

# REGULAMENTO

## YOUTH CHALLENGE - AJURI DAS JUVENTUDES

### 1. Do objetivo

1.1 O evento Youth Challenge - Ajuri das Juventudes, promovido pelo UNICEF Brasil pretende mobilizar uma rede de adolescentes e jovens na cocriação de soluções de impacto social.

1.2. As soluções de impacto social deverão ser desenvolvidas observando o seguinte desafio:

*"Efeito das mudanças climáticas na Amazônia, a partir do acesso justo à água e recursos como saneamento e higiene na cidade de Manaus."*

### 2. Das datas e do local

O Youth Challenge - Ajuri das Juventudes acontecerá nos dias 18 (noite), 19 e 20 de novembro de 2022 no **Casarão da Inovação Cassina**, na cidade de Manaus (vide programação detalhada no item 5).

### 3. Da inscrição

Podem efetuar a inscrição para o Youth Challenge - Ajuri das Juventudes, pessoas de 16 a 24 anos. A inscrição é individual e deverá ser feita no período de 03 a 13 de novembro de 2022, por meio do preenchimento de todos os campos no formulário de inscrição, disponibilizado no endereço: <https://1mioportunidades.com/youthchallenge>

A equipe do programa 1 Milhão de Oportunidades do UNICEF Brasil será responsável pela seleção dos usuários considerando a equidade social, de gênero, raça e etnia, alinhado com o público-alvo da iniciativa.

### 4. Da participação

Participarão do Youth Challenge - Ajuri das Juventudes todas as pessoas inscritas que forem selecionadas e receberem o aviso no dia 14 de novembro serão convidadas a comparecer nos dias 18, 19 e 20 de novembro no local do evento.

As pessoas participantes deverão formar equipes de 04 a 05 pessoas. No que se refere à formação das equipes:

- Poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou

- Para os participantes que estiverem sozinhos, em duplas ou trios, a comissão organizadora conduzirá uma dinâmica de formação de equipes após a abertura oficial do evento.

Sugerimos a todas as pessoas participantes que levem seu dispositivo eletrônico como, por exemplo, smartphone, notebook, tablets ou equipamentos para utilização e melhor desempenho durante todo o evento. A organização do evento disponibilizará WiFi e pontos de energia elétrica.

## **5. Programação do evento\***

### **18 de novembro**

#### **Abertura do Youth Challenge - Ajuri das Juventudes**

18:00 às 19:00 Recepção e Boas-vindas

19:00 - Apresentação do desafio e dinâmica do evento

20:00 - Formação de equipes

21:00 - Encerramento do Dia 1

### **19 de Novembro**

9:00 - 11:30 Visita ao território

12:30 - 13:30 Almoço

14:30 - 15:30 1ª Rodada de Mentorias

16:30 - 17:30 2ª Rodada de Mentorias

18:30 - 19:30 3ª Rodada de Mentorias

### **20 de Novembro**

10:00 - 12:00 Ajustes finais

12:00 - 13:00 Submissão de projetos

13:00 - 14:00 Almoço

14:00 - 15:00 Oficina de pitch

16:00 Apresentação de pitches

18:00 Mensagens finais e encerramento

### **22 de Novembro - Terça-feira**

Anúncio das equipes vencedoras e cerimônia de premiação

## **(\*) Sujeito a alterações**

### **6. Dos critérios de avaliação**

No dia 20 de novembro de 2022, domingo, no horário que consta na programação, todas as equipes participantes que tiverem submetido seus projetos dentro do horário estabelecido apresentarão a solução tecnológica para uma banca julgadora convidada pela comissão organizadora.

Para referida avaliação, serão utilizados os seguintes critérios:

- Impacto Social;
- Viabilidade Técnica;
- Execução.

Após a avaliação, serão consideradas vencedoras as 03 (três) equipes melhor avaliadas pela banca julgadora.

### **7. Da premiação**

No dia 22 de novembro de 2022, terça-feira, conforme a programação, será realizada a cerimônia de premiação em local a ser divulgado.

No mínimo, 01 (um) participante de cada equipe vencedora deverá estar presente na cerimônia.

Todos os prêmios oferecidos aos integrantes das equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis.

Ao final do evento, de todas as equipes que submeterem suas soluções, respeitando os horários determinados, as melhores classificadas na soma de pontuação dos critérios citados receberão os seguintes prêmios:

### **8. Da comunicação**

Em todas as etapas do Youth Challenge - Ajuri das Juventudes, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos preferencialmente por e-mail e eventualmente pelo celular, informados no ato da inscrição.

As pessoas inscritas são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações.

A comissão organizadora sugere a desabilitação de anti-spams que possam barrar as comunicações sobre o Youth Challenge - Ajuri das Juventudes.

## **9. Das considerações finais**

O Youth Challenge - Ajuri das Juventudes será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas.

Ao se inscreverem no Youth Challenge - Ajuri das Juventudes, os participantes assinalam no formulário de inscrição que concordam com o inteiro teor do regulamento.

Os participantes, ao concordarem com o Regulamento, autorizam o UNICEF a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, vhs e cd-rom, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

O Youth Challenge - Ajuri das Juventudes, tem o objetivo de gerar soluções para a sociedade. O UNICEF reserva-se o direito, sem exclusividade e mantendo o direito dos participantes que criarem as soluções, de utilizar os projetos desenvolvidos durante o evento pelos participantes e equipes, para utilizá-los, reutilizá-los, reproduzir os, integral ou parcialmente, por todas as modalidades que julgarem adequadas, e em quaisquer formatos, bem como imprimi-los, inseri-los ou veiculá-los em quaisquer materiais de suporte físico ou eletrônico.

Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando o UNICEF, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome. O UNICEF não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do Youth Challenge - Ajuri das Juventudes.

Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo

ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

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 respectiva equipe.

As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento correrão por conta deles próprios.

O UNICEF não se responsabilizarão por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante os dias do evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences, assim como seguir as regras de registro de equipamentos estabelecidos pelo evento. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora dirima, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

O UNICEF, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário e para o melhor andamento do evento, alterar as regras deste regulamento.

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 aos eventuais terceiros. O UNICEF envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Youth Challenge - Ajuri das Juventudes tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.

A participação neste evento sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição, aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

Os casos omissos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora.

Qualquer sugestão ou dúvida entrar em contato pelo e-mail: [brzgenu@unicef.org](mailto:brzgenu@unicef.org)