



REGULAMENTO

01/05/2026

CODE RACE – 11ª EDIÇÃO - 2026

ORIENTAÇÕES GERAIS

O presente regulamento contém as informações e regras aplicáveis ao Code Race - 2026 que ocorrerá nos dias 05 e 06 de junho de 2026.

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O Code Race é uma competição de programação promovida pelo curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Antonio Meneghetti Faculdade. Tem como objetivo fomentar a interação entre desenvolvedores e ampliar a visibilidade do setor de tecnologia da informação. É voltado tanto para estudantes quanto para profissionais experientes buscando integrar diferentes níveis de conhecimento e proporcionar um ambiente dinâmico de troca de experiências, aprendizado e desafios práticos. Ao promover essa conexão entre participantes de diversos perfis, o Code Race contribui para o fortalecimento do ecossistema tecnológico regional e estimula o desenvolvimento de competências técnicas e colaborativas.

O presente campeonato é regido pelas instruções contidas neste regulamento, bem como em outros documentos que poderão ser publicados até a data da realização do evento no site oficial: www.coderace.com.br.

Os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem automática e integralmente a todas as disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento. Todos os horários aqui informados seguem o horário oficial de Brasília.

A Comissão Organizadora coloca-se à disposição dos candidatos e futuros participantes para esclarecimentos e direcionamento de toda realização do evento.

2. HACKATHON DE PROGRAMAÇÃO

2.1 DO OBJETIVO

A presente competição consiste num Hackathon de 10 horas, que ocorre durante uma noite/madrugada. As equipes competidoras possuem 10 horas seguidas para desenvolver uma solução aplicável no mercado de trabalho que solucione um problema da sociedade - conforme um tema proposto.

2.2 DA DATA E LOCAL

O Code Race ocorrerá nos dias 05 e 06 de junho de 2026, com abertura oficial do evento às 20h30 minutos do dia 05. A competição será realizada de forma inteiramente presencial, sendo assim, os inscritos deverão se deslocar para o auditório principal do prédio AMF1 da Antonio Meneghetti Faculdade, no endereço Estrada Recanto Maestro, 338, Restinga Sêca - RS, 95010-001.

2.3 DA PROGRAMAÇÃO

Dia 05 de Junho de 2026 (sexta-feira)

16:00 – 20:15	Credenciamento
19:10 – 20:20	Palestras com empresas patrocinadoras
20:30	Abertura oficial do evento
21:00	Início da competição*

Dia 06 de Junho de 2026 (sábado)

5:00	Entrega preliminar de material e início das avaliações
7:00	Encerramento do desenvolvimento das soluções
8:30	Divulgação das 20 equipes classificadas para a próxima etapa e inícios das avaliações para definição dos finalistas.

10:00	Divulgação das equipes finalistas
10:15	Início das apresentações dos finalistas
12:30	Premiação e Encerramento do Evento

(*) O início da competição pode sofrer pequena variação de horário. Observa-se, porém, que será rigorosamente respeitado o período de 10 horas para o desenvolvimento das soluções, independentemente do horário de início das atividades.

3. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições ocorrerão no período de **01 de maio de 2026 até o dia 31 de maio de 2026**, até às 23:59 horas, **limitadas ao máximo de 45 (quarenta e cinco) equipes inscritas**. As inscrições devem ser realizadas única e exclusivamente pelo site do evento (www.coderace.com.br).

As inscrições para o Code Race 2026 terão o valor de R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais) por equipe, independentemente da quantidade de pessoas na equipe, nos limites estabelecidos neste regulamento.

As inscrições **realizadas e pagas** até às 23:59 do dia 15 de maio de 2025 (early birds), terão um desconto de R\$ 25,00.

O pagamento da taxa de inscrição deverá ser efetuado exclusivamente via Pix, não sendo aceito qualquer outra forma de pagamento. Todas as instruções para pagamento estão contidas na área de inscrição do site oficial do evento (www.coderace.com.br), sendo que as inscrições somente serão válidas mediante o envio do comprovante de pagamento.

É permitida, no mínimo, a inscrição de 02 (duas) pessoas físicas (CPF) por equipe, e no máximo de 05 (cinco) pessoas físicas (CPF) por equipe. Não será permitida uma mesma pessoa fazer parte de duas ou mais equipes. Recomenda-se a composição multidisciplinar das equipes (programadores, designers, analistas etc.).

Cada equipe inscrita terá direito, no dia do evento, aos seguintes benefícios:

- a) Uma pizza de 40cm para consumo durante a competição.
- b) Uma garrafa de refrigerante de 2 litros.
- c) Duas garrafas de energético de 2 litros.
- d) Um brinde personalizado para cada integrante.
- e) Café à vontade conforme a disponibilidade de estoque.
- f) Certificado de participação com carga horária atribuída.

Obs. Durante a inscrição, as equipes poderão optar pela aquisição de uma pizza extra para consumo durante o evento. Caso selecione essa opção, será acrescido o valor de R\$ 80,00 (oitenta reais) à inscrição.

3.1 DA ELEGIBILIDADE

O **Code Race 2026** é uma competição aberta, podendo participar alunos de graduação (de qualquer instituição de ensino superior) e profissionais graduados de qualquer área do conhecimento, desde que devidamente inscritos conforme o item 3 deste edital.

O Code Race se reserva o direito de verificar a elegibilidade dos membros de todas as equipes e julgar qualquer disputa a qualquer momento. Os candidatos ao participar do evento concordam em fornecer ao Code Race qualquer prova de elegibilidade solicitada e, sua recusa ou falha em fornecer tal prova dentro de 24h (vinte e quatro horas) da solicitação resultará em desclassificação no evento e perda de quaisquer prêmios.

Fica vedada a inscrição no Code Race 2026 de:

- Professores do curso de Sistemas de Informação da Antonio Meneghetti Faculdade
- Membros do Júri
- Membros da Comissão Organizadora

Participantes menores de 18 anos deverão apresentar, obrigatoriamente no ato do

credenciamento, autorização por escrito assinada por um responsável legal (conforme modelo disponível no Anexo deste Regulamento). É indispensável que o responsável esteja presente durante toda a realização do evento, sob pena de impedimento da participação do menor.

Se a Comissão Organizadora identificar que alguma equipe obteve informações privilegiadas do Hackathon gerenciado pelo Code Race, a equipe será desclassificada.

4. DA PARTICIPAÇÃO

A participação no evento é voluntária, nominativa e intransferível.

Todos os membros das equipes deverão estar presentes para o credenciamento e abertura do evento, até as 20h15min do dia 05 de junho de 2026 (sexta-feira), sob pena de desclassificação. **Membros que chegarem após esse horário não poderão participar da competição.**

Caberá ao participante levar consigo o próprio notebook/laptop, e demais componentes eletrônicos, que achar necessário, para utilização durante o evento. O espaço irá disponibilizar a rede Wi-Fi para uso dos participantes, além de mesas, cadeiras e tomadas (220V) para ligar os equipamentos.

O participante deverá manter visível o crachá fornecido no ato do credenciamento durante todo o período de permanência no evento.

O participante somente poderá acessar os locais indicados pela Equipe Organizadora.

Com o objetivo de preservar a segurança, a ordem e o bom andamento da competição, fica terminantemente proibido, durante todo o período de realização do Code Race 2026, o seguinte:

- a) Ausentar-se das dependências da Faculdade após o início oficial do Hackathon, salvo autorização expressa da comissão organizadora.
- b) O consumo de bebidas alcoólicas em qualquer área da Faculdade,

inclusive em espaços de circulação e áreas comuns.

- c) O uso de cigarros de qualquer tipo, incluindo cigarros eletrônicos, dispositivos de tabaco aquecido e produtos similares, tanto em espaços internos quanto externos destinados à competição.
- d) A utilização de equipamentos sonoros particulares, como caixas de som ou dispositivos similares, que possam prejudicar o foco, o desempenho ou a concentração dos participantes.
- e) O consumo de alimentos não industrializados dentro das dependências do evento, inclusive nas áreas comuns.
- f) O uso de videogames, consoles, jogos eletrônicos ou qualquer atividade recreativa similar que utilize recursos de WiFi do evento, rede sem fio ou conexão à internet para fins não relacionados ao desenvolvimento do projeto (ex.: jogos online, streaming, etc.). O WiFi do evento deve ser utilizado exclusivamente para atividades ligadas ao Hackathon.

O descumprimento de qualquer das disposições acima acarretará na imediata análise pela comissão organizadora, podendo resultar na advertência formal ou na desclassificação da equipe, conforme a gravidade da infração.

É permitido aos participantes trazerem alimentos para consumo nas dependências da Faculdade, desde que sejam alimentos industrializados, como salgadinhos e doces.

Serão vendidos alimentos no dia do evento por responsáveis autorizados pela Comissão Organizadora.

A Comissão do evento reserva-se o direito de alterar ou omitir apelidos de concorrentes ou nomes de equipes para fins de publicação em sites ou listas de sites do Code Race, especialmente se eles forem, na opinião exclusiva da equipe organizadora, ofensivos ou obscenos, ou violarem os direitos de propriedade intelectual de terceiros. Se a equipe criar repetidamente um apelido ou nome de equipe que seja ofensivo ou obsceno, ou viole os direitos de propriedade intelectual de terceiros (em cada caso, conforme determinado a critério exclusivo do Code Race), a equipe poderá ser

desclassificada do evento.

5. FORMATO E AVALIAÇÃO

A competição será realizada no formato de um Hackathon com duração de 10 horas, durante o qual cada equipe deverá desenvolver um software, acompanhado de sua respectiva documentação técnica e proposta de modelo de negócio. O desafio estará centrado na resolução de um problema real do mercado de trabalho, a partir de uma temática definida pela organização do evento.

No dia 05 de junho de 2026, a partir das 20h30min, a organização do Code Race realizará, de forma presencial no local do evento, a divulgação oficial da temática a ser trabalhada, acompanhado de sua descrição detalhada. Ao decorrer do hackathon, as soluções tecnológicas desenvolvidas pelas equipes serão submetidas à avaliação de um corpo de jurados convidados pela comissão organizadora, que fará a análise e validação dos projetos apresentados.

5.1 DO CRONOGRAMA DE ENTREGAS E ARTEFATOS

O desafio terá a duração total de 10 (dez) horas. As equipes devem observar os prazos intermediários para a entrega de diferentes artefatos, conforme os marcos descritos abaixo:

MARCO I: Registro do Projeto (Até 3 horas de evento)

- a) **Endereço do Repositório (GitHub):** As equipes deverão enviar o link do repositório público ou compartilhado via formulário a ser divulgado durante o evento. A comissão organizadora poderá realizar análises estáticas parciais e observações técnicas via repositório ao longo do evento, sem interferência no desenvolvimento das equipes.

MARCO II: Desenvolvimento e Negócios (Até 8 horas de evento)

Ao completar a 8ª hora de desafio, os seguintes itens devem estar obrigatoriamente disponíveis no repositório, identificados por um registro (*commit*) com a mensagem [ENTREGA-8H]:

- a) **Código-Fonte Parcial:** Versão atual do software.

- b) **Documentação Técnica ([README.md](#)):** Deve conter os seguintes elementos:
 - i) **Identificação:** Nome da equipe e lista de integrantes com suas funções (ex: Programador, Designer, Negócios).
 - ii) **Escopo do Projeto:** Descrição do problema e da solução proposta.
 - iii) **Stack Tecnológica:** Detalhamento das linguagens de programação, bancos de dados, frameworks, bibliotecas e APIs utilizadas.
 - iv) **Arquitetura:** Diagrama visual do desenho técnico da solução (Modelo da Arquitetura).
 - v) **Situação do Projeto:** Lista dos requisitos planejados versus o que já foi implementado.

- c) **Vídeo de Apresentação (Pitch):** Link para o vídeo de até 3 (três) minutos. Este vídeo será a base para a avaliação dos critérios de Negócio. Deve abordar o problema, a solução, o público-alvo e o modelo de negócio. Podendo ser apresentado por até dois membros da equipe. O uso de recursos visuais de apoio para a apresentação é facultativo.

MARCO III: Entrega Final (Até 10 horas de evento)

Ao encerramento das 10 horas de desafio, as equipes deverão garantir a entrega final:

- a) **Código-Fonte Funcional:** Aspectos da avaliação técnica considerará o estado do código exatamente no momento do encerramento das 10 horas.
- b) **Guia de Instalação e Execução (Deploy):** Instruções claras no arquivo

README.md sobre como instalar, configurar e rodar a aplicação. Este é o único ponto da documentação que pode ser adicionado entre a 8ª e a 10ª hora, devendo refletir exatamente como executar a versão final do software.

- c) **Material de Apoio para a Final:** As equipes deverão deixar disponível no repositório (ou em link específico) a apresentação visual (slides ou similar) do Pitch em formato PDF, que será usado apenas caso a equipe avance para a Etapa 3 (Final Presencial).

5.2 AVALIAÇÃO

A avaliação das soluções será conduzida em três etapas distintas de caráter classificatório e eliminatórias, coordenadas por bancas examinadoras em cada fase.

5.2.1 Etapa 1: Triagem de Ideia e Qualidade Técnica (Eliminatória e Classificatória)

Esta etapa possui caráter eliminatório e classificatório. O objetivo é validar a viabilidade do negócio e a higiene básica do código-fonte, padrões de projeto e a documentação técnica ([README.md](#)), que terá início imediatamente após a 8ª hora de evento.

- a) **Avaliação de Negócios (N1 a N3):** utilizando como artefato o vídeo de Pitch entregue pelas equipes e o README.md.
- b) **Auditoria Técnicos (T1 a T4):** O código-fonte e a documentação técnica (README.md) contidos no repositório serão submetidos a uma auditoria técnica com auxílio de ferramentas de análise estática.
- c) **Resultado:** A somatória das notas de Negócios (N1 a N3) e Técnica (T1 a T4) definirá as 20 (vinte) equipes que avançam para a Etapa 2.

5.2.2 Etapa 2: Validação de Funcionalidade (Eliminatória e Classificatória)

As 20 equipes classificadas passarão por uma análise funcional da solução tecnológica por uma banca técnica especializada.

- a) **Dinâmica:** As 20 equipes classificadas farão uma demonstração funcional de 4 minutos para a banca técnica do artefato desenvolvido. Sendo avaliados os quesitos técnicos T5, T6 e T7
- b) **Resultado:** As 5 (cinco) equipes com melhor desempenho **Geral** (somatório de todos os critérios de avaliação N1 a N3 e T1 a T7) nesta etapa serão as finalistas e apresentarão no palco principal.

Os critérios da avaliação são:

Avaliação Técnica e de Negócios		
	Critério Técnico	Pontuação* [0 - 10]
T1	Higiene e Qualidade do código (Busca analisar legibilidade, organização, boas práticas de desenvolvimento, nomenclatura adequada e modularidade do código-fonte)	
T2	Segurança (Busca verificar a presença de práticas básicas de segurança - como autenticação, validação de dados, proteção de informações sensíveis - no desenvolvimento da aplicação)	
T3	Qualidade da documentação técnica (README.md) (Clareza do README.md e histórico de registros (<i>commits</i>) que evidenciem a evolução do desenvolvimento.)	
T4	Engenharia e Arquitetura (Organização de pastas, uso de padrões de projeto e rastreabilidade: o quanto o código reflete os requisitos e o diagrama técnico apresentados.)	
T5	Usabilidade e Interface do Usuário (UI/UX) (Busca observar o quão intuitiva, funcional e agradável é a experiência do usuário ao interagir com a aplicação)	
T6	Originalidade e Inovação (Uso criativo de tecnologias ou implementação de funcionalidades diferenciadas)	

T7	Robustez e Integridade do MVP (Avalia se o fluxo principal do software funciona sem erros críticos e se o ambiente de execução está estável)	
	Critério de Negócios	Pontuação* [0 - 10]
N1	Aderência da solução ao tema (Busca avaliar se a proposta entrega valor real ao resolver o problema proposto, se adere ao tema e é apresentada de forma clara)	
N2	Clareza do público-alvo (Busca verificar se a equipe definiu claramente o público beneficiado e demonstrou conhecimento sobre suas necessidades e comportamentos)	
N3	Ideia de negócio (Busca avaliar a clareza, coerência e atratividade do modelo de negócio proposto para o mercado alvo e sua sustentabilidade financeira)	
Total (máximo 100)		
*Barema dos Critérios: Totalmente Insatisfatória = 0; Insatisfatória = 1 à 3,9; Regular = 4 à 6,9; Satisfatória = 7 à 8,9; Totalmente Satisfatória = 9 à 10		

Cada quesito será avaliado com notas de 1 a 10, que serão somadas para obter um total. Em caso de empate, será usado como critério de desempate a somatória das notas obtidas descartando-se o último critério de cada avaliação Técnica (T4 na fase 1 e T7 na fase 2). Persistindo o empate, o mesmo procedimento será aplicado até restar somente um único critério técnico. Persistindo ainda o empate O processo se estende aos critérios de Negócio, persistindo, a definição da colocação será realizada por meio de sorteio.

5.2.2 Etapa 3: Final - Avaliação do Pitch

Na etapa final, cada equipe finalista inicia com sua pontuação zerada e terá até 4 (quatro) minutos para apresentar sua solução tecnológica e a respectiva ideia de negócio aos integrantes da banca julgadora. A apresentação será realizada em sessão aberta ao público no palco principal do auditório.

Em seguida, cada equipe irá dispor de até 7 (sete) minutos para responder aos questionamentos da banca.

Obs. Os membros da banca avaliadora da final não terão participado das fases anteriores da competição, garantindo uma perspectiva imparcial e renovada na análise dos projetos.

Os critérios da avaliação na Final são:

Etapa 2 - Final - Avaliação do Pitch		
	Critério	Pontuação* [0 - 10]
F1	Criatividade e originalidade (Busca identificar projetos que apresentem ideias novas, únicas e inovadoras, com potencial para gerar impacto e diferenciação no mercado ou na área de atuação)	
F2	Negócio com potencial para registro de propriedade intelectual (Busca identificar se o projeto apresenta elementos tecnológicos, processos ou produtos que são novos, inventivos e passíveis de proteção legal)	
F3	Qualidade do protótipo (Busca verificar se a aplicação apresentada características de eficiência, precisão, confiabilidade e desempenho adequados que caracterizem a viabilidade da solução proposta)	
F4	Sustentabilidade e impacto socioambiental (Busca verificar se a solução considera aspectos de responsabilidade ambiental, social ou econômica no seu modelo ou operação)	
F5	Qualidade da apresentação do projeto (Busca verificar a clareza, organização e objetividade da apresentação feita pela equipe. Considera o domínio do conteúdo, a capacidade de sintetizar as informações, a comunicação dos participantes e o cumprimento da apresentação dentro do tempo previsto.)	
Total (máximo 50)		
*Barema dos Critérios: Totalmente Insatisfatória = 0 ; Insatisfatória = 1 à 3,9 ; Regular = 4 à 6,9 ; Satisfatória = 7 à 8,9 ; Totalmente Satisfatória = 9 à 10		

Cada quesito será avaliado com notas de 1 a 10, que serão somadas para determinar o total e será realizada a média aritmética de todos os membros da banca julgadora. A melhor equipe será premiada. Em caso de empate entre equipes, será usado como critério de desempate a somatória das notas obtidas descartando-se o último critério. Persistindo o empate, o mesmo procedimento será aplicado até restar somente um único critério. Persistindo ainda o empate, a definição da colocação será realizada por meio de sorteio.

6. DA PREMIAÇÃO

Após o término da competição, será realizada a cerimônia de premiação. Serão premiados os integrantes das 03 (três) melhores equipes. A premiação do Code Race 2026 será concedida em valores monetários crescentes às equipes classificadas em 3º, 2º e 1º lugar, respectivamente.

Os prêmios serão entregues simbolicamente no ato da premiação, por meio de cheques representativos dos valores estabelecidos. A Comissão Organizadora compromete-se a efetuar o depósito dos respectivos valores em até 60 (sessenta) dias úteis, em conta corrente indicada pelas equipes vencedoras.

Um representante de cada equipe vencedora, deverá enviar os dados bancários para depósito, via correio eletrônico para a comissão organizadora, obrigando-se a dividir o prêmio igualmente com cada um dos demais integrantes da equipe.

A comissão organizadora poderá conceder menções honrosas a equipes que apresentarem soluções de destaque em aspectos como criatividade, usabilidade ou impacto social, mesmo que não estejam entre as cinco primeiras colocadas.

7. DO DIREITO DE IMAGEM

Ao participar deste evento, nos termos deste Regulamento, o participante autoriza, de forma livre, expressa, informada e gratuita, o uso de sua imagem, nome, voz, depoimentos, fotografias, gravações em áudio e/ou vídeo, bem como registros de sua participação no hackathon, pela organização do evento, seus realizadores, apoiadores,

patrocinadores e parceiros institucionais, exclusivamente para fins de divulgação institucional, educacional, acadêmica, jornalística, promocional e de memória do evento.

A presente autorização abrange a captação, reprodução, edição, publicação, veiculação e compartilhamento dos referidos registros em materiais impressos e digitais, incluindo, mas não se limitando a, sites institucionais, redes sociais, relatórios, apresentações, vídeos, notícias, peças de comunicação, portfólios, materiais de prestação de contas e demais canais oficiais relacionados ao hackathon e ao curso de Sistemas de Informação da AMF.

A autorização é concedida a título gratuito, sem que seja devido ao participante qualquer pagamento, indenização, remuneração ou compensação financeira pelo uso dos registros.

A presente autorização é válida em território nacional e internacional, podendo ser utilizada em mídias físicas e digitais, inclusive na internet, sem limitação de número de veiculações.

O participante declara estar ciente de que a publicação em ambientes digitais, especialmente redes sociais e sites na internet, pode permitir compartilhamentos por terceiros, fora do controle direto da organização do evento, não se responsabilizando esta por usos indevidos realizados por terceiros após a divulgação legítima nos canais oficiais.

8. DADOS PESSOAIS

O participante autoriza, de forma livre, informada, expressa e gratuita, o tratamento de seus dados pessoais pela Antonio Meneghetti Faculdade, através da organização do hackathon, seus realizadores, apoiadores, patrocinadores e parceiros institucionais, nos termos da Lei nº 13.709/2018 — Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais — LGPD.

Para os fins desta autorização, poderão ser tratados dados pessoais como nome completo, CPF, RG, data de nascimento, telefone, e-mail, instituição de ensino ou vínculo profissional, curso, empresa, cargo, área de atuação, currículo ou breve

biografia, cidade de origem, dados de inscrição, dados de presença, registros de participação, dados de equipe, dados necessários à emissão de certificados, informações prestadas em formulários, bem como outros dados fornecidos voluntariamente pelo participante no contexto do hackathon.

O tratamento dos dados pessoais terá como finalidades específicas: realizar a inscrição e identificação dos participantes; organizar equipes e atividades; viabilizar a comunicação sobre o evento; controlar presença e participação; emitir certificados; gerir premiações; elaborar listas de participantes, relatórios internos, registros institucionais e materiais de prestação de contas; cumprir obrigações legais e regulatórias; garantir a segurança dos participantes e da organização; e divulgar informações relacionadas ao hackathon, sempre de forma compatível com a natureza do evento.

Quando necessário para a execução do hackathon, os dados pessoais poderão ser compartilhados com realizadores, apoiadores, patrocinadores, parceiros institucionais, mentores, avaliadores, fornecedores de plataformas digitais, prestadores de serviços de tecnologia, comunicação, organização de eventos, certificação e segurança, observadas as finalidades previstas nesta cláusula e as medidas adequadas de proteção e confidencialidade.

O participante declara estar ciente de que alguns dados poderão ser utilizados para fins de comunicação institucional e divulgação do evento, incluindo listas de equipes, identificação de autores de projetos, divulgação de vencedores, emissão de certificados, publicação de resultados e registros relacionados à participação no hackathon.

Os dados pessoais serão armazenados pelo período necessário ao cumprimento das finalidades acima indicadas.

A organização compromete-se a adotar medidas técnicas e administrativas razoáveis para proteger os dados pessoais contra acessos não autorizados, perda, alteração, comunicação indevida, tratamento inadequado ou ilícito, nos termos da LGPD.

A eventual revogação do consentimento não prejudicará a validade dos

tratamentos realizados anteriormente, nem impedirá a conservação e o tratamento dos dados quando necessários ao cumprimento de obrigação legal ou regulatória, à execução de contrato ou procedimentos preliminares, à proteção da vida ou da incolumidade física, à tutela da saúde, ao legítimo interesse da organização ou de terceiros, ou ao exercício regular de direitos.

O participante declara, por fim, que, ao aceitar as regras deste edital, teve acesso a informações claras sobre as finalidades do tratamento de seus dados pessoais e manifesta sua ciência e concordância com os termos desta autorização.

9. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da equipe.

Para a realização da competição será necessário o mínimo de 10 (dez) equipes inscritas. Caso este número mínimo não seja alcançado, a organização se reserva o direito de cancelar a realização da competição.

Nessa situação, as equipes inscritas poderão solicitar o cancelamento da inscrição, com devolução integral dos valores pagos, e essa solicitação deverá ser formalizada por um representante da equipe em até 48 horas após a notificação da organização sobre o número insuficiente de inscritos.

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

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 e/ou eventuais terceiros. O Code Race enviará, nestes casos, os melhores esforços, para dar seguimento tão logo haja a regularização do problema.



Os casos omissos, não previstos neste regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

O evento contará com emissão de Certificado de participação unitário para cada membro da equipe, com a duração de 16 (dezesesseis) horas.

Dúvidas, solicitações e quaisquer requerimentos devem ser realizados formalmente com os integrantes da comissão organizadora pelo e-mail: coderace@amf.edu.br. A comissão organizadora poderá modificar/alterar este regulamento a qualquer momento sem aviso prévio, até o início do dia da competição.

AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO DE MENOR NO CODE RACE 2025

Eu, _____ portador(a) do RG nº _____ e CPF nº _____, residente na _____, na qualidade de Responsável Legal do(a) menor de nome _____, portador(a) do RG nº _____,

AUTORIZO a participação do(a) referido(a) menor no evento **Code Race 2026**, promovido pela Antonio Meneghetti Faculdade, que será realizado nos dias 05 e 06 de junho de 2026, por uma noite completa, nas dependências da instituição, localizada na Estrada Recanto Maestro, nº 338, Recanto Maestro, Restinga Sêca, RS.

Declaro que estou ciente das atividades a serem desenvolvidas durante o evento, que podem incluir, mas não se limitam a, competições de programação, palestras, workshops e atividades recreativas supervisionadas, com premiações previstas aos competidores.

Declaro, ainda, estar ciente de que alimentos e bebidas (água, refrigerantes e energéticos) serão servidos e/ou comercializados durante o evento, conforme previsto no regulamento do evento, o qual me comprometo a ler e respeitar.

Autorizo, ainda, o uso da imagem e voz do(a) menor em materiais de divulgação do evento, como fotos, vídeos e publicações em mídias sociais, sites e demais canais institucionais da Antonio Meneghetti Faculdade, sem ônus para as partes envolvidas.

Por ser verdade, firmo a presente autorização.

Local e data: _____, ____ de _____ de 2026.

Assinatura do Responsável Legal: