Paraná LLM League

Regras Oficiais

Inscrições originárias de qualquer jurisdição expressamente anulada sob estes termos e condições ("Regras Oficiais") não são elegíveis para participação.

1. Visão Geral. Paraná LLM League (a "Liga") é uma liga estadual de Inteligência Artificial incentivada pela AWS, em parceira com a SEIA-PR, com foco em tecnologia de IA generativa e aprendizado de máquina. Estudantes de ensino superior do Paraná podem competir em desafios online (o "Evento") e melhorar suas habilidades usando essas tecnologias em rápido desenvolvimento. O Evento determinará quem se qualifica para a Final Paraná LLM League ("Finais"), que será realizada presencialmente em Curitiba, durante o evento final durante a Semana da Inovação em outubro/2025. Estudantes de ensino superior do Paraná podem competir em desafios online (o "Evento") e melhorar suas habilidades usando essas tecnologias em rápido desenvolvimento.

2. Elegibilidade. O Evento está aberto a pessoas naturais ("Indivíduos") que atendam a todos os seguintes requisitos:

2.1. Status Estudantil - Os Indivíduos no momento da inscrição devem estar matriculados em uma instituição de ensino superior (universidades estaduais, federais ou privadas) reconhecida pelo MEC no estado do Paraná.

2.2. Reconhecimento da Entidade - Os Indivíduos declaram e garantem que sua participação no Evento não violará direitos ou obrigações de terceiros, incluindo (i) políticas ou procedimentos de um empregador ou uma entidade criada de acordo com as leis de sua jurisdição (que pode incluir uma universidade ou outra instituição educacional/de pesquisa ("Entidade")), (ii) obrigações contratuais ou restrições de um empregador ou Entidade, ou (iii) regras de ética ou aquisição aplicáveis.

Na medida em que a participação de um Indivíduo esteja dentro do escopo da competência como estudante, membro, representante ou outro de uma Entidade, o Indivíduo deve ter notificado a Entidade, conforme aplicável, no momento da inscrição no Evento, incluindo o potencial recebimento de um prêmio. Para evitar dúvidas, Indivíduos que são estudantes em uma universidade devem atender aos requisitos desta subseção. O estudante deverá enviar comprovante de matrícula válido para comprovar o seu vínculo com a instituição, conforme aplicável. O Organizador pode

desqualificar qualquer Participante que não fornecer tal documentação imediatamente após a solicitação do Organizador, a critério exclusivo e absoluto do Organizador.

2.3. Participante - Um Indivíduo que (i) atenda aos requisitos de elegibilidade aplicáveis estabelecidos na Seção 2 destas Regras Oficiais; (ii) forneça todas as informações necessárias solicitadas e afirme concordância com estas Regras Oficiais; e (iii) participe do Evento conforme a Seção 4 é um Participante ("Participante").

2.4. O Evento é nulo fora das Jurisdições do Estado do Paraná.

3. Condições Gerais de Participação.

3.1. Ao participar, o Participante significa e afirma sua aceitação destas Regras Oficiais em sua totalidade. O eventual recebimento de qualquer prêmio oferecido neste evento depende do cumprimento integral destas Regras Oficiais pelo Participante.

3.2. O Participante concorda que o Organizador pode desqualificar qualquer Participante que considere estar adulterando a operação do Evento ou agindo em violação das Regras Oficiais ou de maneira antidesportiva ou perturbadora.

O Organizador não é responsável por informações ou conteúdo de inscrição incorretos ou imprecisos enviados pelo Participante, sejam causados por usuários da internet ou por qualquer equipamento ou programação associada ou utilizada no Evento ou por qualquer erro técnico ou humano fora do controle do Organizador que possa ocorrer na administração do Evento.

3.3. Todos os termos e condições de qualquer site associado ao Evento se aplicam.

3.4. Vários Participantes não têm permissão para compartilhar a mesma conta de e-mail. Qualquer tentativa de qualquer Participante de obter mais do que o número declarado de inscrições usando múltiplas/diferentes contas de e-mail, identidades, registros e logins, ou quaisquer outros métodos anulará a inscrição desse Participante e esse Participante poderá ser desqualificado.

3.5. O uso de qualquer meio automatizado, programado, robótico ou similar de inscrição para participar é proibido e resultará em desqualificação.

3.6. Em caso de disputa quanto a qualquer conta de e-mail, o titular autorizado da conta do endereço de e-mail usado para se registrar na plataforma ou para a conta será considerado o Participante. O "titular autorizado da conta" é o Indivíduo atribuído a um endereço de e-mail por um provedor de acesso à internet, provedor de serviços online ou outra organização responsável por atribuir endereços de e-mail para o domínio associado ao endereço enviado. Cada potencial vencedor pode ser obrigado a mostrar prova de ser o titular autorizado da conta.

3.7. O Organizador não é responsável por inscrições perdidas, atrasadas, ilegíveis, roubadas, incompletas, inválidas, ininteligíveis, com postagem devida, mal direcionadas, tecnicamente corrompidas ou ilegíveis, que serão desqualificadas, ou por problemas de qualquer tipo, sejam mecânicos, humanos ou eletrônicos fora do controle do Organizador. A prova de submissão não será considerada prova de recebimento pelo Organizador.

3.8. Os Participantes devem cumprir as leis, decretos, regulamentos e diretrizes aplicáveis de sua jurisdição de residência, e o Organizador não terá obrigação de alterar ou modificar qualquer uma destas Regras Oficiais ou tomar qualquer outra ação como resultado de tais leis, decretos, regulamentos ou diretrizes de qualquer jurisdição, exceto conforme previsto nestas Regras Oficiais. Veja a Seção 9 abaixo.

3.9. As decisões do Organizador são finais e vinculativas em todos os assuntos relacionados a este Evento, incluindo interpretação e aplicação destas Regras Oficiais. Ao entrar no Evento, os Participantes concordam total e incondicionalmente em se submeter a estas Regras Oficiais e às decisões do Organizador, que serão finais e vinculativas em todos os assuntos relacionados ao Evento.

4. Cronograma.

4.1. Todos os horários são expressos no Horário de Brasília ("GMT-3").

4.2. O Evento começa no dia 27 de agosto de 2025 e termina na Semana da Inovação em outubro/2025 (o "Período do Evento").

4.2.1 Serão ministrados webinários introdutórios em diferentes datas com o objetivo de explicar os conceitos da Liga, regras da competição e utilização das ferramentas AWS. A participação não é obrigatória, mas altamente recomendada.

4.2.2 As datas dos webinários serão comunicadas pelos canais oficiais da Liga.

4.2.3 O período de inscrições será de 27 de outubro de 2025 a 05 de setembro de 2025 pela página oficial da Liga.

4.2.4 Divulgação dos participantes após a validação das informações enviadas será no dia 12 de setembro de 2025.

4.2.4.1 O limite máximo de participantes na competição será de 1.000 (mil) participantes.

4.2.5 O Início da Paraná LLM League (Etapa virtual) será no dia 15 de setembro de 2025.

4.2.6 A publicação dos resultados na página oficial da Paraná LLM League será no dia 06 de outubro de 2025.

4.2.7 A etapa final acontecerá em Curitiba, durante a Semana da Inovação em outubro/2025 (local e data a ser confirmado)

4.3. As Finais serão realizadas presencialmente em Curitiba na Semana da Inovação em outubro/2025, em horário e local a ser determinado pela Organização do Paraná LLM League e o comunicado será pela página oficial https://www.inova.pr.gov.br/Pagina/Parana-LLM-LEAGUE.

4.3.1 Os finalistas precisarão estar presencialmente em Curitiba para a Final. Os professores responsáveis pelos finalistas também terão direito a estarem presencialmente na Final, caso queiram.

4.3.2 Para participar do evento presencial em Curitiba na Semana da Inovação em outubro/2025, cada finalista deverá arcar com as suas despesas de deslocamento, alimentação e hospedagem.

4.3.3 Caso outros agregados aos finalistas e seus professores quiserem participar da Final, também deverão arcar com os próprios custos.

4.4. Registro/Submissão.

4.4.1. Para participar dos desafios online, os Indivíduos elegíveis devem fazer registro no site do evento (https://www.inova.pr.gov.br/Pagina/Parana-LLM-LEAGUE), fornecer nome da sua Universidade/Faculdade, fazer upload do comprovante de matrícula para comprovação da regularidade do vínculo com a universidade e outros dados pessoais, e devem concordar com estas Regras Oficiais.

4.4.2. O Participante deve criar um modelo de IA generativa usando os serviços AWS, incluindo Amazon Bedrock e Amazon SageMaker AI, seguindo as instruções fornecidas pela equipe da AWS.

4.4.3. Os Participantes devem seguir todas as instruções no site do Evento para treinar e otimizar seu modelo de IA. O modelo submetido será então avaliado usando a abordagem LLM-como-juiz (LLM-as-judge).

4.5. Notificação dos Potenciais Classificados e Verificação.

4.5.1. Após o encerramento da Etapa Online do Evento, o Organizador fará uma verificação no ranking para validação final para calcular programática e automaticamente para identificar os 10 (dez) melhores modelos definidos no ranking.

4.5.1.1. Após a comunicação dos finalistas no dia 06 de outubro de 2025 na página oficial do Evento, https://www.inova.pr.gov.br/Pagina/Parana-LLM-LEAGUE, os mesmos terão até o dia 10 de setembro de 2025 para confirmar por email (dia.inovacao@gmail.com) a participação presencial no evento final em Curitiba na Semana da Inovação.

4.5.2. Na hipótese de impossibilidade de participação de algum dos 10 (dez) finalistas, o Organizador reserva-se o direito de convocar participantes suplentes, observada a ordem de classificação, de modo a garantir o preenchimento das 10 (dez) vagas destinadas à fase final.

4.5.3. Os Potenciais Participantes das Finais estarão sujeitos a um processo de validação, no qual deverão fornecer ao Administrador, dentro do prazo estipulado, as informações e documentos exigidos pelo Organizador, incluindo aqueles que comprovem o vínculo com a Instituição de Ensino Superior (IES) de origem. A partir da análise da documentação apresentada, caberá ao Organizador homologar os Potenciais Participantes das Finais que serão declarados aptos e confirmados como Participantes das Finais.

4.5.4. Conforme possa ser exigido pelo Organizador a seu critério exclusivo, os pais ou responsáveis legais do Potencial Participante das Finais devem executar qualquer documento referenciado aqui, bem como um reconhecimento e acordo com estas Regras Oficiais em nome do Potencial Participante das Finais para satisfação do Organizador.

4.6. Evento Presencial com Finalistas.

4.6.1. O evento final presencial será realizado em Curitiba na Semana da Inovação em outubro/2025.

4.6.2. Participarão da final 10 finalistas.

4.6.3. Os finalistas competirão em um formato de gameshow, demonstrando suas soluções de IA para desafios de negócios.

4.6.4. A avaliação final será realizada por um painel de juízes especialistas e pela abordagem LLM-como-juiz (LLM-as-a-Judge.)

5. Premiação

5.1 Os 10 (dez) finalistas receberão medalhas de “finalistas estaduais”. A entrega das medalhas será feita no evento presencial final. Serão considerados “finalistas estaduais” os 10 estudantes que comparecerem no evento presencial e participarem da final.

5.2 Os 5 (cinco) primeiros colocados receberão troféus correspondentes à colocação correspondente, além de terem o direito de participar de um dia de imersão no escritório da AWS do Brasil, em São Paulo, em data a ser definida pela SEIA-PR em conjunto com a AWS.

5.3 Os estudantes classificados em 2° e 3° lugares receberão uma Echo Pop.

5.4 O estudante classificado em 1° lugar receberá uma Echo Dot

6. Liberação.

6.1. AO PARTICIPAR, NA EXTENSÃO PERMITIDA PELA LEI APLICÁVEL, E SUJEITO ÀS GARANTIAS NÃO EXCLUÍVEIS (DEFINIDAS ABAIXO), OS PARTICIPANTES E VENCEDORES CONCORDAM EM LIBERAR E ISENTAR O ORGANIZADOR, SEUS PARCEIROS PROMOCIONAIS, E SUAS AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE E PROMOÇÕES, PROVEDORES DE CONTEÚDO, PRODUTORES E DISTRIBUIDORES DE CONTEÚDO E CADA UMA DE SUAS RESPECTIVAS EMPRESAS MATRIZES, SUBSIDIÁRIAS, AFILIADAS, PARCEIROS, REPRESENTANTES, AGENTES, SUCESSORES, CESSIONÁRIOS, FUNCIONÁRIOS, DIRETORES E CONSELHEIROS (COLETIVAMENTE, "ENTIDADES LIBERADAS"), DE QUALQUER E TODA RESPONSABILIDADE, POR PERDA, DANO, PREJUÍZO, LESÃO, CUSTO OU DESPESA DE QUALQUER TIPO, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, DANOS À PROPRIEDADE, LESÃO PESSOAL E/OU MORTE QUE POSSA OCORRER EM CONEXÃO COM, PREPARAÇÃO PARA, VIAGEM PARA, OU PARTICIPAÇÃO NO EVENTO, OU POSSE, ACEITAÇÃO E/OU USO OU MAU USO DO PRÊMIO OU PARTICIPAÇÃO EM QUALQUER ATIVIDADE RELACIONADA AO EVENTO E POR QUAISQUER REIVINDICAÇÕES BASEADAS EM DIREITOS DE PUBLICIDADE, DIFAMAÇÃO, INVASÃO DE PRIVACIDADE, VIOLAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS, VIOLAÇÃO DE MARCA REGISTRADA OU QUALQUER OUTRA CAUSA DE AÇÃO RELACIONADA À PROPRIEDADE INTELECTUAL.

7. Limitação de Responsabilidade; Isenção de Garantias.

7.1. NA EXTENSÃO MÁXIMA PERMITIDA POR LEI, EM NENHUM CASO AS ENTIDADES LIBERADAS SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUAISQUER DANOS OU PERDAS DE QUALQUER TIPO, INCLUINDO DANOS DIRETOS, INDIRETOS, INCIDENTAIS, CONSEQUENCIAIS OU PUNITIVOS DECORRENTES DE SEU ACESSO E USO DE QUAISQUER SITES ASSOCIADOS A ESTE EVENTO, OU DOWNLOAD E/OU IMPRESSÃO DE MATERIAL BAIXADO DE QUAISQUER SITES ASSOCIADOS AO EVENTO. SEM LIMITAR O PRECEDENTE, ESTE EVENTO E TODOS OS PRÊMIOS SÃO FORNECIDOS "COMO ESTÃO" SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, SEJA EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE

LIMITANDO A, AS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM PROPÓSITO PARTICULAR OU NÃO VIOLAÇÃO. ALGUMAS JURISDIÇÕES NÃO PERMITEM (I) A EXCLUSÃO DE GARANTIAS IMPLÍCITAS SOBRE DIREITOS ESTATUTÁRIOS APLICÁVEIS; E (II) LIMITAÇÕES NA RESPONSABILIDADE DE UMA PARTE CONTRATANTE COM RELAÇÃO A DANOS OU MORTE CAUSADOS DEVIDO À SUA NEGLIGÊNCIA OU CONDUTA INTENCIONAL, ENTÃO AS EXCLUSÕES E LIMITAÇÕES ACIMA PODEM NÃO SE APLICAR EM ALGUNS CASOS. ESTA LIMITAÇÃO PODE NÃO SER EXECUTÁVEL EM TODAS AS JURISDIÇÕES E, PORTANTO, PODE NÃO SE APLICAR A TODOS OS PARTICIPANTES ELEGÍVEIS. ALÉM DISSO, NADA NESTES TERMOS E CONDIÇÕES EXCLUI OU MODIFICA OU PRETENDE LIMITAR, EXCLUIR OU MODIFICAR QUAISQUER GARANTIAS AO CONSUMIDOR ESTATUTÁRIAS OU QUALQUER CONDIÇÃO OU GARANTIA IMPLÍCITA, CUJA EXCLUSÃO DESTAS REGRAS OFICIAIS CONTRARIARIA QUALQUER ESTATUTO OU CAUSARIA QUE QUALQUER PARTE DESTAS TERMOS E CONDIÇÕES FOSSE NULA ("GARANTIAS NÃO EXCLUÍVEIS"). VERIFIQUE SUAS LEIS LOCAIS PARA QUAISQUER RESTRIÇÕES OU LIMITAÇÕES SOBRE ESTAS LIMITAÇÕES OU EXCLUSÕES.

7.2. Exceto onde proibido, o Organizador se reserva o direito, a seu critério exclusivo, de cancelar, terminar, modificar, estender ou suspender este Evento caso (a seu critério exclusivo) vírus, bugs, intervenção humana não autorizada, pandemia global, fraude, força maior, ou outras causas além de seu controle razoável corrompam ou afetem a administração, segurança, justiça ou conduta adequada do Evento ou como resultado de qualquer lei, regulamento, decreto ou diretriz aplicável, ou por qualquer motivo, a critério exclusivo do Organizador.

7.3. Se o Organizador decidir cancelar ou modificar este Evento de acordo com estas Regras Oficiais, ele fornecerá um aviso de tal cancelamento ou modificação no site do Evento ou em uma postagem de mídia social de seus canais próprios e operados. O Organizador se reserva o direito, a seu critério exclusivo, de desqualificar qualquer indivíduo que considerar, a seu critério exclusivo, estar adulterando o processo de inscrição ou a operação do Evento ou site. O Organizador pode proibir um Participante de participar do Evento ou ganhar um prêmio se, a seu critério exclusivo, determinar que referido Participante está tentando minar a operação legítima do Evento por meio de trapaça, hacking, engano ou outras práticas injustas de jogo (incluindo o uso de programas automatizados de entrada rápida) ou pretendendo incomodar, abusar, ameaçar ou assediar quaisquer outros Participantes ou representantes do Organizador.

7.4. CUIDADO: QUALQUER TENTATIVA POR UM PARTICIPANTE DE DELIBERADAMENTE DANIFICAR QUALQUER SITE DO EVENTO OU MINAR A OPERAÇÃO LEGÍTIMA DO EVENTO PODE SER UMA VIOLAÇÃO DE LEIS CRIMINAIS E CIVIS E, CASO TAL TENTATIVA SEJA FEITA, O ORGANIZADOR SE

RESERVA O DIREITO DE BUSCAR DANOS DE TAL PESSOA NA EXTENSÃO MÁXIMA PERMITIDA POR LEI.

8. Disputas; Lei Aplicável. Na extensão máxima permitida por lei, as partes renunciam a todos os direitos a julgamento em qualquer ação ou procedimento instituído em conexão com estas Regras Oficiais, incluindo, sem limitação, o Evento.

9. Uso de Dados. O controlador de dados de cada participante é o Organizador. O Organizador usará os dados pessoais dos Participantes coletados em conexão com o Evento para o propósito de (i) executar o Evento e cumprir qualquer prêmio; (ii) comunicar-se com os participantes sobre o Evento; e (iii) cumprir com leis e regulamentos relevantes. A política de privacidade do Organizador está disponível em https://aws.amazon.com/privacy/. Quaisquer informações pessoais coletadas neste Evento serão usadas de acordo com a política de privacidade do Organizador. Ao participar deste Evento, cada Participante reconhece a coleta, uso e divulgação de suas informações pessoais conforme estabelecido na política de privacidade acima.

10. Não é uma Oferta de Emprego. Nada nestas Regras Oficiais é uma oferta ou contrato de emprego de qualquer tipo com qualquer Indivíduo. O Participante reconhece que seu(s) LLM(s) foi(ram) submetido(s) voluntariamente e não em confiança ou em fidúcia. O Participante reconhece que nenhuma relação confidencial, fiduciária, de agência ou outra relação ou contrato implícito de fato existe atualmente entre o Participante e o Organizador ou qualquer uma das Partes Liberadas e que nenhuma relação desse tipo é estabelecida pela submissão de qualquer Conteúdo de acordo com estas Regras Oficiais.

11. Autorização de Uso de Imagem, Voz e Nome

11.1. Ao participar do Evento, o Participante autoriza automaticamente, de forma gratuita, definitiva e irrevogável, a AWS e seus parceiros a utilizar:

11.1.1. Sua imagem, voz, nome e dados biográficos em fotografias, arquivos digitais ou em qualquer tipo de mídia e peças promocionais, incluindo, mas não se limitando a:

a) Vídeos e transmissões ao vivo do evento
b) Materiais impressos e digitais
c) Apresentações
d) Sites e redes sociais
e) Materiais jornalísticos e publicitários
f) Relatórios e documentos institucionais

11.2. A autorização descrita acima:

11.2.1. Abrange o uso, a produção e a exploração das imagens e materiais em território nacional e internacional, em todas as modalidades de utilização e mídias existentes ou que venham a ser inventadas.

11.2.2. Inclui a edição, modificação e recorte das imagens, respeitando os princípios de boa-fé e preservando a dignidade do Participante.

11.3. O Participante declara estar ciente de que:

11.3.1. Não há limite de quantidade para o uso das imagens

11.3.2. A autorização é concedida pelo prazo de 5 (cinco) anos

11.3.3. Não caberá ao Participante qualquer remuneração ou compensação pelo uso conforme autorizado

11.3.4. O material poderá ser usado para fins institucionais, comerciais, históricos e educacionais

11.4. Para Participantes menores de 18 anos, a autorização deverá ser assinada por seu representante legal.

Adendo: Benefícios da AWS Paraná LLM League

A AWS Paraná LLM League oferece aos participantes:

- Aprendizado: Transforma o desenvolvimento de capacidades em IA generativa, combinando desenvolvimento de habilidades práticas, expertise de domínio e gamificação.

- Competição: O formato de competição fomenta colaboração entre equipes técnicas e não-técnicas, criando um entendimento compartilhado de como a IA pode transformar operações de negócios.

- Inovação: Preenche a lacuna crítica entre conhecimento teórico e implementação prática, tornando a adoção de IA generativa mais acessível e acelerando a inovação dentro das organizações.

A experiência da AWS Paraná LLM League começa com um workshop prático de duas horas liderado por especialistas da AWS, seguido por experimentação autoguiada de até 10 horas, culminando em um dia de final no estilo gameshow onde os participantes mostram suas criações de IA generativa abordando desafios de negócios.

© 2025 Amazon Web Services, Inc.