



Regras da 2ª Battle Pitch Championship – São Francisco Valley

Competição de Startups do Vale do São Francisco

A **Comunidade São Francisco Valley**, com apoio do **Sebrae Startups**, torna público o chamamento para seleção de startups participantes da **2ª Battle Pitch Championship – São Francisco Valley**, competição voltada à promoção do empreendedorismo inovador, à conexão entre startups, investidores e atores do ecossistema e ao fortalecimento da cultura de inovação no Vale do São Francisco.

A competição será realizada no dia **21 de outubro de 2026, às 19h00**, no **Sebrae Pernambuco – Unidade Sertão do São Francisco, em Petrolina/PE**.

Realização: Battle Pitch Championship e Comunidade São Francisco Valley.

Apoio: Sebrae-PE e Sebrae Startups.

1. DO OBJETIVO

A 2ª Battle Pitch Championship – São Francisco Valley tem como objetivos:

- I – estimular o empreendedorismo inovador no Vale do São Francisco;
- II – promover visibilidade para startups da região;
- III – conectar startups a investidores, mentores, empreendedores e demais atores do ecossistema de inovação;
- IV – proporcionar às startups um ambiente para aperfeiçoamento de pitches, validação de propostas e desenvolvimento de competências de comunicação e negócios; e
- V – fomentar a cultura de inovação e de negócios tecnológicos no Vale do São Francisco.

2. DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

A competição será realizada em formato de **torneio eliminatório (mata-mata)**, envolvendo até **16 startups previamente selecionadas**.

2.1 Estrutura das rodadas

A competição será composta pelas seguintes etapas:

- Oitava de finais – 16 startups;
- Quartas de finais – 8 startups;
- Semifinais – 4 startups;
- Disputa de 3º lugar – 2 startups;
- Final – 2 startups.

Serão realizadas **15 batalhas de pitch**.

O chaveamento dos confrontos será definido pela organização e divulgado previamente ou no dia da competição.

3. DO FORMATO DAS APRESENTAÇÕES

Cada batalha será composta por duas startups concorrentes.

Cada startup poderá apresentar sua solução, modelo de negócio, mercado, validações, diferenciais e demais informações que considerar relevantes para convencer a banca e a plateia.

3.1 Tempo de apresentação

Oitavas de final (Se houver):

- Pitch de elevador (elevator pitch): **1 minutos por startup (sem recursos audiovisuais)**;
- Colocação da banca: **até 5 minutos por duelo**.

Quartas de final e semifinais:

- Pitch: **3 minutos por startup**;
- Colocação da banca: **até 5 minutos por duelo**.

Disputa de 3º lugar e final:

- Pitch: **5 minutos por startup**;
- Colocação da banca: **até 5 minutos por duelo**.

O tempo deverá ser rigorosamente respeitado.

3.2 Perguntas e provocações da banca

A banca poderá realizar perguntas, observações ou provocações ao final de cada duelo.

As perguntas **não poderão ser respondidas imediatamente**.

Caso a startup avance para a rodada seguinte, poderá utilizar seu próximo pitch para responder ou incorporar as questões levantadas anteriormente pela banca.

Esse mecanismo busca estimular a capacidade de adaptação, aprendizado e evolução do pitch ao longo da competição.

4. DA BANCA AVALIADORA

A banca avaliadora será composta por **3 avaliadores convidados pela organização**, preferencialmente investidores, empreendedores, especialistas em inovação ou profissionais com experiência em desenvolvimento de negócios e startups.

Cada avaliador terá direito a 1(um) voto com valor de **20 pontos**, totalizando até **60 pontos provenientes da banca avaliadora**.

A banca poderá considerar o estágio de maturidade de cada startup durante sua avaliação, evitando que negócios em fase de ideia sejam avaliados exclusivamente pelos mesmos indicadores de tração de startups já em faturamento.

5. DA VOTAÇÃO DA PLATEIA

Além da avaliação da banca, haverá **votação da plateia**.

A votação poderá ser realizada por sistema digital disponibilizado durante o evento, acessível por QR Code ou link.

A votação da plateia terá peso máximo de **40 pontos**.

5.1 Cálculo da pontuação da plateia

A pontuação será proporcional ao percentual de votos recebidos por cada startup no respectivo confronto.

Exemplo: se uma startup receber 60% dos votos válidos da plateia:

$60 \times 0,4 = 24$ pontos.

6. DA PONTUAÇÃO TOTAL

A pontuação de cada startup será composta por:

Fonte	Pontuação
Banca avaliadora	até 60 pontos
Votação da plateia	até 40 pontos

Pontuação máxima 100 pontos

Vencerá cada confronto a startup que obtiver a **maior pontuação total**.

7. DO CRITÉRIO DE DESEMPATE

Em caso de empate na pontuação total do confronto, será considerada vencedora a startup que obtiver a **maior pontuação da banca avaliadora**.

8. DOS REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO

Poderão participar startups:

- localizadas ou com atuação comprovada no **Vale do São Francisco**; e
- em qualquer estágio de desenvolvimento.

Serão admitidas startups nos seguintes estágios:

- Ideia;
- Validação;
- Tração; e
- Escala.

Cada startup poderá ter **até dois representantes no palco** durante sua apresentação.

A participação é gratuita.

9. DOS RECURSOS DE APRESENTAÇÃO

Será permitido o uso de **pitch deck/apresentação de slides**.

A startup deverá comparecer ao evento com seu material previamente preparado e com equipamento compatível com a infraestrutura informada pela organização.

A organização poderá estabelecer orientações técnicas adicionais referentes à projeção, formato dos arquivos, equipamentos, conectividade e organização do palco.

10. DO PROCESSO DE SELEÇÃO

Serão selecionadas **até 16 startups** para participação na competição.

Caso o número de inscrições habilitadas seja superior ao número de vagas, será realizada avaliação técnica e curadoria.

10.1 Barema de seleção – até 100 pontos

Critério	Pontuação máxima
Participação na Comunidade São Francisco Valley	20 pontos
Atuação no Vale do São Francisco	20 pontos
Participação em programas, editais ou iniciativas de inovação	15 pontos
Vinculação a incubadoras, aceleradoras ou ambientes de inovação da região	15 pontos
Nível de maturidade da startup	15 pontos
Potencial de mercado e inovação	15 pontos
Total	100 pontos

10.2 Critérios de desempate na seleção

Em caso de empate serão utilizados, sucessivamente:

I – ordem de inscrição;

II – maior nível de maturidade da startup.

11. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas gratuitamente por meio de formulário eletrônico disponibilizado pela organização.

Prazo final de inscrição: 14 de outubro de 2026, às 23h59.

Formulário de inscrição: <https://forms.gle/V9goHbFBitRuLQXWA>

O preenchimento do formulário implica ciência e concordância com estas regras.

12. DO RESULTADO

As startups selecionadas serão divulgadas no dia:

16 de outubro de 2026, a partir das 18h00.

O resultado será publicado nos canais oficiais da **Comunidade São Francisco Valley** e/ou da **Battle Pitch Championship**.

Não caberá recurso quanto ao resultado da seleção.

13. DA REALIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

Data: 21 de outubro de 2026

Horário: 19h00

Local: Sebrae Pernambuco – Unidade Sertão do São Francisco, Petrolina/PE.

As startups selecionadas deverão chegar ao local com antecedência e seguir as orientações de credenciamento, passagem de som/imagem e organização de palco fornecidas pela organização.

14. DA PREMIAÇÃO

Serão premiadas as startups classificadas em **1º, 2º e 3º lugares**.

14.1 Primeiro lugar

A startup campeã receberá:

- Troféu de **1º lugar**;
- Mentoria/consultoria Sebrae-PE;
- **1 Vaga na Caravana REC'n'Play 2026**;

- Certificado de premiação.

14.2 Segundo lugar

A startup classificada em segundo lugar receberá:

- Troféu de **2º lugar**;
- Mentoria/consultoria Sebrae-PE;
- Certificado de premiação.

14.3 Terceiro lugar

A startup classificada em terceiro lugar receberá:

- Troféu de **3º lugar**;
- Mentoria/consultoria Sebrae-PE;
- Certificado de premiação.

14.4 Certificação

Todas as startups efetivamente participantes da competição receberão **certificado de participação**.

15. DAS DISPOSIÇÕES SOBRE A PREMIAÇÃO

Os benefícios referentes às mentorias/consultorias e à Caravana REC'n'Play 2026 estarão sujeitos às condições operacionais, prazos, disponibilidade e orientações informadas pela organização e pelos respectivos parceiros responsáveis pela execução dos benefícios.

A startup contemplada deverá fornecer as informações e documentos eventualmente necessários dentro dos prazos estipulados.

O não atendimento injustificado às condições e prazos poderá acarretar impossibilidade de usufruir do respectivo benefício.

16. DO USO DE IMAGEM E DIVULGAÇÃO

Ao participar da competição, os representantes das startups autorizam, de forma gratuita, o registro e uso de suas imagens, vozes, nomes das startups, marcas apresentadas durante o evento e registros de suas apresentações para fins

institucionais e de divulgação da Battle Pitch Championship, da Comunidade São Francisco Valley e dos parceiros do evento, respeitada a legislação aplicável.

A autorização não implica transferência de propriedade intelectual sobre produtos, tecnologias, marcas ou soluções apresentadas pelas startups.

17. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

A organização poderá realizar ajustes operacionais no formato da competição quando necessários para garantir sua segurança, organização e adequado funcionamento, sem alterar injustificadamente a essência competitiva destas regras.

Os dados do formulário poderão ser compartilhados com os parceiros para registro e controle de presença durante o evento, respeitando a LGPD.

Os casos omissos serão analisados e decididos pela comissão organizadora da **2ª Battle Pitch Championship – São Francisco Valley**.

Dúvidas poderão ser encaminhadas para: battlepitchchampionship@gmail.com

Petrolina/PE, 07 outubro de 2026.

Documento assinado digitalmente
 **MATEUS ALENCAR FERREIRA**
Data: 07/10/2026 20:04:23-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Mateus Alencar Ferreira

Organizador da Battle Pitch Championship