



REGULAMENTO



CODE RACE – 10ª EDIÇÃO - 2025

ORIENTAÇÕES GERAIS

O presente regulamento contém as informações e regras aplicáveis ao Code Race - 2025 que ocorrerá nos dias 13 e 14 de junho de 2025.

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 13 e 14 de junho de 2025, com abertura oficial do evento às 20h30mins do dia 13. 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 13 de Junho de 2025 (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 14 de Junho de 2025 (sábado)

7:00	Encerramento do desenvolvimento das soluções
7:15 às 09:30	Avaliações (técnica e negócios) das soluções propostas
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.

2.4 DAS CATEGORIAS

No momento da inscrição, cada equipe deverá escolher uma das seguintes categorias de participação:

- Categoria I – Ensino Médio
- Categoria II – Universitários
- Categoria III – Profissionais

Para as categorias I e II, é obrigatório que os integrantes estejam regularmente matriculados em instituições de ensino de nível médio ou superior, respectivamente. A comprovação da condição de estudante mediante apresentação de documento individual oficial emitido pela instituição declarada poderá ser exigida pela comissão organizadora a qualquer momento. O não atendimento a essa exigência poderá resultar na desclassificação da equipe.

Estudantes que também atuam profissionalmente na área de tecnologia têm liberdade para optar por qualquer uma das categorias. No entanto, por uma questão de ética e equilíbrio competitivo, recomenda-se que aqueles com significativa experiência de mercado se inscrevam preferencialmente na Categoria III – Profissionais.

Essa classificação visa garantir uma competição justa e alinhada aos diferentes níveis de experiência técnica dos participantes.

As equipes de alunos de ensino médio devem estar acompanhadas de Professor ou Tutor responsável no dia da realização do evento. O Professor ou Tutor deve acompanhar os



alunos do início ao fim do evento.

3. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições ocorrerão no período de **01 de maio de 2025 até o dia 01 de junho de 2025**, até às 23:59 horas. As inscrições devem ser realizadas única e exclusivamente pelo site do evento (www.coderace.com.br).

As inscrições para o Code Race 2025 terão o valor de R\$ 180,00 (cento e oitenta reais) por equipe formada por estudantes (categorias I e II) e R\$ 280,00 (trezentos reais) por equipe composta por profissionais (categoria III), independentemente da quantidade de pessoas na equipe, nos limites estabelecidos neste regulamento.

As inscrições **realizadas e pagas** até às 23:59 do dia 20 de maio de 2025 (early birds), terão um desconto de R\$ 30,00.

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 gigante para consumo durante a competição.
- b) Uma garrafa de refrigerante de 2 litros.
- c) Um brinde personalizado para cada integrante.
- d) Café e energético gratuitos a vontade conforme disponibilidade de estoque.
- e) 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

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

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 2025 de:

- Professores do curso de Sistemas de Informação da Antonio Meneghetti Faculdade
- Membros do Júri
- Membros da Comissão Organizadora
- Professores e tutores de equipes do ensino médio (Categoria I)

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 13 de junho de 2025 (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 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 2025, 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.

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 13 de junho de 2025, a partir das 20h30min, a organização do Code Race realizará, de forma presencial no local do evento, a divulgação oficial do problema a ser resolvido, acompanhado de sua descrição detalhada. Ao término das 10 horas de hackathon, no dia 14 de junho de 2025, 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 ENTREGAS

Cada equipe deverá entregar dentro das 10 horas de desafio:

- a) **Código-Fonte:** O código funcional deverá ser entregue em repositório (GitHub), conforme instruções que serão repassadas no início do evento. As equipes deverão compartilhar o link do repositório com a organização em até 3 (três) horas após o início do Hackathon, utilizando uma conta a ser informada previamente pela equipe organizadora. A avaliação do código será realizada com base no conteúdo disponível nesse repositório ao final da

competição. Os jurados poderão, a critério próprio, realizar observações técnicas parciais ao longo do evento, em segundo plano, sem interferência direta nas equipes.

b) **Documentação:**

(i) Arquivo README.md no repositório Github deve conter:

- O nome da equipe
- Integrantes da equipe com nome completo e função no projeto.
- Tema / área do problema
- O problema a ser resolvido
- Descrição da solução proposta.
- Tecnologias utilizadas (linguagens de programação, bancos de dados, frameworks, scripts, etc).
- Instruções de instalação e execução.

(ii) Uma apresentação para realização do pitch (formato livre).

5.2 AVALIAÇÃO

A avaliação da solução será realizada em duas etapas:

- **Etapa 1: Avaliação técnica e de negócios** realizada imediatamente ao término das 10 horas de desafio. Nessa etapa, as cinco melhores equipes de cada categoria estarão aptas e avançarão para a Etapa 2.
- **Etapa 2: Avaliação do Pitch**. Nesta etapa da competição, todas as equipes iniciarão com pontuação zerada. Ao final do processo de avaliação, serão reconhecidos como vencedores os três melhores desempenhos, classificados em primeiro, segundo e terceiro lugares.

5.2.1 Etapa 1: Avaliação Técnica e de Negócios das Soluções

A avaliação da solução engloba duas áreas: técnica e de negócios. Em ambas,

um conjunto de critérios distintos será utilizado. O barema dos critérios para ambas as fases é o seguinte: Totalmente Insatisfatória = 0 ; Insatisfatória = 1 à 3,9; Regular = 4 à 6,9; Satisfatória = 7 à 8,9; Totalmente Satisfatória = 9 à 10.

Para garantir agilidade no processo, múltiplos avaliadores atuarão simultaneamente nas equipes, realizando as avaliações de forma paralela. As avaliações técnica e de negócios terão, em conjunto, duração máxima de 15 (quinze) minutos para cada equipe. Durante a avaliação, as equipes devem fazer uma apresentação de **3 (três) minutos** aos avaliadores.

Na fase de avaliação técnica (critérios T1 a T5), um ou mais avaliadores serão designados para verificar e validar o código produzido, bem como a funcionalidade do software apresentado pela equipe. A qualidade do código poderá ser aferida por meio de ferramentas de análise estática, aplicadas previamente, sem a presença das equipes. Os resultados dessas análises serão compartilhados com cada equipe.

Na fase de avaliação de negócios (critérios N1 a N5), um ou mais avaliadores serão designados para verificar e validar a solução em termos de aderência ao tema proposto e potencial de negócios.

Os critérios da avaliação da Etapa 1 são:

Etapa 1 - Avaliação Técnica e de Negócios		
	Critério Técnico	Pontuação* [0 - 10]
T1	Qualidade do código (Busca analisar legibilidade, organização, boas práticas de desenvolvimento, nomenclatura adequada e modularidade do código-fonte)	
T2	Originalidade na abordagem técnica (Busca avaliar a escolha das tecnologias, a estrutura de componentes e a coerência na arquitetura em relação à proposta do projeto; considera soluções técnicas criativas, utilização não convencional de ferramentas ou implementação de recursos inovadores)	
T3	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)	

T4	Segurança (Busca verificar a presença de práticas básicas de segurança - como autenticação, validação de dados, proteção de informações sensíveis - no desenvolvimento da aplicação)	
T5	Qualidade da documentação técnica (README.md) (Busca avaliar se a documentação técnica está clara, completa e bem estruturada para evolução e uso da aplicação.)	
	Critério de Negócios	Pontuação* [0 - 10]
N1	Aderência da solução ao tema (Busca avaliar se a aplicação funciona conforme o proposto e entrega valor real ao resolver o problema central do projeto)	
N2	Ideia de negócio (Busca avaliar a clareza, coerência e atratividade do modelo de negócio proposto para o mercado alvo)	
N3	Clareza do público-alvo (Busca verificar se a equipe definiu claramente o público beneficiado e demonstrou conhecimento sobre suas necessidades e comportamentos)	
N4	Formas de monetização (se for o caso) (Busca avaliar a clareza e viabilidade das estratégias para geração de receita, quando aplicável ao projeto)	
N5	Qualidade da documentação para o pitch (Busca avaliar se os materiais de apoio (slides, roteiro, resumo executivo) estão claros, completos e bem estruturados para sustentar a apresentação)	
Total (máximo 100)		
<p><i>*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</i></p>		

Cada quesito será avaliado com notas de 1 a 10, que serão somadas para obter um total. Apenas as cinco equipes de cada categoria (I, II, III) com as maiores pontuações irão avançar para a final. Em caso de empate, será usado como critério de desempate a somatória das notas obtidas descartando-se o último critério de cada avaliação (T5 da técnica e N5 da de negócios). 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.

5.2.2 Etapa 2: Final - Avaliação do Pitch

Na etapa final, cada equipe finalista inicia com sua pontuação zerada e terá até 3 (três) 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	Tecnologia 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)		
<p><i>*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</i></p>		

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 de cada categoria será premiada. Em caso de empate entre equipes de mesma categoria, 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.

As equipes da categoria I (Ensino Médio) serão avaliadas apenas pelos critérios da Etapa 1, sendo dispensadas do pitch no palco principal.

6. DA PREMIAÇÃO

Após o término da competição, será realizada a cerimônia de premiação. Serão premiados os integrantes das 03 (três) melhores equipes de cada categoria. A premiação do Code Race 2025 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 três primeiras colocadas.

7. DO DIREITO DE IMAGEM

Ao participar deste evento, nos termos deste Regulamento, o participante estará automaticamente autorizando o Code Race a utilizar, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, o seu nome, imagem e som de voz nos canais de comunicação interna e externa da organização, para divulgação do evento, conforme termo individual por equipe em anexo que passa a fazer parte integrante do presente.

8. 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 em cada uma das categorias — Ensino Médio, Universitários e Profissionais — será necessário o mínimo de 3 (três) equipes inscritas por categoria. Caso este número mínimo não seja alcançado em alguma das categorias, a organização se reserva o direito de cancelar a realização da competição naquela categoria específica.

Nessa situação, as equipes inscritas terão duas opções:

1. Optar por migrar para uma categoria superior, assumindo as regras, critérios de

avaliação e grau de exigência correspondente à nova categoria.

2. Solicitar o cancelamento da inscrição, com devolução integral dos valores pagos.

A escolha 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.