maratona tech
2026

RETIFICAÇÃO Nº 03/2026 AO REGULAMENTO DA MARATONA TECH 2026

A Associação Cactus, responsável pela organização da Maratona Tech, torna pública a retificação do Regulamento da Maratona Tech 2026, nos termos abaixo.

CONSIDERANDO:

I. a necessidade de adequação do cronograma de fases do programa Maratona Tech, a fim de conceder maior prazo de participação às escolas inscritas;

II. o disposto no regulamento da Maratona, que prevê a possibilidade de alteração de prazos mediante retificação, desde que resguardados os princípios da publicidade e da isonomia entre os participantes;

III. que a presente retificação não acarreta prejuízo aos participantes já inscritos, tampouco altera os critérios de avaliação ou os requisitos de participação estabelecidos originalmente;

RESOLVE:

Art. 1º. Fica retificado o item **2.3 Cronograma da Maratona Tech 2026**, que passa a vigorar com a seguinte redação:

Onde se lê:

Ação	Início	Fim
Inscrições	25/05/2026	31/07/2026
Minha Jornada Olímpica	25/05/2026	20/09/2026
Fase 1	03/08/2026	20/09/2026
Inscrição da Fase 2	21/09/2026	04/10/2026
Fase 2	05/10/2026	19/10/2026
Cerimônia de Premiação	Primeiro trimestre de 2027*	

Leia-se:

Ação	Início	Fim
Inscrições	25/05/2026	31/07/2026
Minha Jornada Olímpica	01/06/2026	04/10/2026
Fase 1	03/08/2026	04/10/2026
Inscrição da Fase 2	05/10/2026	18/10/2026
Fase 2	19/10/2026	08/11/2026
Cerimônia de Premiação	Primeiro trimestre de 2027*	

Art. 2º. Esta retificação entra em vigor na data de sua publicação, mantendo-se inalteradas as demais disposições do Regulamento original.

Fortaleza, 30 de outubro de 2026.

Associação Cactus

maratona tech
2026

RETIFICAÇÃO Nº 02/2026 AO REGULAMENTO DA MARATONA TECH 2026

A Associação Cactus, responsável pela organização da Maratona Tech, torna pública a retificação do Regulamento da Maratona Tech 2026, nos termos abaixo.

CONSIDERANDO:

I. a necessidade de adequação do cronograma de fases do programa Maratona Tech, a fim de conceder maior prazo de participação às escolas inscritas;

II. o disposto no regulamento da Maratona, que prevê a possibilidade de alteração de prazos mediante retificação, desde que resguardados os princípios da publicidade e da isonomia entre os participantes;

III. que a presente retificação não acarreta prejuízo aos participantes já inscritos, tampouco altera os critérios de avaliação ou os requisitos de participação estabelecidos originalmente;

RESOLVE:

Art. 1º. Fica retificado o item **2.3 Cronograma da Maratona Tech 2026**, que passa a vigorar com a seguinte redação:

Onde se lê:

Ação	Início	Fim
Inscrições	25/05/2026	31/07/2026
Minha Jornada Olímpica	25/05/2026	20/09/2026
Fase 1	03/08/2026	20/09/2026
Inscrição da Fase 2	21/09/2026	04/10/2026
Fase 2	05/10/2026	19/10/2026
Cerimônia de Premiação	Primeiro trimestre de 2027*	

maratona tech
2026

Leia-se:

Ação	Início	Fim
Inscrições	25/05/2026	31/07/2026
Minha Jornada Olímpica	01/06/2026	04/10/2026
Fase 1	03/08/2026	04/10/2026
Inscrição da Fase 2	05/10/2026	18/10/2026
Fase 2	19/10/2026	04/11/2026
Cerimônia de Premiação	Primeiro trimestre de 2027*	

Art. 2º. Esta retificação entra em vigor na data de sua publicação, mantendo-se inalteradas as demais disposições do Regulamento original.

Fortaleza, 19 de outubro de 2026.

Associação Cactus

maratona tech
2026

RETIFICAÇÃO Nº 01/2026 AO REGULAMENTO DA MARATONA TECH 2026

A Associação Cactus, responsável pela organização da Maratona Tech, torna pública a retificação do Regulamento da Maratona Tech 2026, nos termos abaixo.

CONSIDERANDO:

I. a necessidade de adequação do cronograma de fases do programa Maratona Tech, a fim de conceder maior prazo de participação às escolas inscritas;

II. o disposto no regulamento da Maratona, que prevê a possibilidade de alteração de prazos mediante retificação, desde que resguardados os princípios da publicidade e da isonomia entre os participantes;

III. que a presente retificação não acarreta prejuízo aos participantes já inscritos, tampouco altera os critérios de avaliação ou os requisitos de participação estabelecidos originalmente;

RESOLVE:

Art. 1º. Fica retificado o item **2.3 Cronograma da Maratona Tech 2026**, que passa a vigorar com a seguinte redação:

Onde se lê:

Ação	Início	Fim
Inscrições	25/05/2026	31/07/2026
Minha Jornada Olímpica	25/05/2026	20/09/2026
Fase 1	03/08/2026	20/09/2026
Inscrição da Fase 2	21/09/2026	04/10/2026
Fase 2	05/10/2026	19/10/2026
Cerimônia de Premiação	Primeiro trimestre de 2027*	

maratona tech
2026

Leia-se:

Ação	Início	Fim
Inscrições	25/05/2026	31/07/2026
Minha Jornada Olímpica	01/06/2026	04/10/2026
Fase 1	03/08/2026	04/10/2026
Inscrição da Fase 2	05/10/2026	18/10/2026
Fase 2	19/10/2026	02/11/2026
Cerimônia de Premiação	Primeiro trimestre de 2027*	

Art. 2º. Esta retificação entra em vigor na data de sua publicação, mantendo-se inalteradas as demais disposições do Regulamento original.

Fortaleza, 21 de setembro de 2026.

Associação Cactus

maratona tech
2026

Regulamento da Maratona Tech 2026

Versão: 1.1 | Atualizado em 10/06/2026

Boas-vindas à edição 2026 da Maratona Tech

Este regulamento é o documento oficial da Maratona Tech 2026. Ele tem validade legal e deve ser considerado como a fonte principal de informações sobre a competição.

Caso existam dúvidas ou divergências entre este regulamento e outros materiais de divulgação (como posts, vídeos ou mensagens), vale sempre o que está escrito aqui.

Neste documento, você encontrará:

- Como funciona a Maratona;
- Quem pode participar;
- Regras e etapas;
- Cronograma;
- Acessibilidade e inclusão;
- Informações sobre premiações.

Sumário

1. Disposições preliminares
2. Como funciona a Maratona Tech
3. Inscrições
4. Papéis e responsabilidades
5. Acessibilidade e inclusão
6. Reconhecimento e premiação
7. Pedido de revisão de resultados
8. Privacidade
9. Mais informações

1. Disposições preliminares

1.1 O que é a Maratona Tech 2026

A Maratona Tech 2026 é uma jornada socioeducacional gratuita e nacional que convida estudantes de escolas públicas e privadas de todo o Brasil a se aproximarem do universo da tecnologia, por meio de práticas esportivas em ambiente digital e offline. Nossos objetivos são:

- Estimular o protagonismo estudantil;
- Incentivar o interesse dos jovens por carreiras em tecnologia;
- Desenvolver competências importantes da BNCC, como:
  - Pensamento científico, crítico e criativo (Competência 2);
  - Cultura digital (Competência 6);
  - Autogestão (Competência 7);
  - Autonomia (Competência 10);

- Desenvolver competências da BNCC Computação (Complemento à BNCC, instituído pela Resolução CNE/CEB nº 1/2022), articulando seus três eixos estruturantes:
  - Pensamento Computacional (resolução estruturada de problemas e raciocínio lógico);
  - Mundo Digital (compreensão de infraestrutura, segurança e dados no ambiente digital);
  - Cultura Digital (ética, cidadania e uso crítico das tecnologias);

- Promover equidade na educação, criando um ambiente inclusivo e acessível para todos os estudantes.

1.2 Quem realiza

A Maratona Tech 2026 é uma realização da Associação Cactus.

A Associação Cactus é uma associação sem fins lucrativos que busca promover mobilidade social por meio da educação, criando soluções que geram impacto real para estudantes e valor sustentável para quem constrói essa jornada conosco.

1.3 Quem pode participar

Podem participar da Maratona Tech estudantes regularmente matriculados nos Anos Finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano), no Ensino Médio (1ª a 3ª série) ou na Educação de Jovens e Adultos (EJA), de escolas públicas ou privadas de todo o território brasileiro.

A participação também se estende aos professores dessas escolas, que terão papel fundamental na condução das atividades.

---

2. Como funciona a Maratona Tech

2.1 Participação gratuita

A Maratona Tech é 100% gratuita. Nenhum participante precisará pagar taxas, adquirir produtos ou contratar serviços para se inscrever ou participar da competição. Não serão admitidas cobranças diretas ou indiretas relacionadas à participação. A organização não se responsabiliza por cobranças feitas por terceiros não autorizados, sendo válidos apenas os canais oficiais da Maratona Tech.

2.2 Divisão por níveis

A Maratona Tech é realizada por níveis, de acordo com a série dos estudantes:

Nível	Público
Nível 1	6º e 7º anos do Ensino Fundamental
Nível 2	8º e 9º anos do Ensino Fundamental e EJA Fundamental
Nível 3	Ensino Médio e EJA Médio

2.3 Cronograma da Maratona Tech 2026

A Maratona Tech 2026 será realizada ao longo do ano, com atividades organizadas em etapas. O cronograma a seguir apresenta as principais datas da

competição, desde o período de inscrições até a cerimônia de premiação. Todas as fases foram planejadas para garantir tempo adequado de participação, acompanhamento pelas escolas e avaliação das entregas.

Importante: o cronograma pode passar por ajustes. Caso isso aconteça, as novas datas serão divulgadas com antecedência nos canais oficiais da Maratona Tech e este documento será retificado e sinalizado.

Ação	Início	Fim
Inscrições	25/05/2026	31/07/2026
Minha Jornada Olímpica	10/06/2026	20/09/2026
Fase 1	03/08/2026	20/09/2026
Inscrição da Fase 2	21/09/2026	04/10/2026
Fase 2	05/10/2026	19/10/2026
Cerimônia de Premiação	Primeiro trimestre de 2027*	

**Data exata a definir.*

2.4 Pré-fase: Minha Jornada Olímpica

O que acontece

A Minha Jornada Olímpica (MJO) é uma trilha formativa de preparação socioemocional para competições estudantis, realizada em parceria com a Arco Instituto, responsável pelo conteúdo e pela trilha. Sua realização é opcional e está disponível para todos os estudantes com e-mail e telefone cadastrados no Portal Olímpico.

A MJO estará disponível a partir do dia 10/06/2026 e poderá ser realizada até o encerramento da Fase 1 (20/09/2026, às 23h59, horário de Brasília).

Acesso

O acesso à MJO ocorre integralmente pela plataforma exclusiva do estudante, sem necessidade de cadastro em ambiente externo. O estudante com e-mail e telefone cadastrados no Portal Olímpico recebe automaticamente acesso ao ambiente do estudante, onde a trilha está disponível.

O cadastro do estudante (e-mail e telefone) no Portal Olímpico é realizado pelo professor responsável no momento da inscrição dos estudantes na Fase 1, sendo essa a condição que habilita o acesso do estudante ao ambiente da MJO e a elegibilidade ao bônus.

Bônus de classificação

O estudante que concluir integralmente a MJO até o encerramento da Fase 1 (20/09/2026, às 23h59, horário de Brasília) receberá um acréscimo de 5 pontos sobre sua nota da Fase 1. Esse bônus é aplicado automaticamente pela organização no processamento da classificação, após o encerramento da fase, podendo elevar a nota final do estudante até 105 pontos.

Por ser opcional, a MJO não constitui requisito de participação. A ausência do bônus não exclui o estudante da competição: a nota-base de 0 a 100 pontos, registrada pelo professor na Fase 1, permanece integralmente válida para todos os efeitos de classificação, e estudantes que não realizarem a trilha concorrem em igualdade de condições, considerada apenas sua nota-base.

2.5 Fase 1: Desafio nas escolas

O que acontece

Na primeira etapa da Maratona Tech 2026, o desafio é realizado presencialmente nas escolas, com a mediação direta dos professores. Eles terão papel fundamental como multiplicadores da proposta, conduzindo a atividade com os estudantes participantes.

O desafio será feito em **grupo** com base em um plano de aula estruturado em etapas. Todo o conteúdo necessário (orientações, materiais de apoio e rubrica de avaliação) estará disponível no **Portal Olímpico da Associação Cactus**.

Para iniciar a etapa, o professor responsável deve inscrever os estudantes participantes no Portal Olímpico. A realização do desafio, incluindo a submissão das notas no sistema, deverá ser concluída até a data limite da etapa informada no cronograma oficial da Maratona.

Como acontece a avaliação

A avaliação da Fase 1 é individual e segue rubrica fornecida pela Maratona Tech, em escala de 0 a 100 pontos. A avaliação é realizada pelo professor, com base nos critérios da rubrica fornecida. **É obrigatório registrar a nota de todos os estudantes participantes no Portal Olímpico.** Apenas estudantes com nota lançada poderão ser considerados para a próxima etapa.

A classificação para a Fase 2 será baseada nas notas cadastradas no Portal Olímpico e seguirá o critério de aprovação por nível de ensino: **até 5% dos estudantes inscritos em cada nível poderão ser aprovados, com um mínimo de 5 estudantes por nível, por escola.** Quanto maior o número de participantes, maior será o número de vagas disponíveis. Para estar apto à classificação para a Fase 2, o estudante precisa obter nota mínima de 10 pontos.

Bônus Minha Jornada Olímpica: para fins de classificação, a nota final do estudante corresponde à nota registrada pelo professor, acrescida de 5 pontos caso o estudante tenha concluído integralmente a MJO até o encerramento da Fase 1. O bônus é aplicado automaticamente pela organização no processamento da classificação e pode elevar a nota final até 105 pontos.

O bônus de 5 pontos incide exclusivamente sobre a nota da Fase 1 para fins de classificação à Fase 2, não sendo considerado de forma autônoma nos critérios de desempate previstos neste regulamento.

Veja a seguir alguns exemplos práticos da regra de 5% de aprovação por nível:

Cenário	Participantes na Fase 1 (por nível)	Cálculo de 5%	Vagas para a Fase 2
Cenário 1	50	5% = 2,5	5 (mínimo aplicado)
Cenário 2	100	5% = 5	5
Cenário 3	200	5% = 10	10

Critérios adicionais de classificação na Fase 2: incentivo institucional

Em linha com sua finalidade pedagógica e seu compromisso institucional com a ampliação do alcance educacional, a Maratona Tech 2026 adota critérios adicionais de classificação na Fase 2, estruturados como mecanismos de incentivo institucional. Esses mecanismos têm o objetivo de fortalecer a mobilização estudantil, ampliar a rede de participantes e promover maior impacto social da iniciativa, sendo aplicados de forma objetiva, transparente e previamente divulgada a todas as escolas participantes.

Todas as escolas regularmente inscritas na Maratona Tech possuem igualdade de acesso à competição. Os mecanismos descritos nesta seção possuem caráter

promocional e institucional, decorrem de estratégias legítimas de mobilização educacional e estão vinculados a condições objetivas estabelecidas neste regulamento.

Além da regra padrão de 5% de aprovação por nível, as escolas podem conquistar vagas adicionais na Fase 2 por meio de dois mecanismos de incentivo, observando-se o teto de 15% de aprovação. O objetivo é reconhecer o engajamento real das escolas e estimular a ampliação da rede de participantes.

Mecanismo 1: Estratégia de mobilização junto a redes públicas parceiras

A Maratona Tech adota mecanismos específicos de incentivo à participação de redes públicas formalmente parceiras da iniciativa, com o objetivo de ampliar o alcance educacional, fortalecer a mobilização estudantil e promover maior impacto social da competição. Essa estratégia se justifica pela missão institucional da Associação Cactus, voltada ao fortalecimento da educação pública brasileira.

As escolas vinculadas a redes públicas parceiras da Maratona Tech (municipais, estaduais ou federais) que cadastrarem 50 ou mais estudantes poderão contar com critérios adicionais de classificação para a Fase 2: o percentual de aprovação para a Fase 2 será elevado de 5% para 10%.

A relação oficial das redes públicas parceiras está disponível no site maratona.tech.

Mecanismo 2: Indicação institucional de escolas

O sistema de indicação de escolas possui finalidade exclusivamente institucional e de mobilização educacional, não implicando qualquer natureza comercial, financeira, publicitária ou remuneratória entre as instituições participantes, não gerando direito a contraprestação de qualquer espécie além das previstas neste regulamento

Cada escola inscrita na Maratona Tech 2026 receberá um código único de indicação. Quando uma escola indicada se inscrever utilizando esse código e atingir, ao menos, 15 estudantes com nota registrada na Fase 1, ambas as escolas (a indicadora e a indicada) terão direito a 1 vaga adicional por nível na Fase 2, totalizando até 3 vagas adicionais para cada uma.

Para garantir a integridade do mecanismo, a indicação somente produzirá efeitos mediante efetiva participação da escola indicada, demonstrada por estudantes com nota válida registrada na Fase 1. A organização poderá auditar e validar as indicações realizadas a qualquer tempo.

Regra geral de teto

Nenhuma escola poderá ultrapassar o limite de 15% de aprovação por nível, independentemente da combinação dos mecanismos acumulados. Esse teto garante equilíbrio entre as escolas participantes e preserva o caráter competitivo da Maratona Tech.

Exemplos da regra geral de teto

Os exemplos a seguir ilustram como os mecanismos de incentivo institucional se combinam na prática, sempre respeitando o teto máximo de 15% de aprovação por nível.

Exemplo 1 — Escola de rede pública parceira que também participa do mecanismo de indicação

A *Escola Pública A* pertence a uma rede pública parceira da Maratona Tech e cadastrou 80 estudantes. Essa mesma escola indicou outra escola por meio do código único de indicação e atingiu o mínimo de 15 estudantes com nota registrada na Fase 1.

Item	Cálculo
Estudantes inscritos	80
Percentual padrão (5%)	5% de 80 = 4 vagas (mínimo de 5 aplicado)
Mecanismo 1 (rede pública parceira) — 10% por atingir mais de 50 estudantes	10% de 80 = **8 vagas**
Mecanismo 2 (indicação) — 1 vaga adicional	**+1 vaga**
Subtotal acumulado	9 vagas
Teto máximo de 15%	15% de 80 = 12 vagas
Vagas finais para a Fase 2	**9 vagas** (dentro do teto)

Neste cenário, o acúmulo dos dois mecanismos não atinge o teto. A escola se beneficia integralmente dos dois incentivos.

Exemplo 2 — Escola privada não parceira que esbarra no teto de 15%

A *Escola Privada B* **não pertence a uma rede pública parceira** da Maratona Tech e cadastrou 100 estudantes. Essa escola indicou vinte outras escolas

que se inscreveram com seu código único, e todas as vinte atingiram o mínimo de 15 estudantes com nota registrada na Fase 1.

Item	Cálculo
Estudantes inscritos	100
Percentual padrão (5%)	5% de 100 = 5 vagas
Mecanismo 1 (rede pública parceira)	Não aplicável (escola não parceira)
Mecanismo 2 (indicação) — 20 vagas adicionais (1 por escola indicada)	**+20 vagas**
Subtotal acumulado	5 + 20 = 25 vagas
Teto máximo de 15%	15% de 100 = 15 vagas
Vagas finais para a Fase 2	**15 vagas** (teto acionado)

Neste cenário, embora a escola tenha direito a 25 vagas pela combinação do mínimo aplicado e do Mecanismo 2, o teto de 15% limita o total final a 15 vagas. A regra geral de teto é acionada e protege o equilíbrio competitivo da Maratona Tech.

Cláusula de integridade regulatória

A organização poderá revisar, limitar, suspender ou invalidar classificações, vagas adicionais ou critérios de incentivo obtidos mediante fraude, simulação, abuso de direito ou utilização incompatível com os objetivos educacionais da Maratona Tech. Constituem condutas vedadas, entre outras: a utilização indevida de códigos de indicação sem efetiva mobilização institucional, a criação de fluxos artificiais de indicação entre escolas e o registro simulado de participação com o único propósito de obtenção de vagas adicionais, sem prejuízo de outras condutas que se enquadrem nas hipóteses gerais desta cláusula

A organização poderá ainda adotar medidas corretivas, preventivas ou sancionatórias em situações excepcionais que comprometam o equilíbrio, a integridade ou a viabilidade operacional da competição.

Envio de comprovantes

Como parte do processo de validação da participação da escola na Maratona Tech 2026, será necessário o envio de registros que comprovem o envolvimento dos estudantes durante a **Fase 1**.

O professor responsável pela inscrição deverá enviar de 5 a 10 arquivos diretamente pelo Portal Olímpico Cactus. Os arquivos devem retratar momentos da participação da escola, podendo incluir:

- Registros de apresentações realizadas durante a fase;
- Fotos de estudantes realizando as atividades da Maratona;
- Vídeos curtos com depoimentos que evidenciem o engajamento dos participantes;
- Qualquer outro material que comprove a mobilização da escola no projeto.

Especificações técnicas dos arquivos:

- Formatos aceitos: .jpg, .png ou .pdf;
- Tamanho máximo de 10 MB por arquivo;
- Tamanho total máximo do envio: 50 MB.

O envio desses comprovantes é obrigatório para que a participação da escola seja considerada válida para fins de reconhecimento e premiação.

Critérios de desempate

Se houver empate entre estudantes de um mesmo nível na disputa por vagas da Fase 2, será realizado um sorteio automatizado pelo Portal Olímpico.

Caso algum estudante classificado tenha impedimento para seguir na competição, o professor poderá remanejar a vaga para outro estudante do mesmo nível diretamente no Portal Olímpico. A justificativa para a troca poderá ser solicitada pela organização.

Para seguir concorrendo à premiação, o estudante classificado precisa **concluir integralmente a Fase 2** da Maratona Tech.

2.6 Fase 2: Desafio nacional

O que acontece

Na segunda etapa da Maratona Tech 2026, a comunicação com os estudantes classificados será feita diretamente pela equipe da organização, por meio de plataforma exclusiva da Fase 2. Ainda assim, o professor continua exercendo papel essencial como facilitador em todas as etapas da fase.

E-mail individual e exclusivo: cada estudante classificado para a Fase 2 deverá possuir um endereço de e-mail individual e exclusivo, informado pelo professor responsável no momento da inscrição da Fase 2. O e-mail é a credencial de acesso à plataforma exclusiva da Fase 2 da Maratona Tech, motivo pelo qual não serão aceitos endereços coletivos, institucionais compartilhados ou de turma. Para estudantes menores de idade que não disponham de e-mail individual, recomenda-se a criação de uma conta com supervisão dos responsáveis legais.

Os professores também terão acesso aos materiais, além de receberem orientações específicas para apoiar seus estudantes.

Os participantes terão acesso a uma série de conteúdos e atividades formativas, como:

- Leitura de textos;
- Visualização de vídeos;
- Quizzes online;
- Outras tarefas avaliativas.

Além disso, a Fase 2 inclui uma **etapa prática**, obrigatória e individual, que deve ser realizada exclusivamente pelo estudante classificado. Essa etapa consiste na criação de um protótipo, físico ou digital, que aplique os conhecimentos adquiridos ao longo da fase.

O estudante deve gravar um vídeo de até 60 segundos, apresentando sua solução de forma clara, objetiva e criativa. Ao participar, o estudante e seus responsáveis autorizam o uso de imagem, voz e conteúdo produzido durante a etapa para fins de divulgação, avaliação e comunicação institucional da Maratona Tech, nos termos do regulamento.

Especificações técnicas do vídeo:

- Formatos aceitos: .mp4 ou .mov;
- Duração máxima: 60 segundos;
- Resolução mínima: 720p;

- Tamanho máximo do arquivo: 50 MB.

O vídeo deve ser enviado pelo professor responsável, por meio do Portal Olímpico.

Como acontece a avaliação

A avaliação da Fase 2 será composta por duas partes:

1. **Pontuação automática:** gerada a partir do desempenho nos quizzes e em outras atividades avaliativas realizadas diretamente na plataforma.
2. **Avaliação do vídeo:** os vídeos enviados pelos estudantes serão avaliados por uma banca composta por profissionais da educação e da tecnologia, podendo contar com o apoio de ferramentas de inteligência artificial, conforme critérios estabelecidos neste regulamento.

Banca avaliadora

Os vídeos da Fase 2 são avaliados por uma banca composta por pessoas da organização, especialistas externos e voluntários da área de tecnologia de organizações parceiras. Todos os avaliadores passam por um treinamento de alinhamento antes do início das avaliações, com exemplos práticos que garantem a aplicação consistente dos critérios.

Cada vídeo passa por pelo menos duas avaliações independentes. Ao menos uma delas é realizada por um avaliador humano da banca. A Maratona Tech pode utilizar ferramentas de inteligência artificial na segunda avaliação, com o objetivo de garantir maior escala e consistência no processo.

Em caso de grande divergência entre as notas atribuídas, independentemente de sua origem, um avaliador especialista é chamado para uma avaliação adicional. Os critérios e pesos utilizados na avaliação estão descritos a seguir.

Uso de ferramentas tecnológicas de apoio

A utilização de ferramentas de inteligência artificial pela organização possui caráter exclusivamente auxiliar e operacional, sendo vedada qualquer tomada de decisão integralmente automatizada que produza efeitos individualizados sem supervisão humana, nos termos da legislação aplicável.

A Associação Cactus poderá utilizar recursos tecnológicos para apoio à triagem, organização, comparação de critérios avaliativos, identificação de inconsistências e suporte à banca avaliadora, preservando-se, em qualquer hipótese, a supervisão humana sobre o processo de avaliação e classificação.

Critérios de avaliação

A banca avaliará os vídeos com base em quatro critérios. Cada critério recebe uma pontuação individual e tem um peso específico no cálculo da nota final, conforme a tabela a seguir:

Critério	Peso	O que a banca observa
Aplicação de conhecimentos da Maratona	35%	O vídeo evidencia que o estudante incorporou os conceitos, ferramentas e habilidades trabalhados ao longo da Fase 2, e não apenas mencionou termos.
Qualidade técnica do artefato	30%	O artefato técnico produzido pelo estudante (conforme orientações específicas do nível) segue as convenções da linguagem técnica utilizada e demonstra domínio do tipo de entregável solicitado.
Clareza da explicação da solução	20%	O estudante apresenta a ideia de forma compreensível, lógica e estruturada, com fluidez na articulação do raciocínio.
Criatividade e originalidade	15%	A solução apresenta uma abordagem inovadora, interessante ou criativa, demonstrando pensamento autoral do estudante.

Neutralidade temática: a Maratona Tech adota neutralidade temática na avaliação dos vídeos. O estudante pode escolher livremente o tema sobre o qual desenvolverá sua solução, e a banca não avaliará a relevância, popularidade ou pertinência do tema escolhido. O foco da avaliação é exclusivamente o aprendizado tech demonstrado pelo estudante.

Cálculo da nota final: a nota final do vídeo corresponde à soma ponderada das notas atribuídas em cada critério, conforme os pesos descritos acima.

Resolução de divergência entre avaliadores: Em caso de divergência superior a 30% entre as notas atribuídas pelos avaliadores ao mesmo vídeo, o vídeo será submetido a uma terceira avaliação.

Critérios de desempate

Em caso de empate na pontuação final da Fase 2 (soma da nota das atividades online com a avaliação do vídeo), a ordem de classificação seguirá os critérios abaixo, na seguinte ordem de prioridade:

1. Maior nota na atividade prática (vídeo);
2. Maior nota nos quizzes e demais atividades online;
3. Estudantes do gênero feminino, como forma de promoção da equidade de gênero na tecnologia;
4. Estudantes com deficiência (PcD), como forma de promoção da equidade na tecnologia.

Persistindo o empate após esses critérios, será realizado um sorteio eletrônico, de forma automática pela organização.

---

3. Inscrições

3.1 Quem pode se inscrever

Poderão inscrever-se as escolas municipais, estaduais, federais e privadas brasileiras, devidamente registradas no MEC, que atuem nos segmentos Anos Finais (6º ao 9º ano) do Ensino Fundamental, Ensino Médio (1ª a 3ª série) ou EJA. Atenção: o código INEP da escola é obrigatório e solicitado no ato de inscrição.

Responsabilidade sobre autorização de participação de menores

Ao realizar a inscrição dos estudantes menores de 18 (dezoito) anos, o professor, gestor escolar ou representante da escola declara possuir ciência e anuência da instituição de ensino e dos respectivos responsáveis legais quanto à participação do estudante na Maratona Tech 2026, incluindo participação em atividades online, envio de conteúdos digitais, gravação e utilização de imagem, voz e materiais produzidos no âmbito da competição, nos termos deste Regulamento e da legislação aplicável. A Associação Cactus poderá, a qualquer tempo, solicitar documentos ou autorizações complementares para comprovação da regularidade da participação dos estudantes menores de idade.

3.2 Qual o período de inscrições

Professores e/ou gestores escolares poderão inscrever as escolas entre 25/05/2026 e 31/07/2026.

3.3 Como realizar a inscrição na Maratona Tech 2026

A inscrição na Maratona Tech 2026 deverá ser realizada por professor, ou docente, representante da escola, por meio do cadastro no Portal Olímpico Cactus.

- Para se inscrever na Maratona Tech 2026, a escola deverá informar o respectivo código MEC/INEP, o qual será considerado como o seu número de identificação junto à Maratona Tech em todo o processo.
- Após o cadastro no Portal, será enviado um e-mail de confirmação da inscrição.

Escolas que já participaram de competições anteriores no Portal Olímpico Cactus não precisam criar um cadastro. Basta acessar a plataforma com os dados já existentes e realizar a inscrição na edição 2026 da Maratona Tech.

Para que os estudantes possam acessar a Minha Jornada Olímpica e concorrer ao bônus correspondente, o professor responsável deverá, primeiro, inscrever os estudantes na Fase 1 pelo Portal Olímpico. Após a inscrição, o professor cadastra o e-mail e o telefone de cada estudante, liberando o acesso à plataforma exclusiva do estudante, onde a trilha formativa está disponível, conforme item 2.4.

A Fase 1 é realizada presencialmente nas escolas, com a mediação dos professores, e também estará disponível na plataforma exclusiva do estudante. Os estudantes classificados para a Fase 2 realizarão as atividades dessa etapa igualmente na plataforma exclusiva.

3.4 O que fazer em caso de problemas na inscrição

O cadastro na Maratona Tech se dá exclusivamente por meio de inscrição no Portal Olímpico. Em caso de problemas, entre em contato com a organização pelo e-mail **maratonatech@associacaocactus.com.br**, relatando o problema.

4. Papéis e responsabilidades

A Maratona Tech é uma jornada coletiva. Estudantes, professores e gestores escolares têm papéis distintos e complementares ao longo da competição. Quando cada um cumpre suas responsabilidades, a experiência se torna mais rica, formativa e inclusiva.

4.1 Estudantes

São os protagonistas da Maratona Tech. Participam das atividades com dedicação, curiosidade e protagonismo. São responsáveis por:

- Realizar todas as atividades propostas em cada fase, dentro dos prazos e conforme os critérios definidos neste regulamento;
- Participar de forma ativa, contribuindo para o engajamento da turma;
- Convidar colegas para participarem junto, fortalecendo a mobilização da escola.

4.2 Professores

Atuam como facilitadores do processo. Acompanham os estudantes em todas as etapas da jornada. São responsáveis por:

- Mobilizar e inscrever os estudantes;
- Aplicar o desafio da Fase 1 e avaliar os estudantes;
- Registrar as notas da Fase 1 no Portal Olímpico;
- Orientar os estudantes ao longo da Fase 2;
- Enviar os vídeos da etapa prática da Fase 2 no Portal Olímpico;
- Informar à organização, no momento da inscrição, quais estudantes precisam de adaptações de acessibilidade.

4.3 Gestores escolares

Atuam como apoiadores institucionais. Garantem que a escola tenha condições para participar plenamente da Maratona Tech. São responsáveis por:

- Incentivar o envolvimento dos professores e estudantes;
- Acompanhar o andamento das atividades;
- Criar um ambiente favorável à realização das etapas, oferecendo as condições e recursos necessários.

4.3.1 Mobilização da comunidade escolar

Gestores são peças-chave para engajar o maior número possível de estudantes, o que amplia o impacto da Maratona Tech na escola e aumenta as chances de reconhecimento. Algumas ações recomendadas:

- Reuniões com a equipe docente;
- Divulgação para pais, responsáveis e estudantes;
- Eventos internos sobre a Maratona Tech;
- Uso do mídia kit oficial da Maratona Tech nos canais da escola.

4.3.2 Ações locais e premiações internas

As escolas têm autonomia para organizar eventos e premiações próprias, se desejarem. Essas iniciativas são de responsabilidade exclusiva da escola e de seus gestores, não cabendo à Associação Cactus qualquer responsabilidade sobre essas ações locais.

5. Acessibilidade e inclusão

A Maratona Tech 2026 reafirma o compromisso da Associação Cactus com a equidade e a inclusão de estudantes com deficiência (PcD), nos termos da Lei nº 13.146/2015 (Lei Brasileira de Inclusão), oferecendo condições adequadas para que todos possam participar de forma autônoma, segura e digna.

5.1 Medidas de acessibilidade

A Maratona Tech 2026 poderá oferecer medidas de acessibilidade adequadas às necessidades dos estudantes, conforme previamente informado pela escola ou professor responsável.

Por se tratar de uma competição online, as medidas de acessibilidade serão voltadas às condições de participação online, não envolvendo adaptações de infraestrutura física presencial.

5.2 Responsabilidades

As escolas e os professores são responsáveis por identificar as necessidades de inclusão dos estudantes e comunicá-las à organização com antecedência mínima de 15 dias antes do início de cada fase.

6. Reconhecimento e premiação

A Maratona Tech 2026 valoriza tanto o desempenho individual dos(as) estudantes quanto o esforço coletivo das escolas. Por isso, haverá duas frentes principais de reconhecimento: premiação com medalhas para os(as) estudantes com melhor desempenho e reconhecimento para as escolas mais engajadas ao longo do projeto. Essas iniciativas buscam incentivar a participação ativa, o protagonismo estudantil e o envolvimento de toda a comunidade escolar.

6.1 Estudantes medalhistas

Serão reconhecidos(as) **525 estudantes com medalhas de Ouro, Prata e Bronze**, distribuídas entre os três níveis de participação da Maratona Tech, conforme a tabela a seguir:

Premiação	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Total
Ouro	10 estudantes	10 estudantes	15 estudantes	**35 medalhistas**
Prata	40 estudantes	40 estudantes	60 estudantes	**140 medalhistas**
Bronze	100 estudantes	100 estudantes	150 estudantes	**350 medalhistas**

A **distribuição das medalhas é regionalizada**, ou seja, cada região do país (Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul) receberá um número de medalhas proporcional à quantidade de estudantes que concluírem **todos os ciclos da Fase 2**, garantindo diversidade e representatividade nacional.

Além disso, há um **limite para estudantes de escolas do setor privado**:

- No máximo **15% do total de medalhistas** podem ser de escolas particulares;
- E cada nível pode ter, no máximo, **2 medalhistas de Ouro de escolas privadas**.

A identificação das medalhas de ouro, prata e bronze possui caráter exclusivamente simbólico, referindo-se apenas à classificação e à cor das medalhas, não implicando qualquer relação com sua composição material.

6.2 Professores medalhistas

Em reconhecimento ao papel essencial que desempenham na mobilização, orientação e formação dos estudantes ao longo da Maratona Tech, os

professores responsáveis pelos estudantes medalhistas também receberão medalhas.

Cada professor responsável pela inscrição de um estudante medalhista no Portal Olímpico receberá medalha correspondente à premiação obtida pelo estudante (Ouro, Prata ou Bronze). A entrega da medalha ao professor é simbólica e tem caráter de reconhecimento institucional ao trabalho docente.

6.3 Reconhecimento de escolas engajadas

Além dos estudantes, a Maratona Tech também reconhece o esforço coletivo das escolas que se destacam ao longo da jornada. Serão **100 escolas reconhecidas nacionalmente**, sendo **20 por região** (Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul), com base no engajamento de seus estudantes e professores nas diferentes fases da competição.

Para garantir a diversidade e a equidade, haverá um **teto de 15% para escolas do setor privado**, ou seja, no máximo **3 escolas particulares por região** poderão ser reconhecidas (totalizando 15 no país).

As escolas reconhecidas receberão:

- Placa de reconhecimento da escola engajada;
- Medalha de reconhecimento para os(as) **professores(as) inscritos no Portal Olímpico Cactus**, em agradecimento pelo papel fundamental que desempenham na mobilização e orientação dos(as) estudantes.

Como é calculado o engajamento das escolas:

Será avaliado o nível de engajamento da escola, com base em dois critérios principais:

1. **Adesão à Fase 1:** percentual de estudantes que, entre os inscritos pela escola, realizaram as atividades da Fase 1 e tiveram nota registrada no sistema.
   Esse indicador mostra o compromisso da escola em garantir que os(as) estudantes efetivamente participem da Maratona, e não apenas realizem a inscrição.

2. **Conclusão da Fase 2:** percentual de estudantes da escola que finalizaram todas as etapas obrigatórias da Fase 2 (atividades online + envio do vídeo), entre aqueles(as) que avançaram para essa fase.
   Esse critério valoriza o acompanhamento contínuo da escola ao longo da jornada da Maratona.

Esses dois indicadores serão considerados de forma complementar para avaliar a participação efetiva da escola, com o objetivo de reconhecer aquelas que mais engajaram seus(as) estudantes nas atividades propostas.

Em caso de empate, terá prioridade a escola com:

- Maior número de estudantes finalistas no total;
- Persistindo o empate, a escola com mais estudantes semifinalistas;
- Em seguida, a escola com mais estudantes que passaram para as fases finais;
- Caso ainda permaneça o empate, será considerada a média das notas dos estudantes da escola na Fase 2, valorizando o desempenho acadêmico coletivo nessa etapa da Maratona.

6.4 Certificados

A Maratona Tech 2026 concederá certificados digitais para estudantes e professores, conforme os critérios a seguir:

- **Certificado de Medalhista:** destinado a todos os estudantes medalhistas (ouro, prata e bronze).
- **Certificado de Menção Honrosa:** concedido a todos os estudantes que concluírem integralmente a Fase 2, mesmo que não estejam entre os medalhistas.
- **Certificado de Participação para estudantes:** concedido a todos os estudantes que participarem da Fase 1, independentemente da classificação para a fase seguinte.
- **Certificado de Participação para professores:** todos os professores cadastrados no Portal Olímpico Cactus que tiverem efetiva atuação durante a Fase 1 da Maratona Tech também terão direito a certificado de participação.

Todos os certificados serão disponibilizados em formato digital e poderão ser acessados e baixados diretamente pelo Portal Olímpico Cactus, mediante login com o cadastro utilizado na inscrição.

A geração e distribuição dos certificados para estudantes e professores da escola são de responsabilidade do professor ou gestor responsável pela conta institucional da escola no Portal Olímpico Cactus.

6.5 Critérios de desqualificação

Estudantes ou professores poderão ser desclassificados da premiação da Maratona Tech em caso de verificação de qualquer irregularidade, conforme os critérios abaixo:

- **Inelegibilidade:** participantes que não atendam aos critérios de elegibilidade estabelecidos neste regulamento.
- **Informações incorretas:** cadastro com dados pessoais ou institucionais incorretos, incompletos ou falsos.
- **Categoria inadequada:** inscrição de estudantes em categorias (níveis) que não correspondam à sua série escolar no momento da inscrição.
- **Ausência de documentação:** não envio de documentos obrigatórios para validação da premiação, nos prazos estabelecidos.
- **Condutas fraudulentas:** será considerada trapaça qualquer conduta de má-fé com o objetivo de obter vantagem indevida, incluindo, mas não se limitando a:
    - Utilizar terceiros para realizar atividades;
    - Utilizar indevidamente respostas obtidas por outros meios;
    - Realizar atividades com base em respostas já conhecidas;
    - Invadir, manipular ou tentar fraudar os sistemas da Maratona Tech:
    - Praticar qualquer ato que comprometa a integridade, a isonomia ou a regularidade da competição

Todas as atividades realizadas por estudantes premiados estão sujeitas a auditoria ao final da Maratona. Caso sejam encontradas evidências de fraude ou descumprimento deste regulamento, o participante poderá ser desclassificado, ter seu desempenho alterado ou ter a premiação revogada.

Denúncias de irregularidades podem ser encaminhadas de forma confidencial para o e-mail **maratonatech@associacaocactus.com.br**.

6.6 Cerimônia de Premiação

A cerimônia oficial de premiação da Maratona Tech 2026 ocorrerá no primeiro trimestre de 2027, de forma remota e com transmissão ao vivo pelo canal da Maratona Tech no YouTube. Durante a cerimônia, serão anunciadas as escolas e os estudantes premiados.

Adicionalmente, estados e municípios parceiros da Maratona Tech poderão organizar cerimônias locais de reconhecimento, de acordo com suas diretrizes próprias.

6.7 Comunicação dos premiados

Os premiados serão comunicados oficialmente por duas vias:

- Durante a cerimônia de premiação transmitida ao vivo;
- Posteriormente, por meio do e-mail informado no momento da inscrição.

É responsabilidade do participante manter seus dados de contato atualizados. A Associação Cactus não se responsabiliza por comunicações que não forem recebidas devido a informações incorretas ou desatualizadas no cadastro.

6.8 Entrega da premiação

Prêmios físicos serão enviados para a escola cadastrada, via Correios ou outro operador logístico. O custo do primeiro envio é de responsabilidade da organização da Maratona Tech.

Caso o envio não seja concluído por erro nos dados fornecidos, recusa no recebimento ou ausência de responsável para o recebimento, o custo de reenvio será de responsabilidade da escola ou do participante premiado.

Se a escola premiada for integrante de uma rede municipal ou estadual parceira da Maratona Tech, o envio poderá ser feito para a Secretaria de Educação correspondente, que ficará responsável pelo repasse da premiação à escola. A lista de redes parceiras estará disponível no site oficial da Maratona Tech: **maratona.tech**.

---

7. Pedido de revisão de resultados

Os pedidos de revisão deverão ser apresentados exclusivamente pelo professor responsável pela inscrição da escola, por meio do canal oficial informado pela organização, no prazo de até 2 (dois) dias úteis contados da divulgação do resultado correspondente.

O pedido deverá conter fundamentação objetiva e indicação específica do ponto contestado, sendo vedados pedidos genéricos ou sem justificativa mínima.

A análise será realizada pela organização da Maratona Tech, podendo envolver reavaliação técnica, auditoria de registros ou conferência documental.

As decisões sobre pedidos de revisão possuem caráter administrativo final no âmbito da competição.

O pedido de revisão também poderá versar sobre o não reconhecimento do bônus da Minha Jornada Olímpica, nas hipóteses em que o estudante tenha concluído integralmente a trilha dentro do prazo e o acréscimo não tenha sido aplicado. Nesses casos, aplicam-se o mesmo canal oficial e o prazo de 2 (dois) dias úteis contados da divulgação da classificação da Fase 1.

---

8. Privacidade

8.1 Quem terá acesso aos meus dados pessoais de inscrição e dos estudantes? E com qual finalidade?

A Associação Cactus tem grande preocupação e responsabilidade em relação à privacidade de seus usuários. Seguimos altos padrões de política de privacidade e termos de uso, guiados pela Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, Lei nº 13.709/2018.

Os dados dos usuários poderão ser utilizados para execução e elaboração de relatórios sobre a Maratona Tech e para a divulgação de programas ou oportunidades de Tecnologia e Educação para professores e estudantes, sempre realizada diretamente pela Associação Cactus.

8.2 Quem terá acesso aos dados referentes às atividades realizadas? E com qual finalidade?

A Associação Cactus utilizará os dados, anonimizados, referentes às atividades realizadas para a elaboração de relatórios anônimos sobre o projeto. Estes relatórios podem ser compartilhados com parceiros e apoiadores da Maratona Tech e com o público. Além disso, estes dados podem ser usados para comunicação futura sobre iniciativas educacionais de interesse comum.

Nenhum dado pessoal de estudantes ou professores será compartilhado com terceiros fora das hipóteses previstas neste regulamento ou autorizadas pela legislação aplicável.

Em caso de parceria com Secretarias de Educação, a Secretaria terá acesso aos dados de estudantes, professores e escolas de suas redes específicas (e somente as suas redes).

Os estudantes, professores e escolas participantes autorizam, de forma gratuita, não exclusiva e por prazo indeterminado, a utilização, reprodução, edição, publicação, exibição e divulgação dos conteúdos, materiais, vídeos, imagens, depoimentos e projetos produzidos no contexto da Maratona Tech 2026, para finalidades institucionais, educacionais, culturais, acadêmicas e de divulgação da iniciativa, em quaisquer meios físicos ou digitais, pela Associação Cactus e parceiros institucionais vinculados à execução do projeto.

A titularidade intelectual dos conteúdos produzidos permanecerá pertencente aos respectivos autores, não havendo cessão definitiva de direitos autorais, salvo disposição expressa em instrumento específico.

9. Mais informações

A participação na Maratona Tech sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas no presente Regulamento. Desta forma, o participante, no ato de seu cadastro no sistema, demonstra que leu, compreendeu, tem total ciência e aceita, irrestrita e totalmente, todos os itens deste Regulamento.

Sujeita, se necessário, à aprovação da autoridade legal competente, a Associação Cactus poderá, a qualquer tempo e a seu exclusivo critério, alterar, suspender ou cancelar a Maratona Tech, bem como revisar ou cancelar a atribuição de prêmios, caso ocorram situações que comprometam a regularidade, a viabilidade operacional ou a integridade da competição, incluindo, mas não se limitando, às seguintes hipóteses: Os vencedores do prêmio não tenham fornecido as informações obrigatórias de inscrição;

- A Associação Cactus não puder conduzir o projeto ou entregar os prêmios por quaisquer problemas que fujam de sua alçada.

Nenhuma responsabilidade será aceita pela Associação Cactus por atraso, perda ou envio errado de inscrições. Todas as inscrições são consideradas recebidas a partir do horário registrado na entrada destes dados na base de dados da Associação Cactus, e não do horário de envio pelo participante. A Associação Cactus não aceitará responsabilidade por dados fora do prazo, dados incorretos de contato ou cujo contato não possa ser estabelecido com o responsável em horário comercial durante as datas relevantes.

O participante será o único e exclusivo responsável por todo e qualquer dado ou informação que forneça, insira, divulgue, publique ou transmita para participação no projeto, respondendo integralmente pela veracidade, exatidão, atualização e legalidade de tais dados ou informações, sendo certo que a Associação Cactus não será responsável por qualquer falsidade, imprecisão, incorreção ou omissão nos dados e/ou informações fornecidas pelo Participante.

A Associação Cactus reserva o direito de cancelar a premiação e/ou de desqualificar quaisquer participantes que, como determinado a seu critério exclusivo, tenham violado este Regulamento ou que tenham de alguma forma se envolvido em conduta ilegal, imoral ou imprópria destinada a colocar em perigo a justa conduta da Maratona Tech.

As decisões da Associação Cactus em relação a qualquer aspecto do projeto são vinculativas e conclusivas.

O participante será o único responsável, obrigando-se a isentar de responsabilidade e a indenizar a Associação Cactus com relação a qualquer reclamação, ação, perdas e/ou danos de qualquer forma relacionados a ou decorrentes de:

- Qualquer descumprimento, inobservância da legislação aplicável ou das disposições destes Termos;
- Acesso ou utilização da plataforma educacional e/ou participação no projeto pelo Participante;
- Qualquer dado ou informação fornecidos pelo participante.

Não obstante qualquer disposição em contrário contida nestes Termos, em qualquer comunicado ou mensagem destinada ao participante, em hipótese alguma a Associação Cactus será responsável, perante o participante ou qualquer terceiro, por perda de dados ou informações, danos morais, lucros cessantes ou qualquer dano indireto.

Todos os dados fornecidos se tornam propriedade da Associação Cactus e podem ser comunicados ao público ou usados como campanhas promocionais, sujeitas à política de privacidade da Associação Cactus. Ao entrar no projeto, os vencedores e participantes concordam em compartilhar seu nome, imagem, vídeos e fotografias, sem ônus, e concordam que a Associação Cactus terá direitos de uso de quaisquer imagens, vídeos ou fotografias durante o período de 5 anos contados da data de aceite do regulamento no momento da inscrição.

A Associação Cactus não será responsabilizada por falhas de acesso à internet, indisponibilidade de equipamentos, incompatibilidades técnicas, falhas de transmissão de dados, instabilidades de sistemas, interrupções de energia elétrica ou quaisquer fatores tecnológicos externos que impeçam ou prejudiquem a participação do estudante, professor ou escola na Maratona Tech.

A ocorrência de qualquer circunstância não prevista no presente Regulamento será decidida, de forma irrecorrível, pela Associação Cactus, em total observância aos princípios gerais do Regulamento e da legislação brasileira vigente.

Os casos omissos e as situações excepcionais serão analisados pela organização da Maratona Tech, observados os princípios da transparência, boa-fé, finalidade educacional e integridade da competição.