

# neeeeil it>

2026

## REGULAMENTO



#NailTheFuture

**Artigo 1º - NEEEL IT 2026**

1. O Núcleo de Estudantes de Engenharia Eletrotécnica e de Computadores da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, doravante designado por NEEEC-FEUP, promove uma competição de engenharia sob a designação “NEEEIL IT 2026”.
2. O presente regulamento estabelece as normas que regem a organização, funcionamento e participação no NEEEL IT 2026.
3. A organização da competição será composta por membros do NEEEC-FEUP, devidamente identificados.
4. O NEEEL IT 2026 tem como principais objetivos:
  - a. Estimular a criatividade e inovação tecnológica;
  - b. Promover o trabalho em equipa;
  - c. Desenvolver competências técnicas e de resolução de problemas;
  - d. Incentivar a aplicação prática de conhecimentos teóricos;
  - e. Aproximar os estudantes do tecido empresarial.
5. O NEEEL IT é dirigido a qualquer estudante, da Universidade do Porto, ou de outra instituição de ensino superior, que estejam inscritos no ano letivo 2025/2026.

## **Artigo 2º - Equipas**

1. A participação no NEEEEIL IT 2026 implica a aceitação integral e sem reservas do presente regulamento.
2. A inscrição, poderá ser feita individualmente, equipa incompleta ou equipa completa, que terá de nomear um capitão no ato da mesma.
3. Cada equipa deve ser composta por quatro elementos.
4. Caso seja efetuada uma das inscrições parciais (individual ou equipa não completa), a organização do evento irá alocar os diversos participantes, de maneira a formar equipas completas.
5. Caso não existam membros suficientes para formar uma equipa completa, os membros da equipa parcial serão informados e se pretenderem, poderão competir como equipa incompleta.
6. É reservado o direito à organização do evento de recusar inscrições parciais devido à falta de elementos para formar equipa completa.
7. A participação na competição por parte de qualquer elemento que seja membro integrante da equipa de organização do mesmo, será interdita, com o intuito de manter a igualdade de circunstâncias entre as equipas.
8. Os elementos da equipa deverão escolher um nome para os identificar, se este for considerado impróprio pela organização, o mesmo terá de ser alterado, sob o risco da anulação da inscrição.

### Artigo 3º - Local, Data e Inscrição

1. A competição terá lugar na Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, nos edifícios I (Departamento de Engenharia Electrotécnica e de Computadores) e B, nos dias 18 e 19 de abril de 2026.
2. A inscrição será realizada mediante formulário online, disponível [aqui](#), entre os dias 26 de março e 14 de abril.
3. A participação na competição implica o pagamento de uma caução de inscrição no valor de 5€ por participante, a ser pago até ao dia 14 de abril, consoante os métodos de pagamento referidos no formulário de inscrição.
4. A inscrição só é validada após o pagamento da caução de todos os elementos da equipa.
5. A desistência sem motivo justificativo não dá direito à devolução da caução de inscrição, quer ocorra antes ou durante a competição.
6. Os CVs facultados no ato da inscrição serão cedidos aos parceiros do NEEEEIL IT 2026.
7. A inscrição na competição implica a aceitação integral do presente regulamento, bem como o reconhecimento de todas as informações, normas e condições nele estabelecidas, comprometendo-se os participantes a cumpri-las na íntegra.
8. A competição está limitada a vinte equipas. A organização reserva para si o direito de alocar mais vagas, consoante decisão interna da mesma.
9. Caso o limite do número de equipas inscritas seja ultrapassado, a seleção das equipas será feita por ordem de inscrição e do devido pagamento da caução de inscrição.
10. Caso se verifique que não foi atingido o mínimo de cinco equipas inscritas, poderá ser comunicada a decisão de realização ou não da competição, procedendo-se então à devolução da caução no caso de cancelamento.
11. A devolução da caução de inscrição implica o preenchimento de um formulário de feedback pós-competição.
12. A organização da competição reserva para si o direito de recusar qualquer inscrição.

## **Artigo 4º - Competição e Avaliação**

1. Qualquer dúvida sobre o guião da competição será prontamente esclarecida pela organização. Apenas as decisões tomadas e anunciadas pela organização são vinculativas.
2. O guião será disponibilizado pela organização no início da competição.
3. Não é permitida a entrada dos participantes, salvo autorização prévia, em qualquer sala que não seja aquela que foi atribuída à sua equipa, bem como nos espaços reservados para a organização.
4. Não é permitida aos participantes a saída do perímetro da faculdade durante a competição, salvo autorização prévia da organização.
5. Todos os participantes terão de estar presentes no espaço reservado à competição no início e no fim desta, incluindo as sessões de abertura e encerramento, salvo autorização prévia da organização ou circunstância que esta considere de força maior.
6. Qualquer fotografia ou vídeo capturado pela organização poderá ser posteriormente publicado num meio de publicitação do mesmo, bem como para divulgação do núcleo.
7. É exigida aos participantes a manutenção do bom estado da sala e dos equipamentos que lhes forem atribuídos, e é da sua responsabilidade a limpeza dos mesmos antes da entrega do protótipo.

## **Artigo 5º - Projeto**

1. Toda e qualquer indicação prevista no guião do projeto terá de ser cumprida na íntegra, sob pena de desclassificação da competição.
2. Em caso de conflito entre indicação prevista no guião do projeto e norma do regulamento da competição, prevalecerá a norma do regulamento.
3. Cada equipa é inteiramente responsável por criar boas condições para o transporte do seu projeto para a zona de avaliação.
4. Antes do início da realização do projeto, os participantes terão acesso a todos os critérios de avaliação para os testes que estarão especificados no guião;
5. A organização do evento irá providenciar todos os recursos e infraestruturas indispensáveis ao teste dos protótipos, bem como garantir que as condições de teste se mantenham inalteradas, de equipa para equipa, durante a competição;
6. Os projetos serão avaliados individualmente, pelo que não existirá competição direta entre protótipos, apenas comparação dos resultados obtidos.
7. As apresentações dos protótipos serão realizadas perante um júri (a ver infra).
8. As soluções dos projetos desenvolvidas pelos participantes poderão ser posteriormente apresentadas aos parceiros do NEEEEIL IT.

## **Artigo 6º - Júri**

1. Cabe à organização definir e fornecer aos jurados uma grelha onde constarão os critérios de avaliação dos projetos, bem como uma listagem de todas as equipas em competição, com o intuito de facilitar e justificar a determinação dos respetivos premiados.
2. Cabe ao júri:
  - a) Zelar pelo cumprimento do presente regulamento, bem como pelas indicações presentes no guião;
  - b) Fiscalizar a avaliação do desempenho dos protótipos, anotando resultados, e proceder à avaliação dos projetos.
3. Em caso de ausência de algum jurado no momento de avaliação de uma equipa, os testes terão continuidade e serão avaliados pelos membros do júri presentes no momento, não havendo qualquer compensação na avaliação final.
4. Os critérios de avaliação, respetivas ponderações e grelha de classificação serão divulgados aos participantes antes do início da competição.
5. Em caso de empate, a decisão caberá ao júri, cujas decisões são finais e não passíveis de recurso.

**Artigo 7º - Prémios**

1. Após o anúncio das classificações obtidas pelas equipas, a atribuição e entrega dos respetivos prémios será feita na sessão de encerramento da competição.
2. Todos os participantes que concluírem a competição receberão, por email, um certificado de participação devidamente assinado pelo presidente do NEEEC-FEUP.
3. O anúncio dos prémios a serem entregues às equipas vencedoras será divulgado atempadamente antes da competição.

## **Artigo 8º - Desistências**

1. As seguintes situações são consideradas como situações de desistência:
  - a) O cancelamento da inscrição, findo o prazo limite estabelecido para estas.
  - b) A comunicação à organização de que a equipa não pretende terminar competição, durante a mesma;
  - c) A ausência de qualquer participante do local da competição, sem a devida autorização da organização.
2. Em caso de desistência, a equipa perde o direito de receber o certificado de participação, bem como a caução de inscrição de todos os participantes constituintes da equipa.
3. A organização poderá, caso entenda, não considerar alguma das situações previstas nos números anteriores como desistência, em circunstâncias que considere de força maior.

## **Artigo 9º - Irregularidades**

1. O incumprimento do presente regulamento ou das instruções presentes no guião dará lugar a sanções e/ou penalizações, a decidir pela organização.
2. Qualquer equipa que receba informações privilegiadas relacionadas com a competição será automaticamente desclassificada, sem direito ao retorno da caução de inscrição.
3. A organização não se responsabiliza por eventuais furtos/danos causados a objetos pessoais dos participantes, bem como quaisquer danos corporais por eles sofridos.
4. Qualquer situação não prevista no presente regulamento será avaliada e decidida pela organização da competição.
5. Caso sejam causados danos em materiais disponibilizados pela organização (tais como ferramentas, mesas, cadeiras, kits ou outros equipamentos), não será devolvida a respetiva caução de inscrição. Cada caso será devidamente avaliado pela organização e comunicado às respetivas equipas.
6. O plágio é estritamente proibido, no entanto a utilização de ferramentas de inteligência artificial poderá ser alvo de apreciação pelo júri na avaliação final.
7. A organização reserva-se o direito de resolver quaisquer situações não previstas neste regulamento, bem como eventuais lacunas ou dúvidas de interpretação.