



CONCURSO 2026 DEV
GAME CCXP EDUCAÇÃO

1. DO OBJETO

1.1. O presente Regulamento disciplina as condições de participação, avaliação, seleção e premiação do concurso cultural de habilidade técnica denominado "FRAMEWORK ARCADE" ("Concurso"), promovido pela FRAMEWORK TECNOLOGIA EM SOFTWARES LTDA, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob o nº 06.321.412/0001-00, com sede na Rua Santa Rita Durão, nº 20, salas 1001 a 1006 e 1008, Bairro Funcionários, CEP 30140-110, Belo Horizonte/MG ("Framework" ou "Organizadora").

1.2. O Concurso tem por objetivo estimular squads de desenvolvedores a criarem protótipos de soluções gamificadas voltadas à facilitação do acesso à educação em tecnologia, contando com o apoio institucional de Programadores do Amanhã ("ONG Parceira"), organização convidada a integrar a Comissão Julgadora e a colaborar na validação do problema social endereçado pelo Concurso.

2. DA NATUREZA DO CONCURSO

2.1. O Concurso possui natureza exclusivamente técnica e cultural, sendo a seleção e a premiação dos participantes realizadas com base em critérios objetivos de mérito, habilidade, criatividade, inovação e qualidade técnica dos protótipos apresentados, conforme avaliação da Comissão Julgadora, não havendo qualquer modalidade de sorteio, álea ou distribuição de prêmios por sorte.

2.2. Não é exigida qualquer forma de pagamento, aquisição de produto ou serviço, ou contrapartida financeira para participação no Concurso.

2.3. Em razão da natureza técnica e não aleatória da seleção, entende-se que o Concurso está dispensado de autorização prévia da Secretaria de Prêmios e Apostas (SPA/MF, antiga SECAP), nos termos da Lei nº 5.768/1971 e do Decreto nº 70.951/1972.

3. DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

3.1. Inscrições: abertura em 21/09/2026 e encerramento improrrogável às 23h59 (horário de Brasília) de 21/10/2026.

3.2. Todos os materiais exigidos no item 6 deverão ser integralmente submetidos até o encerramento das inscrições (21/10/2026). Não há período adicional de produção após a confirmação da inscrição. A submissão completa e o encerramento das inscrições ocorrem na mesma data-limite.

3.3. A triagem técnica e a avaliação pela Comissão Julgadora ocorrerão em novembro de 2026, em datas específicas a serem divulgadas previamente nos canais oficiais do Concurso.

3.4. Divulgação do Squad campeão: novembro de 2026, em data a ser comunicada previamente.

4. DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

4.1. Poderão participar pessoas físicas maiores de 18 (dezoito) anos completos na data da inscrição, residentes no território nacional, sem restrição geográfica.

4.2. A participação é gratuita e realizada exclusivamente em squads ("Squad"), organizados conforme o item 5.

4.3. São condições cumulativas de participação: a) inscrição individual vinculada a CPF válido, sendo vedada mais de uma inscrição pelo mesmo CPF, ainda que em Squads distintos; b) preenchimento completo do formulário oficial de inscrição, disponível na landing page oficial do Concurso; c) aceite expresso e integral deste Regulamento no ato da inscrição.

4.4. Estão impedidos de participar: a) sócios, diretores da Framework e de empresas coligadas, controladoras ou controladas, bem como seus cônjuges e parentes até 2º grau; b) membros da Comissão Julgadora e seus familiares até 2º grau; c) colaboradores da ONG Parceira que integrem a Comissão Julgadora, sem prejuízo da participação de outros colaboradores da ONG Parceira que não tenham qualquer influência no processo avaliativo.

5. DA FORMAÇÃO DOS SQUADS

5.1. Cada Squad deverá ser composto por exatamente 4 (quatro) integrantes titulares, fixados no momento da confirmação da inscrição.

5.2. Não será permitida substituição, inclusão ou exclusão de integrantes após a confirmação da inscrição do Squad.

5.3. Em caso de desistência de qualquer integrante do Squad, por qualquer motivo, a inscrição de todo o Squad será automaticamente cancelada, sem direito a substituição, reembolso ou indenização de qualquer natureza.

6. DA INSCRIÇÃO E DOS MATERIAIS EXIGIDOS

6.1. As inscrições serão realizadas exclusivamente pelo formulário oficial disponibilizado na landing page do Concurso, com os dados coletados e armazenados por meio da plataforma RD Station.

6.2. No ato da inscrição, o Squad deverá fornecer: nome completo, CPF, e-mail e endereço de cada integrante, empresa (se houver), e o nome do Squad.

6.3. Até o encerramento das inscrições (21/10/2026), cada Squad deverá submeter, sob pena de desclassificação automática na triagem técnica: a) Game Design Document (GDD), contendo premissa, gênero, mecânicas-core e referências do protótipo; b) protótipo interativo, em formato de build executável, navegável via web ou mobile; c) publicação de vídeo de inscrição, com duração máxima de 90 (noventa) segundos, apresentando a proposta de gamificação, o conceito e o diferencial da solução. O vídeo deve ser publicado no Instagram e deve estar em colaboração com o perfil oficial da Framework Digital (@framework.digital) e o perfil do Programadores do Amanhã.

6.4. Para a submissão dos arquivos solicitados, o squad deverá: a) criar uma pasta via google drive no e-mail do responsável pelo squad; b) adicionar todos os arquivos na pasta; c) compartilhar a pasta com acesso total para o e-mail frameworkarcade@gmail.com.

6.5. A Framework não se responsabiliza por falhas de conexão, instabilidade da landing page ou de plataformas de terceiros que impossibilitem a submissão dentro do prazo, cabendo a cada Squad realizar o envio com antecedência suficiente ao horário-limite.

7. DA TRIAGEM TÉCNICA

7.1. Encerradas as inscrições, todas as submissões passam por triagem técnica eliminatória, conduzida pela equipe da Framework, que verificará: a) se os arquivos submetidos abrem e funcionam corretamente; b) se o Squad está completo, nos termos do item 5; c) se o prazo de submissão (item 3.2) foi integralmente cumprido; d) ausência de indícios de plágio, nos termos do item 15.

7.2. Qualquer problema técnico identificado na triagem, incluindo, sem limitação, arquivos corrompidos, inacessíveis, incompatíveis com os formatos exigidos, ou submetidos fora do prazo, acarreta a desclassificação automática e irrecorrível do Squad, independentemente do mérito do protótipo.

7.3. Submissões incompletas são automaticamente eliminadas nesta fase.

8. DA COMISSÃO JULGADORA

8.1. A Comissão Julgadora é composta por membros da Framework Digital e membros indicados do Programadores do Amanhã.

8.2. Compete à Comissão Julgadora avaliar os Squads aprovados na triagem técnica, segundo os critérios estabelecidos no item 9, selecionar os protótipos finalistas.

8.3. As decisões da Comissão Julgadora quanto à avaliação técnica, às notas atribuídas e ao mérito dos protótipos são soberanas e não estão sujeitas a recurso, ressalvada a possibilidade de correção de erro material ou de descumprimento objetivo das disposições deste Regulamento.

9. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

9.1. Cada membro da Comissão Julgadora atribuirá nota de 0 (zero) a 10 (dez) a cada Squad avaliado, nos seguintes critérios:

- a) Inovação e originalidade – peso 25%;
- b) Viabilidade técnica e execução – peso 25%;
- c) Qualidade do protótipo (jogabilidade) – peso 30%;
- d) Apresentação – peso 20%.

9.2. A Nota Final de cada Squad será calculada pela média das notas atribuídas pelos membros da Comissão Julgadora, observados os pesos estabelecidos no item 9.1, em escala de 0 (zero) a 10 (dez).

9.3. Os Squads com as maiores Notas Finais serão declarados finalistas e então serão divulgados nas redes sociais da Framework, assim o vídeo com maior engajamento será declarado o campeão.

10. DA DIVULGAÇÃO DO RESULTADO

10.1. O Squad campeão será divulgado nos canais oficiais da Framework em 16 novembro de 2026.

10.2. A Organizadora entrará em contato com o Squad campeão pelos dados de cadastro informados na inscrição.

11. DA PREMIAÇÃO

11.1. O Squad campeão (um único Squad) receberá, a título de premiação, os seguintes benefícios, adquiridos e custeados integral e exclusivamente pela Framework:

- a) 1 (um) ingresso para a CCXP 2026, válido para 1 (um) dia do evento, a ser escolhido pelo Squad, para cada um dos 4 (quatro) integrantes;
- b) traslado completo (aéreo e/ou terrestre, conforme aplicável) entre a cidade de residência declarada na inscrição de cada integrante e a cidade sede da CCXP 2026;
- c) hospedagem correspondente a 1 (uma) diária, custeada pela Framework.

11.2. Não há premiação em dinheiro. A aquisição dos itens de premiação (passagens, hospedagem e ingressos) é realizada diretamente pela Framework, que os disponibiliza aos integrantes do Squad campeão. Não é admitida a conversão da premiação, no todo ou em parte, em pecúnia ou qualquer outro benefício.

11.3. A premiação não inclui alimentação dos integrantes do Squad campeão durante o período do prêmio, sendo essa despesa de responsabilidade exclusiva de cada integrante.

11.4. Caso qualquer integrante do Squad campeão esteja impossibilitado de comparecer, os demais integrantes podem usufruir normalmente de sua parte da premiação. O(s) ingresso(s), traslado(s) e/ou diária(s) de hospedagem correspondente(s) ao integrante ausente permanece(m) sob titularidade e livre destinação exclusiva da Framework, não cabendo ao Squad qualquer direito de reversão, substituição, compensação ou indenização.

11.5. A logística de viagem é tratada diretamente entre a Framework e o Squad campeão. O Squad deve informar à Framework, até 27/11/2026, o dia escolhido para comparecimento à CCXP 2026 e todas as demais informações necessárias à organização da viagem, sob pena de perda do direito à respectiva parcela da premiação em caso de não fornecimento tempestivo das informações.

11.6. Prazo de utilização: os benefícios previstos neste item têm validade restrita à edição 2026 da CCXP, não sendo transferíveis para edições futuras do evento nem para terceiros.

11.7. A premiação estará sujeita ao tratamento tributário previsto na legislação vigente, cabendo à Framework realizar, quando aplicáveis, as retenções, recolhimentos e demais obrigações tributárias que lhe sejam legalmente atribuídas.

12. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

12.1. A participação no Concurso e a eventual premiação não implicam, por si só, cessão ou transferência à Framework dos direitos de propriedade intelectual relativos ao protótipo desenvolvido pelo Squad, que permanecerão pertencentes aos respectivos criadores, observados os direitos de terceiros eventualmente incorporados ao projeto.

12.2. Caso a Framework tenha interesse no desenvolvimento, continuidade, exploração comercial ou utilização do protótipo vencedor para finalidade diversa da divulgação do Concurso, as partes poderão celebrar instrumento contratual específico, no qual serão definidos, entre outros aspectos, os direitos de cada parte, eventual cessão ou compartilhamento de direitos de propriedade intelectual, percentuais de participação, formas de exploração e eventual remuneração.

12.3. A eventual vitória no Concurso não gera obrigação de investimento, contratação, aquisição, desenvolvimento ou exploração comercial do protótipo pela Framework, ficando qualquer relação futura condicionada à manifestação expressa de interesse das partes e à celebração do respectivo instrumento contratual. Até a eventual formalização desse instrumento, o protótipo do Squad campeão poderá ser livremente utilizado pela Framework para fins de divulgação institucional, incluindo, sem limitação, portfólio, cases de sucesso, apresentações comerciais e materiais de marketing, sem que tal utilização implique transferência de propriedade intelectual ou gere direito a remuneração adicional aos integrantes do Squad.

12.4. Os protótipos dos Squads não vencedores permanecerão de propriedade intelectual de seus respectivos criadores. Pelo ato de inscrição, os participantes concedem à Framework licença gratuita, não exclusiva e por prazo indeterminado para utilização dos materiais submetidos no âmbito do Concurso, incluindo GDD, protótipo e vídeo de inscrição, exclusivamente para fins de realização, divulgação e registro institucional do Concurso, inclusive em portfólio, redes sociais, apresentações e materiais institucionais da Framework, sem que tal utilização implique transferência de propriedade intelectual ou gere direito a remuneração adicional aos participantes.

13. DA AUTORIZAÇÃO DE USO DE NOME, IMAGEM E VOZ

13.1. Ao efetivar sua inscrição, cada participante autoriza a Framework, de forma gratuita, a utilizar seu nome, imagem e voz captados ou fornecidos em razão de sua participação no Concurso, para fins de realização, divulgação e registro institucional do FRAMEWORK ARCADE e de suas respectivas edições.

13.2. A autorização compreende a reprodução, publicação, exibição e divulgação dos materiais em que constem o nome, a imagem ou a voz do participante, inclusive em redes sociais, sites, portfólios, apresentações, materiais institucionais, publicitários e de

marketing da Framework, em meios físicos ou digitais, sem limitação territorial e sem que seja devida qualquer remuneração adicional.

13.3. A utilização prevista neste item deverá guardar relação com o Concurso, com a participação dos integrantes ou com a divulgação institucional da Framework, não implicando cessão de direitos para finalidades estranhas ao objeto deste Regulamento.

14. DO USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E VEDAÇÃO AO PLÁGIO

14.1. É permitida a utilização de ferramentas de inteligência artificial generativa como apoio ao desenvolvimento do protótipo, incluindo, sem limitação, ferramentas de geração e apoio à programação de sistemas, sites e aplicativos, desde que o Squad detenha os direitos de uso sobre tais ferramentas e que o resultado não configure plágio ou violação de licenças e direitos autorais de terceiros.

14.2. Cada Squad é integralmente responsável pela originalidade, licitude e regularidade dos materiais utilizados ou incorporados ao protótipo, incluindo códigos, bibliotecas, APIs, imagens, músicas, fontes, bases de dados, ferramentas, conteúdos gerados com auxílio de inteligência artificial e demais componentes de terceiros, devendo observar as respectivas licenças e autorizações de uso. É vedada a utilização de conteúdo que configure plágio, viole direitos autorais, propriedade intelectual, segredo de negócio, obrigação de confidencialidade ou quaisquer outros direitos de terceiros, inclusive de conteúdos, códigos, imagens ou outros materiais gerados total ou parcialmente com o apoio de ferramentas de inteligência artificial.

14.3. A identificação de plágio, em qualquer fase do Concurso, inclusive após a divulgação do resultado, acarreta a desclassificação imediata do Squad e, se aplicável, a perda da premiação, sem prejuízo de responsabilização civil do(s) responsável(is) perante terceiros eventualmente lesados.

15. DAS VEDAÇÕES E DA DESCLASSIFICAÇÃO

15.1. Além das demais hipóteses previstas neste Regulamento, poderá ensejar a desclassificação do Squad, a qualquer tempo: a) o descumprimento das condições de participação ou das demais regras previstas neste Regulamento; b) a prática de fraude ou tentativa de fraude em qualquer etapa do Concurso, inclusive na fase de avaliação; c) a apresentação de conteúdo ilegal, ofensivo, discriminatório ou que viole direitos de terceiros; d) o uso não autorizado de marcas, nomes, códigos, imagens, obras, materiais ou quaisquer outros conteúdos protegidos de terceiros; e) a prestação de informações falsas, inexatas ou fraudulentas no momento da inscrição ou durante a realização do Concurso.

15.2. A Framework, por meio de sua equipe responsável e, quando aplicável, da Comissão Julgadora, poderá desclassificar os Squads ou protótipos que se enquadrem nas hipóteses previstas neste Regulamento, mediante decisão fundamentada nas regras nele estabelecidas.

15.3. As decisões relativas à avaliação técnica e ao mérito dos protótipos são soberanas, não cabendo recurso quanto às notas ou critérios de julgamento aplicados pela Comissão Julgadora, ressalvada a possibilidade de correção de erro material ou de descumprimento objetivo das disposições deste Regulamento.

16. DO TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS (LGPD)

16.1. Os dados pessoais fornecidos pelos participantes serão tratados pela Framework em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD), exclusivamente na medida necessária à organização, realização e administração do Concurso, incluindo a identificação dos participantes, comunicação, avaliação das inscrições, prevenção e apuração de fraudes, divulgação dos resultados, entrega da premiação e cumprimento de obrigações legais ou regulatórias.

16.2. Os dados pessoais poderão ser tratados diretamente pela Framework ou por terceiros contratados para viabilizar a realização do Concurso, incluindo plataformas tecnológicas e prestadores de serviços, sempre observadas as finalidades previstas neste Regulamento e as medidas adequadas de proteção dos dados pessoais.

16.3. Os dados serão mantidos pelo período necessário ao cumprimento das finalidades para as quais foram coletados e das obrigações legais ou regulatórias aplicáveis, sendo posteriormente eliminados ou anonimizados, ressalvadas as hipóteses em que sua conservação seja autorizada ou exigida pela legislação.

16.4. Os titulares poderão exercer os direitos previstos na LGPD, inclusive de acesso, correção e demais direitos legalmente aplicáveis, mediante solicitação encaminhada ao canal lgpd@frwk.com.br.

16.5. O tratamento de dados pessoais para finalidades de marketing ou comunicação comercial não relacionadas diretamente ao Concurso, quando aplicável, observará fundamento jurídico próprio e não constituirá condição para participação.

17. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

17.1. A participação no Concurso implica aceitação total, irrestrita e irrevogável deste Regulamento.

17.2. A Framework poderá, mediante comunicação pelos canais oficiais do Concurso, alterar datas, prazos ou condições operacionais, bem como suspender ou cancelar o Concurso, total ou parcialmente, em caso de força maior, caso fortuito, determinação de autoridade competente ou outra circunstância relevante que comprometa ou impeça sua regular realização. Sempre que possível, eventuais alterações deverão preservar os atos já regularmente praticados pelos participantes e não implicar prejuízo injustificado aos Squads.

17.3. Os casos omissos e as situações não previstas neste Regulamento serão analisados e decididos pela Framework, observados os objetivos do Concurso, os critérios de razoabilidade e isonomia entre os participantes e as demais disposições deste Regulamento. 18.4. Eventual tolerância da Framework quanto ao descumprimento de qualquer disposição deste Regulamento não constituirá renúncia, novação ou precedente, nem impedirá a posterior exigência de seu cumprimento.

17.5. Dúvidas sobre o Concurso podem ser encaminhadas ao canal oficial frameworkarcade@gmail.com.

18. DO FORO

18.1. Fica eleito o foro da Comarca de Belo Horizonte/MG para dirimir quaisquer controvérsias oriundas deste Regulamento, com renúncia expressa a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.