

REGULAMENTO

COMPETIÇÕES ACADÊMICAS RIO OIL & GAS

1. INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

1.1. As inscrições se iniciarão no dia 07 de junho de 2022 e encerrarão no dia 15 de julho de 2022;

1.2. A competição será composta por até 13 equipes de 3 a 5 participantes cada;

1.3. As equipes serão **previamente avaliadas** de acordo com os **pré-requisitos** deste regulamento e poderão ter a inscrição revogada caso não atendam aos critérios estabelecidos;

1.3.1. A validação das equipes será feita pela organização do evento;

1.3.2. Serão selecionadas as 13 primeiras equipes a terem todos os integrantes inscritos e atendendo aos pré-requisitos estabelecidos no regulamento.

1.4. Cada integrante da equipe deverá realizar sua inscrição individual em:
<https://www.riooilgas.com.br/competicoes-academicas/>.

1.4.1 Atenção: para se inscrever é necessário fazer login com a sua conta Google/Gmail.

1.5. Toda a comunicação com as equipes acontecerá por e-mail.

1.5.1. A equipe deverá ter um líder designado(a), que será o(a) responsável por responder à comunicação da organização em nome do time.

1.6. A comunicação com as equipes selecionadas acontecerá nas seguintes datas:

a) Seleção para a primeira fase (Desafios Semanais): 25 de julho de 2022

b) Classificação para a segunda fase (Ideathon): 05 de setembro de 2022

1.7. O líder da equipe deverá responder à organização confirmando o interesse da equipe em seguir nas fases da competição, conforme datas abaixo:

a) Confirmação de participação na primeira fase (Desafios Semanais): 25 a 27 de julho de 2022

b) Confirmação de participação na segunda fase (Ideathon): 05 a 09 de setembro de 2022

1.7. Outras datas serão informadas ao longo da competição. É de responsabilidade da equipe se atentar aos prazos e cumpri-los.

1.8. Em caso de desistência da equipe após inscrição, a equipe deve informar a situação à comissão organizadora até 24 horas antes do início de cada fase do evento.

1.8.1 A desistência deve ser informada para o e-mail competicaorio.oeg@radixeng.com.br com o assunto “[Nome da Equipe] | Desistência de Equipe”.

1.9. Em caso de desistência de integrantes, a equipe deve entrar em contato com a comissão organizadora até 24 horas antes do início de cada fase do evento (Desafios Semanais e Ideathon).

1.9.1 A desistência dos integrantes deve ser informada para o e-mail competicaorio.oeg@radixeng.com.br com o assunto “[Nome da Equipe] | Desistência de Integrante”.

1.9.1. Em caso de desistência de apenas 1 membro da equipe, a equipe poderá continuar na competição, desde que atenda ao número mínimo de 3 integrantes.

1.9.2. Havendo desistência de 2 ou mais integrantes, não será permitida a continuidade da equipe. A comissão organizadora deverá ser informada de imediato para avaliação dos motivos.

1.9.3. As equipes que desistirem dos desafios durante a competição serão desqualificadas.

1.10. As equipes poderão modificar (ou substituir, em caso de desistência) seus integrantes até 24 horas antes de cada fase do evento (Desafios Semanais e Ideathon).

1.10.1. A nova formação deve ser informada à comissão organizadora até 24h antes da fase através do e-mail competicaorio.oeg@radixeng.com.br com o assunto “[Nome da Equipe] | Substituição”.

1.10.2. Após o prazo, não será mais permitida a troca de integrantes.

1.10.3. Em caso de desistência de algum integrante, seguir as orientações do item 1.8 dessa seção.

1.11. Todos os dados utilizados na competição são fictícios, criados para simulação exclusiva da competição. Qualquer semelhança é devido ao uso de tecnologia e não relacionada a qualquer tipo de projeto realizado pelas empresas idealizadoras, apoiadoras e patrocinadoras.

2. PRÉ-REQUISITOS

2.1. Ter no mínimo 18 anos completos;

2.2. São permitidos participantes de qualquer lugar do país, desde que os jogadores sejam **estudantes de graduação** com matrícula ativa em instituição de ensino brasileira reconhecida pelo MEC;

2.3. As equipes devem ser compostas de **3 a 5 participantes**;

2.4. Todos da equipe devem apresentar comprovante que estão regularmente matriculados e dentro das condições mencionadas para validação da inscrição;

2.4.1. O comprovante de matrícula deverá ser submetido em arquivo .pdf seguindo a nomenclatura "*Nome Sobrenome_Comprovante*";

2.5. Não poderão se inscrever:

2.5.1. A comissão organizadora da competição, bem como qualquer pessoa que esteja direta ou indiretamente envolvida no processo de criação da competição, não poderá ser integrante de nenhuma equipe do evento;

2.5.2. Estudantes de ensino médio, pós-graduação ou qualquer outro nível de ensino que não seja a graduação.

3. A COMPETIÇÃO

3.1. A competição será constituída por 3 desafios semanais e 1 Ideathon dentro do tema **Unidades Desabilitadas** e suas vertentes **Tecnologia de Operação e Manutenção, Inovação em Design e Concepção e Tecnologia em Equipamentos**.

3.1.1 O evento será dividido em duas fases:

a) Desafios semanais (online): 08 a 28 de agosto de 2022

b) Ideathon (presencial): 26 a 29 de setembro de 2022

3.1.2. A execução das tarefas estabelecidas na competição e apresentação dos resultados gerados deve ser feita exclusivamente através dos canais definidos pela organização.

3.2. Desafios Semanais

3.2.1. Os desafios serão questões abertas elaboradas por uma equipe composta por técnicos da Radix, Petrobras, Shell, Repsol e SBM.

3.2.2. Ao todo serão 3 desafios: 1 por semana durante 3 semanas.

3.2.3. A fase de desafios é classificatória.

3.2.3.1. As 5 equipes que somarem mais pontos após as 3 entregas serão classificadas para a fase Ideathon.

3.2.4. Todos os desafios têm respostas de referência, que serão utilizadas como base para pontuar as entregas de cada equipe.

3.2.5. As equipes terão 7 dias (10h de segunda-feira às 23h59 de domingo) para resolver cada desafio.

- a) Desafio 1: 08 de agosto de 2022, 10h - 14 de agosto de 2022, 23h59
- b) Desafio 2: 15 de agosto de 2022, 10h - 21 de agosto de 2022, 23h59
- c) Desafio 3: 22 de agosto de 2022, 10h - 28 de agosto de 2022, 23h59

3.2.6. As equipes devem entregar cada desafio dentro do **prazo estipulado**.

3.2.7. A abertura da competição (08 de agosto de 2022) contará com uma palestra inicial sobre o tema Unidas Desabilitadas.

3.2.8. Para cada desafio, a equipe competidora poderá fazer apenas 1 tentativa de resposta.

3.2.9. Junto ao resultado do desafio, a equipe deverá entregar um documento que comprove o processo de resolução.

3.2.9.1. Serão considerados documentos comprobatórios qualquer arquivo online ou foto de arquivo que demonstre o processo de resolução de problema.

3.2.10. A avaliação das entregas desafios acontecerá sempre na semana que sucede a data de envio:

- a) Desafio 1: 15 de agosto de 2022 - 21 de agosto de 2022
- b) Desafio 2: 22 de agosto de 2022 - 28 de agosto de 2022
- c) Desafio 3: 29 de agosto de 2022 - 02 de setembro de 2022

3.2.11. Em caso de dúvidas e questionamentos sobre os desafios e suas instruções, a organização do evento deve ser abordada através do e-mail competição_rioieg@radixeng.com.br com o assunto “[Nome da Equipe] | Dúvidas Desafio [X]”, onde X é o número do desafio.

3.2.12. A entrega do desafio deve ser feita por equipe, ou seja: todos os integrantes da equipe devem se unir para fazer uma submissão única através do link que será enviado pela organização no momento do lançamento do desafio.

3.2.13. A divulgação do resultado da fase Desafios acontecerá no dia **05 de setembro de 2022**.

3.3. Ideathon

3.3.1. A fase de Ideathon será composta por 5 equipes de até 5 participantes cada.

3.3.2. As equipes competidoras contarão com o apoio de mentores, que ficarão disponíveis nos dias 26, 27 e 28 de agosto, em intervalos de tempo a serem divulgados pelo Comitê Organizador no primeiro dia de Ideathon.

3.3.3. O Ideathon não possui resposta única e a entrega das equipes será avaliada dentro dos critérios estabelecidos no tópico 5 deste regulamento.

3.3.4. As equipes devem entregar a proposta de solução do Ideathon dentro do prazo estipulado: **28 de setembro de 2022 - 18h00**;

3.3.5. Todas as equipes devem **entregar** uma apresentação em **formato pdf** do pitch para

validar a entrega do Ideathon antes do sorteio da ordem de apresentação.

3.3.6. A proposta de solução deve ser enviada através do canal designado para o envio das entregas da equipe.

3.3.7. Cada equipe deve preparar um pitch de no máximo 10 min para apresentação na final.

3.3.8. A ordem de apresentação de cada equipe será determinada por um sorteio feito com a presença de pelo menos um representante de cada equipe.

3.3.9. A apresentação das equipes será observada e avaliada por uma banca composta por avaliadores, selecionados das empresas parceiras e patrocinadoras do evento.

3.3.10. A apresentação do pitch será aberta ao público, no evento Rio Oil and Gas 2022, dia 29 de setembro de 2022, na cidade do Rio de Janeiro.

4. PONTUAÇÃO

4.1. As entregas dos desafios e case serão pontuadas por uma equipe de avaliadores, selecionada das empresas parceiras e patrocinadores do evento.

4.2. Os pontos acumulados na fase de Desafios determinam apenas a classificação das equipes, não sendo cumulativos para a fase Ideathon.

4.2.1. As notas dadas na fase de Desafios serão em números inteiros de 1 a 4 (não haverá notas em números quebrados, por exemplo, nota 1,5);

4.2.2. As notas dadas na fase de Ideathon serão em números inteiros de 1 a 4 (não haverá notas em números quebrados, por exemplo, nota 1,5);

4.2.3. Cada critério tem uma descrição associada, que pode ser lida no Anexo I deste regulamento.

4.2.4. Cada nota da pontuação tem uma descrição associada, que será disponibilizada aos participantes no início de cada fase da competição.

4.2.5. Os competidores serão pontuados de acordo com o atingimento da expectativa associada à cada nota.

5. MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

5.1. Desafios

5.1.1. Os candidatos terão seu desempenho avaliado por uma equipe técnica de avaliadores, selecionada a partir das empresas parceiras e patrocinadoras do evento.

5.1.2. Os critérios observados serão:

b) Fundamentação técnica (peso 1);

c) Atendimento ao gabarito (peso 1);

d) Referencial teórico (peso 1).

5.1.3. Para cada critério, serão atribuídas notas de 1 a 4 pontos.

5.1.4. A entrega de um desafio fora do prazo estabelecido não elimina a equipe da competição, mas irá zerar a nota do time para o desafio em questão.

5.1.5. Serão classificadas para a fase final as 5 equipes que acumularem mais pontos na fase Desafios.

5.1.6. Em caso de empate, serão aplicados os critérios abaixo, na ordem listada, até ser atingido desempate:

- a) Equipe com maior média no critério “Atendimento ao gabarito” no Desafio 3;
- b) Equipe com maior média no critério “Fundamentação Técnica” no Desafio 3;
- c) Equipe com maior média no critério “Atendimento ao gabarito” no Desafio 2;
- d) Equipe com maior média no critério “Fundamentação Técnica” no Desafio 2;
- e) Equipe com maior média no critério “Atendimento ao gabarito” no Desafio 1;
- f) Equipe com maior média no critério “Fundamentação Técnica” no Desafio 1.

5.2. Ideathon

5.2.1. A equipe será avaliada como um todo por uma banca de avaliadores.

5.2.2. Os critérios observados serão:

- a) Grau de inovação (peso 1);
- b) Fundamentação técnica - maturidade tecnológica e comercial da solução (peso 1);
- c) Fundamentação técnica - roadmap para desenvolvimento e implantação da solução (peso 1);
- d) Fundamentação técnica - análise de riscos (peso 1);
- e) Fundamentação técnica - valor potencial da solução (peso 1);
- f) Aplicabilidade (peso 2);
- g) Atendimento ao framework (peso 2).

5.2.3. Para cada critério, serão atribuídas notas de 1 a 4 pontos.

5.2.4. A pontuação final será composta pela soma das notas finais de cada membro da banca para a equipe em questão.

5.2.5. A pontuação final de cada membro da banca será dada pela média das notas atribuídas por ela(a) em cada critério do case.

5.2.6. Punição

a) Se a apresentação do pitch exceder os 10 min a equipe será prejudicada na pontuação atribuída a “Atendimento ao framework”.

6. PREMIAÇÃO

6.1. A definição dos vencedores será de acordo com a pontuação obtida na fase Ideathon;

6.1.1. A pontuação final será composta pela soma das notas finais de cada membro da banca para a equipe em questão;

6.1.2. A nota final de cada avaliador(a) da banca será dada pela média das notas atribuídas pelo(a) avaliador(a) em cada critério do Ideathon.

6.2 Após a somatória final da pontuação, bem como a validação da comissão organizadora as equipes ganhadoras serão premiadas da seguinte forma:

- a) **1º lugar** - R\$10.000 (dez mil reais), estágio na Radix Engenharia e Software e visita ao CENPES (Centro de Pesquisas Leopoldo Américo Miguez de Mello)
- b) **2º lugar** - R\$5.000 (cinco mil reais) e visita ao CENPES (Centro de Pesquisas Leopoldo Américo Miguez de Mello)
- c) **3º lugar** - R\$3.000 (três mil reais) e visita ao CENPES (Centro de Pesquisas Leopoldo Américo Miguez de Mello)

6.2.1. Para ser contemplado com a premiação de estágio, o participante precisa estar regulamento matriculado em instituição de ensino superior, cursando a partir do 3º semestre de graduação e com no mínimo um ano previsto até a conclusão da graduação.

6.2.2. A data da visita ao CENPES, centro de pesquisa localizada no Rio de Janeiro, será definida de acordo com a disponibilidade dos premiados.

6.3. Os prêmios são pessoais e intransferíveis. Os prêmios em dinheiro serão divididos igualmente entre os membros das equipes vencedoras.

6.4. Os valores serão repassados aos membros das equipes ganhadoras por meio de ordens bancárias emitidas em até 10 (dez) dias úteis após a realização do evento.

6.5. Todos os participantes receberão certificados de participação, não importando a fase à qual chegaram.

6.6. Os participantes do Desafio Rio O&G estarão sob observação da equipe avaliadora e poderão, a depender do seu desempenho, serem convidados para o processo de estágio das empresas apoiadoras e patrocinadoras, ainda que não sejam parte da equipe ganhadora.

7. CRITÉRIOS DE DESQUALIFICAÇÃO

7.1. As equipes poderão ser desclassificadas, através de decisão da Comissão Organizadora, caso as soluções desenvolvidas:

- a) não estejam de acordo com os temas apresentados como desafios;
- b) não atendam às normas deste regulamento;

- c) sejam identificadas como plágio de outros trabalhos ou produtos;
- d) não sejam apresentadas nos prazos e condições estabelecidas neste regulamento e em conformidade com o cronograma do evento.

7.2. A falta de confirmação de participação nas fases da competição dentro do prazo estipulado também pode acarretar em eliminação.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

8.1. O Desafio Rio O&G será coordenado por uma Comissão Organizadora, cujas decisões são soberanas.

8.2. A Comissão Organizadora do Desafio Rio O&G não se responsabiliza por eventuais despesas ou custos de materiais que deverão ser adquiridos pela equipe para desenvolvimento da solução e participação na competição.

8.3. A Comissão Organizadora do evento se compromete a tratar os dados pessoais dos participantes de acordo com os princípios e regras previstos na Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais.

8.4. A Comissão Organizadora reserva-se o direito de modificar este regulamento e a programação a qualquer momento, informando as alterações realizadas com o intuito de dar publicidade aos termos propostos no site oficial do evento, disponível no link <https://www.riooilgas.com.br/competicoes-academicas/>.

8.5. As empresas idealizadoras do Desafio O&G (IBP, Petrobras e Radix) poderão 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, os seus nomes, vozes, imagens dos participantes dos eventos e dos respectivos projetos ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante o período de um ano. Nesse caso, observarão os procedimentos necessários para atendimento à legislação brasileira.

8.6. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este evento, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante ou equipe.

8.7. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia total será punida com a desclassificação da respectiva equipe.

8.9. 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 evento e/ou



Promoção e Organização:



aos eventuais terceiros. A organização do evento envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Desafio Rio O&G tão logo haja a regularização do problema.

8. 10. A organização resguarda-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

8. 11. 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.

8. 12. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do evento

Este regulamento poderá sofrer alterações.

Idealização das Competições Acadêmicas



Apoio Técnico





Promoção e Organização:



ANEXO I

Critérios de avaliação e seus descritivos

1. Fase 1: Desafios Semanais

Critério	Aspectos avaliados
Fundamentação técnica	Coerência de argumentação, profundidade de aspectos associados à solução
Atendimento ao gabarito	Alinhamento ao desafio proposto e abrangência da resposta
Referencial teórico	Embasamento de informações e premissas adotadas incluindo referencial bibliográfico, fontes de consulta e entrevistas

2. Fase 2: Desafios Semanais

Idealização das Competições Acadêmicas



Apoio Técnico



Critério	Peso	Aspectos avaliados
Grau de inovação	1	Ineditismo da solução proposta Verificar o quanto a solução de desenvolvimento é nova em relação às práticas estabelecidas no mercado
Fundamentação técnica - Maturidade tecnológica e comercial da solução	1	Coerência de argumentação, profundidade de aspectos associados à solução Embasamento de informações e premissas adotadas incluindo referencial bibliográfico, fontes de consulta e entrevistas Pesquisa de mercado
Fundamentação técnica - Roadmap para desenvolvimento e implantação da solução	1	Detalhamento do roadmap desenvolvido.
Fundamentação técnica - Análise de riscos	1	Metodologia empregada na avaliação de riscos e oportunidades.
Fundamentação técnica - Valor potencial da solução	1	Quantificação dos benefícios passíveis de serem obtidos com a solução em diferentes áreas (exemplo: HSE; riscos operacionais; redução OPEX)
Aplicabilidade	2	Verificar o quanto a solução é viável de ser implantada no mercado
Atendimento ao framework	2	Verificar o quanto a solução atende à visão de unidades desabitadas.