso tal tentativa seja feita, os organizadores reservam o direito de reivindicar indenização de qualquer equipe participante na máxima extensão da lei aplicável.

Art. 52° É importante ressaltar que a participação na 2ª Edição do Desafio Liga Jovem não estabelece nenhum tipo de relação de emprego com os organizadores do Desafio. A inscrição é feita de forma voluntária e sem expectativa de confidencialidade. Não há nenhum contrato implícito entre as equipes participantes e os organizadores ou patrocinadores do Desafio. Qualquer relação existente é estabelecida apenas pelo preenchimento no ato da inscrição, conforme estas Regras.

Art. 53° Os organizadores da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem também, não se responsabilizam, de nenhuma forma, pelo teor das conversas e/ou imagens trocadas durante as conversas entre os participantes.

Art. 54° Aqueles que optarem por promover o DLJ2 em escolas, palestras e eventos têm a oportunidade de participar ativamente da competição. A 2ª Edição do Desafio Liga Jovem valoriza e apoia os esforços dos multiplicadores na divulgação deste importante desafio.

Art. 55° Os organizadores do Desafio Liga Jovem, declaram que não detêm responsabilidade por eventos resultantes de forças naturais ou questões de saúde pública, tais como, chuvas intensas, alagamentos, incêndios, falta de energia elétrica, pandemias, epidemias ou quaisquer outros eventos classificados como de força maior. Em tais circunstâncias, a comissão organizadora da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem se exime de qualquer responsabilidade por perdas, danos ou inconveniências que possam advir. Este entendimento se estende a todas as partes envolvidas no Desafio, incluindo, mas não se limitando a, participantes, patrocinadores e parceiros..

Art. 56° FORO E LEI APLICÁVEL: estas regras serão regidas e interpretadas de acordo com as leis do Brasil, excluindo todas as regras de conflito de leis. Quaisquer disputas envolvendo estas regras devem ser submetidas à jurisdição exclusiva da comarca da cidade de São Paulo, no estado de São Paulo.



Se qualquer disposição destas Regras for considerada inválida ou inexecutável, as demais disposições remanescentes permanecerão em pleno vigor e efeito.

## Capítulo XIV

# TERMOS PARA ETAPAS PRESENCIAIS

Art. 57º Todos os membros da equipe, incluindo o professor orientador, são responsáveis por enviar os documentos necessários dentro do prazo estabelecido.

§ 1º Documentos para **maiores de 18 Anos**:

I- Termo de aceite de participação nas etapas presenciais da 2ª Edição Desafio Liga Jovem.

II- Termo de consentimento sobre o tratamento de dados pessoais.

III- Termo de autorização de uso de imagem.

IV- Regulamento de viagem.

§ 2º Documentos para **menores de 18 Anos**:

I- Termo de aceite de autorização de participação nas Etapas Presenciais da 2ª Edição Desafio Liga Jovem (assinado pelo responsável legal).

II- Termo de consentimento sobre o tratamento de dados pessoais (assinado pelo responsável legal).

III- Termo de autorização de uso de imagem (assinado pelo responsável legal).

IV -Regulamento de viagem (assinado pelo participante menor de 18 anos).

V- Autorização de viagem nacional acompanhado para crianças e adolescentes com menos de 18 Anos (autenticada em cartório e assinada pelo responsável legal).

§ 3º Para os participantes menores de 18 anos que passarem para a final, será necessário fornecer uma nova autorização de viagem nacional ou autorização para hospedagem, ambos autenticados em cartório.

Art. 58º O não cumprimento do prazo para entrega dos documentos pode resultar na desclassificação da equipe no Desafio Liga Jovem.

Art. 59º É responsabilidade de cada participante e do professor orientador garantir que todos os documentos sejam enviados corretamente e dentro do prazo.



Art. 60º A organização da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem não se responsabiliza por eventuais problemas de envio ou entrega dos documentos por parte dos participantes ou professor orientador.

Art. 61º Todos os custos e taxas relacionados à autenticação dos documentos solicitados, incluindo autenticação em cartório, serão de inteira responsabilidade dos participantes. A organização da 2ª Edição do Desafio Liga Jovem não irá cobrir ou custear tais despesas.

