



REGULAMENTO

1. O Desafio Jovem Engenheiro (DJE) é um torneio idealizado para motivar alunos do Ensino Médio a se candidatarem para cursos na área de ciências exatas, especialmente engenharias e informática. O DJE ocorre de forma totalmente *online*, através da Internet, por onde são propostos desafios relacionados a temas da engenharia para os participantes. Os desafios estão distribuídos em etapas eliminatórias. O DJE é organizado pelo Laboratório de Informática, Aprendizagem e Gestão (LIAG), da Faculdade de Tecnologia (FT) da Unicamp.

2. As equipes podem contar com, no máximo, 4 (quatro) integrantes. A equipe pode ser composta por 3 (três) estudantes do ensino médio e um mentor ou por 4 (quatro) estudantes do ensino médio.

2.1. Um dos integrantes deve ser selecionado pela equipe para ser o líder.

2.2. O mentor, quando houver, será responsável por orientar o grupo nas atividades ao longo dos desafios. Ele não deve resolver os desafios, pois seu papel é de facilitador da equipe na busca da solução.

2.2.1. O mentor pode ser um aluno de graduação de curso de engenharia ou nível superior nas áreas de ciências exatas, professor do nível médio ou do nível superior.

2.2.2 Somente o mentor pode exercer este cargo em mais de um grupo. Outros participantes podem estar associados a apenas um grupo.

2.3. Os demais integrantes da equipe, que não sejam o mentor, devem ser alunos matriculados no ensino médio.

2.3.1. Não será permitida a participação de alunos formados ou que estejam matriculados em cursos superiores (mesmo que cursando cursos de nível médio, como técnico, concomitantemente), salvo como mentores. Se identificada essa situação, o grupo correspondente será eliminado do torneio.

2.4. Para realizar a inscrição, deverão ser informados os seguintes dados: nome completo, data de nascimento, sexo e e-mail de todos os participantes das equipes, além do CPF do Líder/Mentor, a instituição de ensino da equipe, um telefone para contato e outras informações solicitadas pelos organizadores do torneio.

2.4.1. Os nomes dos integrantes, assim como o nome da instituição de ensino, não devem ser abreviados durante o preenchimento do formulário de inscrição.

2.4.2. O contato entre os organizadores e a equipe durante o torneio será feito através dos e-mails fornecidos. Portanto, a equipe deve fornecer endereços de e-mail que são utilizados com frequência para ter acesso a toda informação divulgada durante o andamento do torneio em tempo hábil.

2.5. Após a inscrição, a equipe deverá aguardar um e-mail de confirmação dessa inscrição, que pode ser enviado em até 5 (cinco) dias após o preenchimento do formulário correspondente.

3. O torneio terá 3 (três) etapas eliminatórias: cada etapa possui uma quantidade diferente de desafios.

3.1. Cada desafio terá um prazo pré-determinado para resolução e entrega da solução.

3.1.1. Respostas entregues fora do prazo não serão válidas.

3.1.1.1. Os prazos de envio das respectivas respostas dos desafios podem ser postergados em um dia com relação ao cronograma base para as equipes que se inscreverem no torneio com antecedência (até a 3ª Etapa de inscrições), conforme descrito abaixo:

1ª Etapa de inscrições: 1 dia a mais para enviar cada um dos 3 desafios da 1ª fase;

2ª Etapa de inscrições: 1 dia a mais para enviar até 2 desafios da 1ª fase;

3ª Etapa de inscrições: 1 dia a mais para enviar até 1 desafio da 1ª fase;

A equipe deve verificar o Cronograma de inscrições para identificar os prazos de inscrição referentes aos bônus apontados.

3.2. A primeira etapa contará com 3 (três) desafios diferentes que serão propostos e avaliados por uma banca selecionada pela comissão organizadora. A avaliação resultará em uma média de 0 (não entregue) a 10 definida pela banca para cada desafio. Serão selecionadas para a segunda fase as equipes que entregarem os três desafios (nota acima de zero) e obtiverem a soma da média dos três desafios superior a uma nota de corte que será definida pela comissão organizadora após a correção desses desafios.

3.3. A segunda etapa contará com 2 (dois) desafios que serão propostos e avaliados por uma banca selecionada pela comissão organizadora. Essa etapa classificará as 10 (dez) equipes que obtiverem a maior pontuação na soma da média dos dois desafios.

3.3.1. Se houver empate, a soma das médias da primeira etapa será considerada para desempate.

3.4. A etapa final será composta por um único desafio. A equipe campeã do campeonato será aquela que obtiver a maior nota no desafio final.

3.4.1 Se houver empate, a soma das médias da primeira e da segunda etapas será considerada para desempate.

4. As equipes autorizam, desde já, a publicação dos nomes dos participantes em ações de divulgação deste torneio em sua página, redes sociais e materiais impressos relacionados ao DJE, ao LIAG ou à patrocinadores do desafio.

4.1. Antes, durante ou após o término do torneio, os organizadores poderão entrar em contato com as equipes participantes solicitando depoimentos e fotografias da equipe para divulgação.

4.2. Os organizadores poderão solicitar o preenchimento de questionários em qualquer momento do torneio. O atendimento dessas solicitações no prazo solicitado poderá gerar bonificações em desafios ao longo do torneio.

5. O cronograma do torneio pode ser mudado a qualquer momento pela comissão organizadora do evento e as equipes serão notificadas quando esse tipo de alteração ocorrer.

6. Quaisquer problemas ou situações não previstos pelas regras descritas acima serão resolvidos pela comissão organizadora do torneio.