



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. O DJE ocorre totalmente online e é composto por desafios relacionados a temas da engenharia. Os desafios estão distribuídos em etapas eliminatórias.

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 pode conter 4 (quatro) estudantes do ensino médio, na qual um dos integrantes é selecionado pela equipe para ser o líder.

2.1. O mentor será responsável por orientar o grupo nas atividades ao longo dos desafios. Dessa forma, ele não deve resolver os desafios, seu papel é de apenas facilitar a equipe na busca da solução.

2.2. 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.

2.2.1. Somente o mentor pode exercer este cargo em mais de um grupo, os outros participantes devem estar associados a apenas um grupo.

2.3. Os demais integrantes da equipe 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 pertinentes aos 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 não perder nenhuma informação durante o andamento do torneio.

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

3. O torneio terá 3 (três) etapas eliminatórias, onde 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;

Verificar Cronograma de inscrições para acompanhar etapas referentes aos bônus apontados.

3.2. A primeira etapa contará com 3 (três) desafios diferentes e selecionará para a segunda fase as equipes que entregarem os três desafios e obtiverem média superior a uma nota que será definida antes do início do torneio pela comissão organizadora.

3.3. A segunda etapa contará com 2 (dois) desafios e classificará as 10 (dez) equipes que obtiverem a maior pontuação que seguirá um critério definido antes do início do torneio pela comissão organizadora.

3.3.1. Em caso de empate, será classificada para disputar a final a equipe que obtiver a maior nota na soma dos dois desafios da segunda fase.

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

4. As equipes autorizam, desde já, a publicação dos nomes dos participantes em ações de divulgação deste torneio.

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, assim como solicitar o preenchimento de questionários. Dessa forma as equipes terão de atender essas solicitações.

5. O cronograma do torneio pode ser mudado a qualquer momento pela comissão organizadora do evento e as equipes serão notificadas quando estas ocorrerem.

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