

1º EDIÇÃO
HACKATHON TEENTECH
REGULAMENTO GERAL

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	2
2. OBJETIVO.....	2
3. PARTICIPANTES E FORMAÇÃO DE EQUIPES.....	3
4. INSCRIÇÕES.....	4
5. MENTORIAS E CAPACITAÇÃO TEÓRICA.....	4
5.1 CAPACITAÇÃO TEÓRICA OBRIGATÓRIA.....	5
6. ENTREGÁVEIS.....	6
6.1 USO DE DADOS E RECURSOS.....	7
7. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO.....	7
8. PREMIAÇÃO FINAL.....	9
9. CÓDIGO DE CONDUTA.....	10
10. AUTORIZAÇÃO DE TERMO DE IMAGEM.....	11
11. USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.....	11
12. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES.....	12
13. CRITÉRIO DE DESEMPATE.....	15

1. APRESENTAÇÃO

O Hackathon Teen Tech é uma maratona de inovação promovida pelo Instituto Teckids para estudantes do ensino fundamental e médio. Diferentemente dos formatos tradicionais, o programa acontece ao longo de vários meses, proporcionando uma jornada de aprendizagem, mentorias e desenvolvimento de soluções inovadoras.

Durante o programa, os participantes terão acesso a capacitações e acompanhamento especializado em temas como inovação, tecnologia, gestão de projetos, trabalho em equipe e comunicação, aplicando esses conhecimentos na criação de projetos voltados a desafios reais.

Ao final da jornada, as equipes apresentarão suas soluções a uma banca avaliadora. Os projetos selecionados participarão da cerimônia de premiação em Brasília, DF.

Mais do que uma competição, o Hackathon Teen Tech é uma experiência educacional que estimula a criatividade, a colaboração, o protagonismo juvenil e o desenvolvimento de soluções com potencial de impacto para a sociedade.

2. OBJETIVO

O Hackathon tem como objetivo estimular a criatividade, o pensamento crítico, o trabalho em equipe, a inovação e a aplicação prática de conhecimentos técnicos e sociais, desafiando as equipes a desenvolver soluções para a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital.

O tema central do evento será:

Conexão Segura: Transformando inovação em proteção - A proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital exige mais do que tecnologia. Ela depende de educação, políticas públicas, design responsável, comunicação, participação das famílias, atuação das instituições e inovação social. O desafio é desenvolver soluções que fortaleçam esse ecossistema de proteção, contribuindo para um ambiente digital mais seguro, ético e promotor de direitos.

As propostas poderão abordar temas como inteligência artificial, educação e letramento digital, combate à desinformação, prevenção de golpes e crimes virtuais, proteção de dados pessoais, bem-estar digital, acessibilidade, inclusão,

fortalecimento de canais de denúncia e aprimoramento de políticas e serviços públicos relacionados à segurança digital.

3. PARTICIPANTES E FORMAÇÃO DE EQUIPES

A participação poderá ocorrer entre estudantes de 13 a 21 anos, regularmente matriculados no Ensino Fundamental II, Ensino Médio ou Ensino Superior de escolas/faculdades públicas e/ou privadas de todo o território nacional.

A competição será dividida em duas categorias distintas de acordo com a faixa etária dos participantes:

- **Categoria Junior:** Estudantes de 13 a 18 anos.
- **Categoria Senior:** Estudantes de 19 a 21 anos.

As equipes competirão exclusivamente dentro da sua respectiva categoria, não havendo concorrência direta ou disputa pelo mesmo prêmio/vaga entre a Categoria Junior e a Categoria Senior.

Cada equipe deverá atender aos seguintes requisitos:

- Ser composta por, no mínimo, **3 (três)** e, no máximo, **5 (cinco)** estudantes;
- Contar obrigatoriamente com integrantes de, no mínimo, **2 (duas) séries escolares distintas**;
- Não será permitida a participação individual de estudantes;
- Cada participante poderá integrar **apenas uma única equipe**, sendo vedada a participação simultânea em duas ou mais equipes;
- Cada equipe deverá indicar, no ato da inscrição, um(a) **representante**, que será o(a) representante oficial perante a Comissão Organizadora.

O(A) representante será responsável pela comunicação oficial com a organização, pelo envio dos entregáveis, pelo recebimento de comunicados e pela representação da equipe em questões administrativas relacionadas ao Hackathon. Todas as comunicações realizadas entre a organização e o(a) representante serão consideradas válidas para toda a equipe.

As inscrições poderão ser realizadas de duas formas:

- **Equipes independentes**, formadas livremente pelos próprios participantes, independentemente da instituição de ensino à qual pertençam, não sendo necessária qualquer representação ou vínculo institucional para participação no Hackathon; ou
- **Equipes representantes de uma instituição de ensino**, hipótese em que as escolas poderão inscrever uma ou mais equipes para representá-las no Hackathon. Essa modalidade é opcional e tem como objetivo incentivar o engajamento e a mobilização das instituições de ensino, sem restringir ou condicionar a participação de equipes independentes.

O Hackathon é aberto a participantes de todas as regiões do Brasil e valoriza a pluralidade de perfis, experiências e realidades. Dessa forma, busca promover um ambiente acolhedor, respeitoso e inclusivo, incentivando a participação de estudantes de diferentes contextos sociais, culturais, econômicos e educacionais, fortalecendo a inovação por meio da diversidade.

4. INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas exclusivamente pelo site oficial do Hackathon TeenTech (<https://teentech.teckids.org.br>), de forma gratuita, no período de **15 de julho de 2026 a 11 de setembro de 2026**, conforme cronograma divulgado pela organização. Poderão se inscrever estudantes que atendam aos critérios estabelecidos na seção **Participantes e Formação de Equipes**.

A inscrição será efetivada após a confirmação de recebimento e a homologação das informações fornecidas pela organização. Inscrições com dados incompletos, incorretos, inconsistentes ou realizadas fora do prazo poderão ser indeferidas. A Comissão Organizadora poderá solicitar informações complementares para validação da inscrição.

Após a confirmação da inscrição, alterações na composição da equipe ou nos dados informados somente poderão ser realizadas mediante autorização da Comissão Organizadora. O cancelamento da inscrição deverá ser solicitado pelo canal oficial de atendimento, sendo ele o e-mail de suporte e contato do projeto (teentech_suporte@teckids.org.br).

Ao concluir a inscrição, os participantes declaram estar de acordo com este Regulamento, o Código de Conduta, o Termo de Uso de Imagem e as demais normas aplicáveis ao Hackathon TeenTech. A organização poderá alterar ou prorrogar o período de inscrições, mediante comunicação pelos canais oficiais.

5. MENTORIAS E CAPACITAÇÃO TEÓRICA

As mentorias e capacitações ocorrerão em formato online, entre setembro e outubro, por plataformas definidas pela Comissão Organizadora. Materiais, gravações e comunicados serão disponibilizados no Google Classroom (é necessária conta Google/Gmail ativa), que também será usado para envio das entregas.

A participação nas mentorias e atividades de capacitação é parte integrante do Hackathon, sendo exigida **frequência mínima de 75%** para permanência na competição. Quando houver impossibilidade de participação ao vivo, o participante poderá assistir à gravação da mentoria em até **12 (doze) horas** após sua disponibilização, para fins de registro de presença. Após esse prazo, a visualização da gravação não será contabilizada para efeito de frequência. Sempre que houver encontros ou atividades de participação obrigatória, essa informação será comunicada previamente pela Comissão Organizadora.

5.1 CAPACITAÇÃO TEÓRICA OBRIGATÓRIA

Como parte da formação oferecida pelo Hackathon, os participantes deverão realizar cursos de capacitação que têm como objetivo nivelar conhecimentos, desenvolver competências técnicas e fortalecer a qualidade dos projetos apresentados.

Inicialmente, serão exigidos os seguintes cursos:

I – Fundamentos do Gerenciamento de Projetos e;

II – Certificado Profissional de Segurança Cibernética do Google, sendo obrigatória a conclusão dos 3 (três) primeiros módulos da certificação.

A comprovação da conclusão dos cursos será realizada por meio do envio dos respectivos certificados, dentro do prazo estabelecido pela Comissão Organizadora. As orientações para inscrição e realização dos cursos serão

disponibilizadas pela organização durante o Hackathon. A não apresentação dos certificados poderá acarretar as consequências previstas neste Regulamento, incluindo o impedimento de participação nas etapas posteriores, quando aplicável.

6. ENTREGÁVEIS

Ao longo do Hackathon, as equipes deverão desenvolver uma solução original e alinhada ao desafio proposto, apresentando um produto, serviço ou protótipo que demonstre sua proposta de valor, viabilidade e potencial de impacto.

As soluções poderão assumir diferentes formatos, de acordo com a criatividade e os objetivos de cada equipe, incluindo, entre outros: jogo educativo, bot de verificação de informações, aplicativo mobile, plataforma educacional, assistente virtual, redesenho ou melhoria de processos, proposta de política, protocolo ou guia de boas práticas, modelo de intervenção comunitária ou outras soluções tecnológicas ou não tecnológicas alinhadas ao desafio.

Na fase de submissão, as equipes deverão encaminhar, dentro do prazo estabelecido no cronograma:

- A documentação da solução desenvolvida, conforme modelo disponibilizado pela organização, contendo as informações solicitadas; e
- Um vídeo de pitch com duração máxima de **3 (três) minutos**, apresentando o problema identificado, a solução proposta, seus diferenciais, impacto esperado e viabilidade.

Os entregáveis deverão ser submetidos exclusivamente pela plataforma oficial do Hackathon. A documentação da solução deverá ser enviada em formato **.pdf**, e o vídeo de pitch em formato **.mp4**, ambos elaborados em **língua portuguesa**. Todos os integrantes da equipe deverão participar do vídeo de pitch. Após o encerramento do prazo de submissão, não serão permitidas alterações, substituições ou reenvio dos arquivos, salvo mediante autorização expressa da Comissão Organizadora em casos excepcionais de ordem técnica.

A documentação e o vídeo de pitch serão utilizados pela Comissão Avaliadora para seleção das equipes finalistas, considerando os critérios estabelecidos neste Regulamento, incluindo aderência ao desafio, inovação, viabilidade, potencial de impacto, qualidade técnica e clareza da apresentação. Entregas incompletas, em desacordo com as especificações ou realizadas fora do prazo poderão resultar na desclassificação da equipe.

As equipes finalistas participarão de uma apresentação ao vivo (Demo Day), na qual terão até **5 (cinco) minutos** para apresentação da solução, seguidos de até **5 (cinco) minutos** para perguntas e esclarecimentos da banca avaliadora. A Comissão Organizadora poderá ajustar essa dinâmica mediante comunicação prévia.

A organização deverá disponibilizar modelos, templates e orientações complementares para elaboração dos materiais, que deverão ser observados pelas equipes participantes.

6.1 USO DE DADOS E RECURSOS

As soluções desenvolvidas deverão observar a legislação vigente, especialmente a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD), sendo vedada a utilização, coleta, compartilhamento ou tratamento de dados pessoais ou dados pessoais sensíveis reais sem a devida base legal ou autorização, quando aplicável.

Também não será permitida a utilização de conteúdos, bases de dados, softwares, códigos, imagens, áudios, vídeos, modelos de inteligência artificial ou quaisquer outros recursos obtidos de forma ilícita ou em desacordo com direitos autorais, licenças de uso ou demais normas legais aplicáveis.

O descumprimento destas disposições poderá resultar na desclassificação da equipe, sem prejuízo das demais medidas cabíveis.

7. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

O Hackathon TeenTech será realizado conforme o cronograma oficial divulgado pela Comissão Organizadora, sendo responsabilidade das equipes acompanhar os canais oficiais e cumprir os prazos estabelecidos.

O cronograma contemplará as principais etapas do evento, incluindo inscrições, mentorias, desenvolvimento das soluções, entrega dos materiais, avaliação, divulgação das equipes finalistas, apresentação final (Demo Day) e cerimônia de premiação.

As datas e prazos poderão ser alterados pela Comissão Organizadora em razão de necessidades operacionais, técnicas ou de casos fortuitos ou de força maior, tais como pandemias, greves, indisponibilidade de sistemas ou da internet, falhas técnicas, determinações de autoridades competentes ou outras circunstâncias que impeçam a realização do Hackathon conforme o cronograma inicialmente previsto.

O cronograma completo será disponibilizado nos principais canais oficiais do evento e deverá ser considerado parte integrante deste Regulamento.

Etapas	Período
Inscrições	De 15 de julho à 11 de setembro
Abertura da programação	14 de setembro
Realização das Mentorias + Desenvolvimento do projeto/ideia	Setembro e Outubro
Prazo final para entrega de certificados	Outubro
Entrega de Documentação + Pitch de 3 minutos	Última semana de outubro
Anúnciação das 8 (oito) equipes finalistas	16 à 20 de novembro

Reunião de apresentação do projeto finalista.	Últimas semanas de novembro
Dia do evento presencial + Premiação	Primeiras semanas de dezembro

8. PREMIAÇÃO FINAL

Ao término do processo de avaliação, serão reconhecidas as equipes que obtiverem o melhor desempenho em cada uma das categorias do desafio. A premiação tem como objetivo valorizar soluções inovadoras que contribuam para a promoção de um ambiente digital mais seguro para crianças e adolescentes.

O Hackathon TeenTech contará com **quatro categorias de premiação**, sendo premiadas as equipes classificadas em **1º e 2º lugar** em cada categoria, totalizando **8 (oito) equipes premiadas em âmbito nacional**:

- **Prevenção à Violência** – soluções voltadas à conscientização, prevenção e redução de riscos no ambiente digital.
- **Monitoração da Rede** – soluções destinadas ao monitoramento, identificação e análise de conteúdos, comportamentos ou riscos no ambiente online.
- **Resposta aos Incidentes** – soluções que apoiem a denúncia, o acolhimento, a mitigação ou a resposta a situações de violência ou ameaças no ambiente digital.
- **Proteção Integral** – soluções que promovam a proteção de crianças e adolescentes de forma ampla, envolvendo educação, políticas públicas, apoio às famílias, inclusão, bem-estar e fortalecimento do ecossistema de proteção.

As equipes finalistas serão convidadas para participar da cerimônia oficial de premiação, a ser realizada em Brasília/DF, em data, horário e local divulgados pela Comissão Organizadora. A participação deverá ser confirmada dentro do

prazo de 3 (três) a 5 (cinco) dias corridos, sob pena de perda dos benefícios relacionados à viagem e à cerimônia.

As despesas de deslocamento e, se necessário, hospedagem, serão custeadas pela organização, conforme orientações previamente divulgadas. Os prêmios e eventuais premiações adicionais serão informados pelos canais oficiais antes da etapa final.

Para participação na viagem, todos os participantes deverão apresentar as autorizações e demais documentos exigidos pela Comissão Organizadora. Participantes menores de **16 (dezesesseis) anos** deverão viajar e se hospedar acompanhados por um responsável e/ou com os devidos documentos, observado a legislação aplicável.

Nesse sentido, quando realizadas as avaliações, cada equipe deverá indicar duas(os) representantes oficiais, que será responsável por representar a equipe durante a cerimônia e realizar o recebimento da premiação em nome de todos os integrantes. A entrega da premiação será realizada exclusivamente durante a cerimônia oficial. A organização não realizará entregas posteriores, envios ou remarcações para equipes ou representantes ausentes.

A concessão da premiação está condicionada ao cumprimento deste Regulamento e à comprovação da elegibilidade das equipes, podendo a organização solicitar documentos complementares quando necessário.

9. CÓDIGO DE CONDUTA

O Hackathon TeenTech tem como compromisso promover um ambiente seguro, respeitoso, colaborativo e inclusivo. Todos os participantes deverão atuar com ética, respeito e responsabilidade durante todas as etapas do evento.

Não serão toleradas condutas como assédio, discriminação, preconceito, intimidação, discurso de ódio, plágio, fraude, uso indevido de propriedade intelectual, falsificação de informações ou qualquer outro comportamento incompatível com os objetivos do Hackathon. Constitui plágio a apresentação, total ou parcial, de materiais de terceiros como se fossem de autoria da equipe, sem a devida autorização ou atribuição.

As equipes são responsáveis pela veracidade das informações prestadas e deverão desenvolver soluções originais, em conformidade com a legislação vigente, respeitando os direitos autorais, a LGPD e as licenças de uso aplicáveis.

O descumprimento deste Código de Conduta poderá resultar em advertência, desclassificação, exclusão do evento e demais medidas cabíveis.

10. AUTORIZAÇÃO DE TERMO DE IMAGEM

Durante o processo de inscrição, os participantes e, quando aplicável, seus pais ou responsáveis legais poderão autorizar, de forma gratuita, a utilização de sua imagem e voz captados durante as atividades do Hackathon TeenTech para fins institucionais, educacionais, informativos e de divulgação, em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD) e demais normas aplicáveis.

A autorização, quando concedida, compreende a utilização desses registros em fotografias, vídeos, transmissões ao vivo, publicações impressas e digitais, redes sociais, sites, relatórios, apresentações, campanhas de comunicação e demais materiais produzidos pela organização e seus parceiros institucionais, sem que isso gere direito à remuneração ou indenização.

A autorização de uso de imagem é facultativa e sua não concessão não impedirá a participação no Hackathon TeenTech. No entanto, a Comissão Organizadora incentiva sua autorização, por contribuir para a divulgação das atividades, dos resultados e do impacto educacional do evento.

A autorização de uso de imagem não implica cessão de direitos sobre as soluções desenvolvidas pelas equipes, permanecendo a propriedade intelectual conforme as disposições deste Regulamento e da legislação aplicável.

11. USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

O Hackathon TeenTech reconhece a Inteligência Artificial (IA) como uma ferramenta estratégica de apoio à inovação, à criatividade, à pesquisa e ao desenvolvimento de soluções tecnológicas. Dessa forma, será permitido o uso de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa e demais tecnologias baseadas em IA durante todas as etapas do Hackathon, desde que sua utilização observe

os princípios da ética, da transparência, da responsabilidade, da autoria intelectual e da legislação vigente.

As equipes permanecem integralmente responsáveis pela originalidade, veracidade, qualidade técnica e legalidade de todo o conteúdo apresentado. Sempre que a IA for utilizada de forma relevante no desenvolvimento da solução, seu uso deverá ser informado na documentação do projeto, indicando, sempre que possível, as ferramentas empregadas e sua finalidade.

É vedada a utilização de IA para praticar plágio, falsificar ou manipular informações, produzir conteúdos que violem direitos autorais, a LGPD ou outras normas legais, bem como gerar conteúdos ilícitos, ofensivos, discriminatórios ou fraudulentos.

A Comissão Organizadora poderá solicitar esclarecimentos sobre o processo de desenvolvimento da solução para verificar sua autoria e conformidade com este Regulamento. O descumprimento destas disposições poderá resultar em advertência, perda de pontuação, desclassificação da equipe e demais medidas cabíveis.

12. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES

Os projetos serão avaliados por uma **Banca Avaliadora**, composta por especialistas convidados pela Comissão Organizadora, com base em critérios técnicos, objetivos e imparciais.

As soluções serão avaliadas considerando sua capacidade de responder ao desafio proposto, seu potencial de impacto social, seu grau de inovação, sua viabilidade de implementação e sua contribuição para a promoção de um ambiente digital mais seguro para crianças e adolescentes.

Para a **Categoria Senior (18 a 21 anos)**, a classificação dos projetos exigirá obrigatoriamente a inclusão de um **Plano de Implementação Global**. Equipes desta categoria que não apresentarem viabilidade e estratégia para expansão/aplicação internacional em seus entregáveis não estarão aptas para a classificação final.

A pontuação máxima será de **100 (cem) pontos**, distribuídos da seguinte forma:

Critério	Pontuação Máxima	Indicadores por faixa
Impacto Social	25 pontos	0–8: impacto limitado ou pouco demonstrado · 9–16: impacto relevante para parte do público-alvo · 17–25: impacto significativo a elevado, com potencial transformador e benefícios duradouros
Inovação e Criatividade	25 pontos	0–8: pouca originalidade · 9–16: criatividade e diferenciação moderadas · 17–25: inovação elevada a disruptiva, forte diferenciação
Viabilidade Técnica e de Implementação	20 pontos	0–6: baixa viabilidade · 7–13: viabilidade parcial a boa · 14–20: elevada viabilidade, implementável com recursos disponíveis
Escalabilidade e Sustentabilidade da Solução	15 pontos	0–4: baixo potencial de expansão · 5–9: escalabilidade moderada · 10–15: boa a alta capacidade de expansão e sustentabilidade
Qualidade do Pitch	10 pontos	0–3: comunicação confusa · 4–6: apresentação razoável · 7–10: apresentação organizada, clara e convincente
Alinhamento ao Tema do Hackathon	5 pontos	0–1: pouca aderência · 2–3: atende parcialmente · 4–5: atende plenamente, com elevada contribuição ao propósito do evento
TOTAL	100 pontos	

12.1 Impacto Social – 25 pontos: Será avaliada a capacidade da solução de contribuir efetivamente para a prevenção de riscos, promoção da cidadania digital e fortalecimento da proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital, considerando seu potencial de transformação social, alcance e geração de benefícios para a sociedade.

12.2 Inovação e Criatividade – 25 pontos: Será considerado o grau de originalidade da proposta, a criatividade empregada na solução do desafio, a diferenciação em relação às soluções existentes e o potencial inovador da ideia,

seja por meio da aplicação de novas tecnologias, metodologias, processos ou modelos de atuação.

12.3 Viabilidade Técnica e de Implementação – 20 pontos: Será avaliada a possibilidade real de desenvolvimento, implementação e utilização da solução proposta, considerando aspectos técnicos, operacionais, financeiros, regulatórios e tecnológicos, bem como sua consistência e exequibilidade.

12.4 Escalabilidade e Sustentabilidade da Solução – 15 pontos: Será analisado o potencial da solução para ser expandida, replicada ou adaptada em diferentes contextos, regiões ou instituições, bem como sua sustentabilidade operacional, financeira e social ao longo do tempo.

12.5 Qualidade do Pitch – 10 pontos: Serão avaliadas a clareza da apresentação, organização das ideias, capacidade de comunicação da equipe, demonstração do problema, apresentação da solução, coerência dos argumentos, domínio do conteúdo e capacidade de responder aos questionamentos da Banca Avaliadora.

12.6 Alinhamento ao Tema do Hackathon – 5 pontos: Será verificado o grau de aderência da proposta ao tema oficial do Hackathon TeenTech, observando sua compatibilidade com os objetivos do evento e sua contribuição para o fortalecimento do ecossistema de proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital.

12.7 Disposições Gerais sobre a Avaliação: A avaliação será realizada individualmente pelos membros da Banca Avaliadora, sendo a pontuação final da equipe correspondente à média das notas atribuídas pelos avaliadores, observados os critérios estabelecidos neste Regulamento.

A Comissão Organizadora poderá disponibilizar previamente aos participantes a rubrica detalhada de avaliação, contendo indicadores e parâmetros específicos para cada critério, com o objetivo de assegurar maior transparência ao processo avaliativo.

As decisões da Banca Avaliadora terão natureza técnica, serão devidamente fundamentadas quando necessário e terão caráter definitivo e irreversível, ressalvada a hipótese de erro material ou descumprimento das regras previstas neste Regulamento.

13. CRITÉRIO DE DESEMPATE

Com o objetivo de assegurar a transparência, a isonomia e a imparcialidade do processo de avaliação, na hipótese de duas ou mais equipes obterem a mesma pontuação final em qualquer fase classificatória ou na classificação geral do Hackathon, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate:

I – maior pontuação obtida no critério **Impacto Social**, considerando o potencial da solução para promover benefícios concretos à proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital;

II – persistindo o empate, será considerada a maior pontuação obtida no critério **Inovação**, observando-se o grau de originalidade, criatividade e diferenciação da solução apresentada;

III – permanecendo o empate, será considerada a maior pontuação no critério **Viabilidade Técnica e de Implementação**, levando-se em conta a exequibilidade da proposta, sua maturidade tecnológica, sustentabilidade e potencial de aplicação prática;

IV – persistindo o empate, será considerada a maior pontuação atribuída ao **Pitch**, avaliando-se a clareza da comunicação, a capacidade de apresentação, a objetividade e a demonstração do valor da solução proposta;

V – caso o empate permaneça após a aplicação de todos os critérios anteriores, caberá à **Banca Avaliadora**, de forma fundamentada e colegiada, deliberar sobre a classificação final das equipes, considerando aspectos qualitativos relevantes do projeto, especialmente sua aderência ao tema do Hackathon, seu potencial de impacto social, sua contribuição para o fortalecimento do ecossistema de proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital e sua capacidade de gerar benefícios concretos à sociedade.

As decisões da Banca Avaliadora relativas aos critérios de desempate serão registradas em ata e terão caráter técnico, definitivo e irrecorrível, ressalvados eventuais erros materiais identificados pela Comissão Organizadora.

Os casos omissos neste Regulamento serão decididos exclusivamente pela Comissão Organizadora, cujas decisões serão soberanas e irrecorríveis.

Não caberá recurso contra as avaliações ou decisões técnicas da Banca Avaliadora, salvo em caso de erro material, erro de cálculo ou descumprimento deste Regulamento.

O Instituto Teckids reafirma seu compromisso com a proteção da privacidade, da segurança da informação e dos direitos fundamentais de crianças e adolescentes, promovendo uma cultura de inovação responsável, ética digital e respeito à legislação vigente, especialmente à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, ao Estatuto da Criança e do Adolescente e ao Marco Civil da Internet.