



REGULAMENTO

Liga do Empreendedor 2ª Edição

ARTIGO 1º

ÂMBITO E OBJETIVO

- O presente regulamento aplica-se à segunda edição da **Liga do Empreendedor** que tem por objetivo envolver e estimular as capacidades empreendedoras dos/as alunos/as do ensino secundário do concelho de Castelo Branco, numa perspetiva de reforço da iniciativa, da inovação, da criatividade, do gosto pelo risco e que constituam uma primeira abordagem à atividade social e empresarial;
- Esta edição da **Liga do Empreendedor 2ª Edição** será composta por cinco desafios que irão incidir sobre os ODS | Objetivos do Desenvolvimento Sustentável. Cada desafio terá a duração de, aproximadamente, um mês, onde serão criadas equipas para trabalharem numa solução, obtendo durante esse período, apoio de mentoria individualizada e *workshops* temáticos coletivos. Ao final do mês, cada equipa apresentará a um painel de júri o seu projeto.

ARTIGO 2º

ORGANIZAÇÃO

- A **Liga do Empreendedor 2ª Edição** é uma iniciativa integrada na ação 9, denominada por “Liga do Empreendedor”, do plano de ação do projeto **CLDS 5G | Contrato Local de Desenvolvimento Social 5ª Geração Castelo Branco**, promovido pela ALAD | Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento, em parceria com a Incubadora Social IN de Castelo Branco e os *sponsors* a designar.

ARTIGO 3º

DESTINATÁRIOS/AS

- A **Liga do Empreendedor 2ª Edição** destina-se a:

LIGA DO EMPREENDEDOR

2ª edição

5 DESAFIOS * WORKSHOPS * PRÉMIOS

Inscreve-te e participa nestes desafios interescolares
equipas máximo de 5 elementos



Os Fundos Europeus mais próximos de si.

- 1) Estudantes do ensino secundário dos três agrupamentos de escolas do concelho de Castelo Branco (Agrupamento de Escolas José Sanches e S. Vicente da Beira; Agrupamento de Escolas Nuno Álvares; Agrupamento de Escolas Amato Lusitano);
- 2) Estudantes do ensino secundário das Escolas Profissionais do concelho (Escola Profissional Agostinho Roseta; ETEPA | Escola Tecnológica e Profissional Alcabastrense).

ARTIGO 4º

DURAÇÃO

- a) A **Liga do Empreendedor 2ª Edição** irá decorrer ao longo dos anos de 2025, 2026, 2027 e 2028;
- b) Cada desafio terá a duração de, aproximadamente, um mês e será divulgado com a antecedência necessária para a realização das inscrições;
- c) Calendarização:
 - o Desafio 1 – de 6 a 31 de março de 2025;
 - o Desafio 2 – de 3 a 31 de março de 2026 (a confirmar);
 - o Desafio 3 – de 1 a 31 de março de 2027 (a confirmar);
 - o Desafio 4 – de 4 a 29 de outubro de 2027 (a confirmar);
 - o Desafio 5 – de 1 a 31 de março de 2028 (a confirmar).

ARTIGO 5º

EVENTO

- a) Cada desafio terá um *sponsor*, que irá colaborar no lançamento e patrocínio do desafio;
- b) Um desafio é composto por uma primeira sessão onde serão realizadas as apresentações das equipas e do objetivo sobre o qual irão desenvolver o projeto; ao longo do mês serão realizadas sessões de mentoria individualizada, *workshops* temáticos coletivos promovidos pela Incubadora Social IN; e uma sessão final onde as equipas terão de apresentar os seus projetos;
- c) O último dia, é destinado à apresentação e avaliação dos projetos, com a presença de um painel de jurados/as que irá avaliar cada projeto segundo os critérios descritos no Artigo 8º;
- d) Os desafios serão lançados segundo os ODS. A organização e cada *sponsor* irão decidir o ODS a abordar, de acordo com a área de atuação do *sponsor* e as necessidades identificadas pelo mesmo.

ARTIGO 6º



Os Fundos Europeus mais próximos de si.

LIGA DO EMPREENDEDOR

2ª edição

5 DESAFIOS * WORKSHOPS * PRÉMIOS

Inscreve-te e participa nestes desafios interescolares
equipas máximo de 5 elementos



Os Fundos Europeus mais próximos de si.

PROCESSO DE INSCRIÇÃO

- Podem inscrever-se na **Liga do Empreendedor 2ª Edição** estudantes do ensino secundário (regular e profissional), do concelho de Castelo Branco;
- As inscrições podem ser realizadas individualmente ou em equipa;
- As equipas podem ser constituídas por três a cinco elementos;
- No caso de a inscrição ser individual, a organização assegura, sempre que possível, a formação de uma equipa de pelo menos três elementos;
- Excecionalmente, no caso de haver uma desistência numa equipa de três constituintes, a equipa poderá continuar a participação com dois elementos;
- As inscrições têm caráter obrigatório, gratuito e são limitadas a 8 equipas;
- A inscrição implica um correto preenchimento de um formulário *online*, disponível no site www.amatolusitano-ad.pt e nas redes sociais da ALAD e do CLDS 5G CB (Facebook e Instagram);
- Mais informações sobre a iniciativa, estarão presentes nas várias redes sociais da organização e parceiros, bem como no site da ALAD;
- Qualquer dúvida deverá ser remetida para clds5gcb@amatolusitano-ad.pt.

ARTIGO 7º

CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

- As equipas selecionadas serão identificadas pela organização assumindo o seguinte critério:
 - Serem estudantes do ensino secundário dos agrupamentos de escolas ou escolas profissionais descritas no Artigo 3º;
 - Caso o número de inscrições ultrapasse as 8 equipas, será tida em consideração a ordem de inscrição;
 - Será dada preferência a uma equipa em representação de cada escola;
 - As equipas participantes em desafios anteriores terão prioridade de inscrição em desafios seguintes;
 - Outras situações não previstas nos pontos anteriores serão alvo de avaliação por parte da equipa organizadora e decididas caso a caso.

ARTIGO 8º

VOTAÇÃO E PRÉMIOS



Os Fundos Europeus mais próximos de si.

LIGA DO EMPREENDEDOR

2ª edição

5 DESAFIOS * WORKSHOPS * PRÉMIOS

Inscreve-te
e participa
nestes
desafios
interescolares
equipas máximo de 5 elementos



Os Fundos Europeus mais próximos de si.

- a) A avaliação final dos projetos apresentados em cada desafio da **Liga do Empreendedor 2ª Edição** será realizada por um painel de jurados/as multidisciplinar, de diferentes instituições:
- 1) Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento;
 - 2) Fábrica do Jovem Empreendedor do CEI | Centro de Empresas Inovadoras de Castelo Branco
 - 3) Entidade convidada de acordo com a temática (sponsor).
- b) Os/as jurados/as terão como critérios o seguinte exposto:
- 1) **Inovação e Criatividade** – Valorizar novas metodologias/procedimentos/processos ou produtos, criativos e diferenciadores do tradicional, com vantagens visíveis face às soluções atuais e que contribuam significativamente para a resolução de problemas sociais enquadrados nos ODS referidos;
 - 2) **Impacto do Projeto** – Avaliar o impacto esperado na resolução do problema social e o potencial de crescimento da solução;
 - 3) **Modelo de Negócio** – Avaliada a sustentabilidade do modelo de negócio apresentado;
 - 4) **Equipa e Parcerias** – Capacidade para a concretização do projeto, avaliado através das competências dos elementos da equipa e parceiros;
 - 5) **Viabilidade do Projeto** – Ideias criativas, inovadoras, com potencial de impacto, sustentáveis, com boas equipas, com uma grande probabilidade de serem executadas.
- c) Prémios:
1. Os prémios de cada desafio, serão atribuídos pelo *sponsor* do mesmo;

ARTIGO 9º

DISPOSIÇÕES FINAIS

- a) Ao efetuarem a inscrição, os/as candidatos/as não concedem qualquer autorização à entidade organizadora para a utilização dos seus projetos, a menos que seja no âmbito de comunicação;
- b) As decisões da Organização são soberanas, não havendo possibilidade de recurso;
- c) Qualquer questão resultante de omissões ou dúvidas de interpretação do presente regulamento será resolvida pela Organização, de cuja decisão não cabe recurso.

Castelo Branco, 16 de janeiro de 2025



Os Fundos Europeus mais próximos de si.