

IDEATHON ENERGISA ONLINE

REGULAMENTO

1. DOS REALIZADORES E OBJETIVO

- 1.1. O concurso cultural denominado IDEATHON ENERGISA é promovido pela **Energisa S.A.** com a curadoria da Comunidade Hackathon Brasil.
- 1.2. O desafio busca boas práticas e ideias inovadoras que possam ser aplicadas na prática para reduzir acidentes da população com a rede elétrica, seja na cidade ou em zonas rurais. As propostas apresentadas devem priorizar a Vida em primeiro lugar, valor do Grupo Energisa. As soluções podem envolver:
 - **tecnologia:** aplicação de inteligência artificial, sensores, aplicativos ou sistemas de monitoramento.
 - **engenharia:** desenvolvimento de novos materiais, equipamentos de proteção ou metodologias de segurança.
 - **educação e conscientização:** estratégias para engajar a comunidade e aumentar a percepção e prevenção dos riscos.
 - **inovação:** ideias ou boas práticas que sejam viáveis de aplicar a curto e médio prazo, tendo um diferencial criativo.
- 1.3. As soluções deverão ser desenvolvidas observando o tema macro: **como podemos desenvolver soluções (ideias e boas práticas) eficazes para minimizar os riscos e garantir maior segurança da população em proximidade com a rede elétrica?**

2. DAS DATAS E DO LOCAL

- 2.1. O IDEATHON ENERGISA acontecerá no dia **7 de fevereiro de 2026** (sábado), englobando os seguintes horários: das **9h às 22h**.
- 2.2. A maratona de programação será realizada de forma **TOTALMENTE ONLINE**.

3. DA INSCRIÇÃO

- 3.1. Podem efetuar a inscrição para o IDEATHON ENERGISA pessoas físicas, brasileiras e com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.
- 3.2. É permitida somente 1 (uma) inscrição por CPF (pessoa física).
- 3.3. As inscrições se darão no período de **20 de janeiro de 2026 a 4 de fevereiro de 2026, até as 23h59**, horário de Brasília (DF), por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição, disponibilizado no link “Inscrições”, no endereço **<https://hackathonbrasil.com.br/ideathon-energisa>**.
 - 3.3.1. Haverá um número limitado de 150 (cento e cinquenta) vagas.

3.3.1.1. Caso o número de inscritos ultrapasse o limite de 150 (cento e cinquenta) vagas, será realizado um processo seletivo com base na análise dos seguintes critérios:

- portfólio de projetos anteriores;
- perfil profissional no LinkedIn;
- a aderência do candidato ao tema e aos objetivos do Ideathon.

3.3.2. O participante fica ciente de que a inscrição poderá ser efetivada em plataformas terceirizadas, utilizadas pela equipe organizadora do evento.

3.3.3. O participante inscrito e selecionado deverá se logar na plataforma do Discord até o dia **5 de fevereiro de 2026**, via link enviado por e-mail, para que confirme a sua participação. Caso isso não ocorra, a inscrição será cancelada e a vaga disponibilizada para outro participante.

3.4. Os inscritos deverão ter conhecimento e/ou experiência em, ao menos, 1 (uma) das áreas elencadas abaixo. Não é obrigatório ter habilidade em todas as áreas:

- 3.4.1. Programação e desenvolvimento de aplicativos web/mobile; ou
- 3.4.2. Design gráfico; ou
- 3.4.3. Design digital; ou
- 3.4.4. Gestão de negócios; ou
- 3.4.5. Marketing.

3.5. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação do inscrito no IDEATHON ENERGISA. Cabe ao interessado confirmar a presença, na forma e no prazo definidos pela comissão organizadora, para então, efetivamente participar deste concurso.

4. DA PARTICIPAÇÃO

4.1. A participação no IDEATHON ENERGISA é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível. O desafio é aberto a universitários e profissionais já formados que atuam como desenvolvedores, engenheiros, designers, pesquisadores, segurança do trabalho e de outras áreas, que estejam interessados em contribuir para a segurança da população com a rede elétrica.

4.2. Participarão do concurso todos os interessados cujas inscrições forem deferidas até o dia **4 de fevereiro de 2026**.

4.3. No primeiro dia de Ideathon, o participante que não estiver logado na plataforma do Discord até a hora limite, às **9h**, do dia **7 de fevereiro de 2026**, poderá ser desclassificado e a vaga disponibilizada para outro participante.

4.4. Os participantes se comprometem a preservar os dados obtidos no evento de acordo com a LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados.

4.5. Os participantes competirão em equipes formadas por no mínimo 3 e até 5 (cinco) pessoas, devendo sempre ser observado o tema macro – **“Como podemos desenvolver soluções (ideias e boas práticas) eficazes para minimizar os riscos e garantir maior segurança da população em proximidade com a rede elétrica?”**

4.6. Sobre a formação de equipes.

4.6.1. No que se refere à formação das equipes:

4.6.1.1. poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes com, no mínimo, 3 pessoas e, no máximo, 5 pessoas nas equipes; ou

4.6.1.2. somente poderão ter menos que 3 (três) pessoas, ou mais do que 5 (cinco) pessoas, se aprovado pela comissão organizadora; ou

4.6.1.3. a comissão organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes sem equipe alguma.

4.6.2. Cada equipe será composta, preferencialmente, por:

4.6.2.1. 2 (dois) programadores ou desenvolvedores; e

4.6.2.2. 1 (um) designer; e

4.6.2.3. 1 (um) gestor de negócios.

4.6.3. Caberá à comissão organizadora aprovar qualquer formação de equipe diferente daquela descrita nos itens 4.6.1 e/ou 4.6.2.

4.7. Caberá ao participante ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o concurso, sob pena de desclassificação.

4.8. Não será permitido em hipótese alguma conduta desrespeitosa a qualquer integrante da COMISSÃO ORGANIZADORA, bem como aos voluntários ou participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar do evento.

4.9. Ao menos um membro de equipe deve participar das sessões denominadas como "lives obrigatórias", sob pena de ter a equipe desclassificada por não atender às solicitações informadas nestas sessões ao vivo.

4.10. Quem não poderá participar?

4.10.1. Funcionários diretos da organização promotora do desafio e seus familiares de primeiro grau.

4.10.2. Membros da comissão avaliadora e seus familiares de primeiro grau.

4.10.3. Membros de mentores do evento e seus familiares de primeiro grau.

5. DO DESAFIO

5.1. **Título:** como podemos desenvolver soluções (ideias e boas práticas) eficazes para minimizar os riscos e garantir maior segurança da população em proximidade com a rede elétrica?

5.2. Descrição do desafio:

5.2.1. A Energisa, referência em energia, inovação e sustentabilidade, há 120 anos, leva energia de qualidade a milhões de brasileiros, impulsionando o desenvolvimento do país. A empresa é comprometida com a segurança da

comunidade e a redução de acidentes envolvendo a rede elétrica. Como prática, realiza treinamentos e campanhas de conscientização com a população. Contudo, o número de acidentes em comunidade de zona urbana e rural, dos estados no qual atua (Paraíba, Sergipe, Rondônia, Minas Gerais, Acre, Tocantins, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul e interior de São Paulo), tem crescido nos últimos anos. As principais causas são:

- ✓ Construção civil (reformas, pinturas, instalação de andaimes para obra, trabalhos em lajes, fachadas, manuseio de vergalhões, réguas metálicas, etc.)
- ✓ Contato acidental de terceiros em rede energizada
- ✓ Toque acidental com veículos motrizes (colheitadeiras, caçambas basculantes, guindastes, perfuratrizes, etc.)
- ✓ Contato de objeto (vergalhões, barra de ferro) manuseado por terceiros em rede energizada
- ✓ Poda de árvore
- ✓ Serviços prestados por empresas de Telecom (TV a cabo e telefonia), inclusive na implantação ou retirada de postes
- ✓ Ligações clandestinas
- ✓ Abalroamentos ou colisões que resultem em acidentes ocasionados por choque elétrico para os ocupantes do veículo ou transeuntes
- ✓ Auto religação
- ✓ Quebra de poste
- ✓ Cabo energizado no solo ou falha de equipamentos elétricos
- ✓ Pipas

Diante desse cenário, a Energisa, em parceria com a Hackathon Brasil - organização que promove, produz e organiza eventos de hackathon, ideathons e workshops no Brasil – lança este desafio para a comunidade de universitários e profissionais já formados das mais variadas áreas, seja tecnologia, inovação, engenharia ou de outros segmentos.

6. DA PROGRAMAÇÃO

- 6.1. A programação do IDEATHON ENERGISA compreende palestras, brainstorming, mentorias e avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas desenvolvidas. A programação completa será divulgada no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/ideathon-energisa> e estará sujeita à alteração, se necessário for.

7. DA PREMIAÇÃO

- 7.1. No dia **3 de março de 2026**, no site do evento, serão divulgados todos os vencedores. As melhores soluções apresentadas nas propostas terão a oportunidade de serem testadas e implementadas pela Energisa. Os 3 primeiros colocados terão premiação exclusiva, conforme abaixo:
- 7.2. Apenas receberão a premiação as 3 (três) equipes melhores avaliadas pela banca julgadora, fazendo jus aos seguintes prêmios:

- 7.2.1. 1º colocado – R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)
- 7.2.2. 2º colocado – R\$ 3.000,00 (três mil reais)
- 7.2.3. 3º colocado – R\$ 2.000,00 (dois mil reais)

7.3. Todos os prêmios oferecidos aos integrantes das 3 (três) equipes vencedoras são pessoais e intransferíveis.

7.4. Os valores dos prêmios serão divididos em partes iguais entre os integrantes da equipe vencedora e serão creditados mediante as informações bancárias fornecidas pelos integrantes.

7.5. O pagamento dos prêmios é de responsabilidade da Energisa S.A. e deverão ser pagos em até 30 dias após o encerramento do evento.

8. DO JULGAMENTO

8.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, os integrantes que farão parte da banca julgadora comprometem-se a informar à comissão organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução tecnológica desenvolvida, assim que for identificado.

8.2. Etapa do julgamento

8.2.1. Sobre entregáveis de documentação:

8.2.1.1. Cada equipe deverá enviar a sua pasta nomeada com o nome da sua equipe, contendo seus arquivos do projeto desenvolvido no dia 7 de fevereiro de 2026, até às 21h59.

8.2.1.2. Avaliação sobre os entregáveis: avalia a qualidade e quantidade de informações contidas na documentação. Cada equipe recebe notas de 1 a 4 com intervalo de 0.5 pontos.

O que a proposta deve conter?

8.2.1.3. Título das soluções

8.2.1.4. Resumo executivo

8.2.1.5. Descrição detalhada das soluções

8.2.1.6. Justificativa e relevância para a segurança da rede elétrica

8.2.1.7. Metodologia de desenvolvimento

8.2.1.8. Cronograma de implementação

8.2.1.9. Material complementar: vídeos, protótipos, apresentações (opcional)

8.2.2. Sobre o pitch:

8.2.2.1. Pitch de até 3 minutos, gravado em vídeo; os pitches em vídeo deverão ser entregues no dia 7 de fevereiro de 2026, até às 21h59 e deverão seguir os seguintes procedimentos:

8.2.2.2. Gravar o vídeo com duração de até 3 minutos;

- 8.2.2.3. Fazer o *Upload* no Youtube como não listado;
- 8.2.2.4. Informar o link para o acesso ao vídeo no arquivo ***link-do-video-pitch.txt*** que estará dentro da pasta de entregáveis da equipe.
- 8.2.3. Os projetos desenvolvidos serão avaliados entre os dias 9 e 13 de fevereiro pela banca julgadora.
- 8.2.4. Critério de avaliação dos vídeos pitches. **Notas de 1 a 4:**
 - 8.2.4.1. **impacto na segurança:** avalia se a solução realmente reduz os riscos de acidentes;
 - 8.2.4.2. **escalabilidade:** avalia se a solução pode ser aplicada em diferentes regiões e contextos;
 - 8.2.4.3. **viabilidade técnica:** avalia se a solução pode ser implementada de forma prática;
 - 8.2.4.4. **inovação da solução:** avalia se a solução apresenta um diferencial criativo e disruptivo.
 - 8.2.4.5. **apresentação da solução (vídeo):** avalia se foi clara, completa e aderente aos desafios colocados;
- 8.2.5. As decisões da comissão avaliadora são soberanas, definitivas e irrecorríveis.
 - 8.2.5.1. A avaliação envolve juízo de valor técnico e subjetivo da comissão avaliadora.
 - 8.2.5.2. Não caberá recurso, revisão ou pedido de reconsideração das notas atribuídas.
 - 8.2.5.3. A participação no desafio implica aceitação expressa desta cláusula.
- 8.2.6. Critério de desempate: em caso de empate, será utilizada a nota sobre o item 8.2.1.2) Avaliação sobre os entregáveis, e persistindo o empate, será considerada a melhor nota sobre o item 8.2.4.4) Inovação da solução.

8.3. **Divulgação dos vencedores**

- 8.3.1. No dia 3 de março de 2026 serão divulgadas as equipes vencedoras no site do evento.
- 8.3.2. Após resultado divulgado, a Energisa entrará em contato com os ganhadores para alinhamento de entrega da premiação.

9. **DA COMUNICAÇÃO**

- 9.1. Em todas as etapas do IDEATHON ENERGISA, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail contato@hackathonbrasil.com.br.
- 9.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do concurso.
- 9.3. A comissão organizadora solicita a desabilitação de *anti-spams* que possam barrar as comunicações sobre o IDEATHON ENERGISA, que deverão chegar

por meio do domínio “@hackathonbrasil.com.br”. Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do evento.

10. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

- 10.1. As datas que se referem ao período de inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas a critério da comissão organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas, por meio do endereço <https://hackathonbrasil.com.br/ideathon-energisa>.
- 10.2. O IDEATHON ENERGISA será coordenado por uma COMISSÃO ORGANIZADORA, integrada por membros e diretores da Comunidade Hackathon Brasil e **Energisa S.A.**, a quem compete designar e convidar os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora.
- 10.3. Ao se inscreverem no IDEATHON ENERGISA, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando a COMISSÃO ORGANIZADORA 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.
- 10.4. No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, o Grupo Energisa deterá o domínio sobre as propostas inscritas e consequentemente das soluções contidas em cada uma delas, independente se forem as ganhadoras e sem a necessidade de pagamento prévio. E, a partir do momento da inscrição, os participantes concordam com as condições apresentadas neste regulamento.
- 10.5. Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, pela COMISSÃO ORGANIZADORA. Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da COMISSÃO ORGANIZADORA.
- 10.6. 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 os integrantes da COMISSÃO ORGANIZADORA, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.
- 10.7. A COMISSÃO ORGANIZADORA não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do IDEATHON ENERGISA.
- 10.8. 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.

- 10.9. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições ou se tiverem sido desenvolvidas antes do primeiro dia do Ideathon. A identificação de solução dentro dessas situações será punida, com a desclassificação do respectivo participante.
- 10.10. 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 venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.
- 10.11. Este regulamento estará disponível no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/ideathon-energisa>.
- 10.12. O IDEATHON ENERGISA tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.
- 10.13. A COMISSÃO ORGANIZADORA, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros de igual valor, mediante comunicação no endereço <https://hackathonbrasil.com.br/ideathon-energisa>.
- 10.14. O concurso 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. A COMISSÃO ORGANIZADORA envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao IDEATHON ENERGISA tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.
- 10.15. A participação neste concurso 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.
- 10.16. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.
- 10.17. Natureza do desafio: este desafio tem natureza de concurso de ideias e soluções, não configurando relação de trabalho, prestação de serviços ou qualquer vínculo contratual entre participantes e a organização.