



REGULAMENTO

CONCURSO: MASCOTE DA CAMPANHA DE LIMPEZA URBANA DE RIO VERMELHO-MG SE NÃO SUJAR, TÁ LIMPO!

1. TEMA

Mascote da Campanha de Limpeza Urbana do Município de Rio Vermelho

1.1 O presente concurso é promovido pela Prefeitura Municipal de Rio Vermelho, por meio da comissão organizadora da Campanha de Limpeza Urbana, com o objetivo de criar a mascote oficial da campanha municipal cujo slogan é:

“Se não sujar, tá limpo.”

1.2 A mascote será uma representação visual da campanha, com a finalidade de estimular a conscientização ambiental, incentivar boas práticas de cuidado com a cidade e fortalecer o engajamento da comunidade escolar. A mascote será criada por meio de desenho escolhido por concurso, objeto do presente regulamento, realizado nas escolas de todas as redes de ensino de Rio Vermelho, com a finalidade de ser o representante visual e identificador da campanha de limpeza urbana.

1.3 Mascotes são figuras representadas na forma de **pessoas, animais ou objetos** que transmitem simpatia, identidade e representatividade, sendo amplamente utilizados em campanhas educativas e institucionais.

2. OBJETIVOS

O concurso tem como objetivos:

- a) Selecionar um desenho que servirá de base para a criação da mascote oficial da Campanha de Limpeza Urbana do Município de Rio Vermelho;
- b) Estimular a criatividade e a participação dos estudantes na construção de uma cidade mais limpa e consciente;
- c) Promover a educação ambiental no ambiente escolar;
- d) Incentivar o envolvimento das famílias e da comunidade na campanha;
- e) Valorizar a produção artística e o protagonismo dos estudantes;
- f) Criar um personagem que represente visualmente a campanha **“Se não sujar, tá limpo.”**.



3. PARTICIPAÇÃO

3.1 Poderão participar do concurso às turmas do **3º ao 9º ano do Ensino Fundamental** das escolas do município, sejam da rede municipal e estadual.

3.2 A participação será **coletiva**, sendo permitido **um único desenho por turma**.

3.3 A participação é gratuita e voluntária.

3.4 Cada turma deverá elaborar **apenas uma mascote**, que representará a turma no concurso.

3.5 A inscrição deverá ser feita no formulário on-line em endereço a ser divulgado pelos canais oficiais da Prefeitura Municipal de Rio Vermelho.

4. ETAPAS DO PROCESSO

O processo ocorrerá nas seguintes etapas:

4.1: Etapa Escolar

4.1.1 Cada escola deverá orientar e incentivar suas turmas do **3º ao 9º** ano para a criação do desenho da mascote.

4.1.2 Cada turma elaborará **um único desenho**, representando sua proposta de mascote.

4.1.3 Os desenhos deverão obedecer às regras estabelecidas neste regulamento.

4.1.4 Os desenhos serão entregues à comissão dentro do prazo estabelecido de acordo com o cronograma deste regulamento. Os desenhos entregues fora do prazo previsto no cronograma serão desconsiderados.

4.2: Etapa de Seleção

4.2.1 A comissão de avaliação, nomeada através da portaria nº 32/2026, analisará os desenhos recebidos e selecionará 3 (três) inscrições que irão para votação popular.

4.2.2 As propostas serão avaliadas considerando os critérios da tabela a seguir:

Critério	Descrição do Critério	Pontuação
Criatividade	Avalia o nível de inventividade da proposta, considerando a capacidade de apresentar uma mascote com soluções visuais criativas, uso expressivo de cores, formas e composição, demonstrando imaginação e inovação na construção do personagem.	0 a 10



Critério	Descrição do Critério	Pontuação
Originalidade	Analisa o caráter inédito da proposta, verificando se o personagem apresenta características próprias e identidade visual singular, sem semelhança com mascotes ou personagens já existentes.	0 a 10
Relação com o tema da limpeza urbana	Verifica o grau de conexão da mascote com os conceitos de limpeza urbana, cuidado com os espaços públicos, responsabilidade coletiva e preservação ambiental, alinhando-se à proposta da campanha.	0 a 10
Expressividade do personagem	Considera a capacidade do personagem de transmitir emoções, simpatia e comunicação visual clara, facilitando sua compreensão pelo público e sua função educativa.	0 a 10
Potencial de identificação com a campanha	Avalia o potencial da mascote para se tornar um símbolo representativo da campanha “Se não sujar, tá limpo.”, considerando sua capacidade de gerar identificação com a comunidade, especialmente com crianças e jovens.	0 a 10

A proposta que obtiver **maior pontuação final** será declarada vencedora, podendo a comissão julgadora, em caso de empate, deliberar considerando o critério de **maior aderência ao tema da campanha**.

4.3: Etapa de Votação Popular

4.3.1 Os desenhos selecionados serão disponibilizados para **votação popular** nos canais oficiais do município, sendo computado 1 (um) único voto por CPF.

4.3.2 Os votos serão computados até às 23h59 do dia estabelecido para o final da votação constante no cronograma deste regulamento.

4.3.3 O desenho que obtiver **maior número de votos** será declarado vencedor.

5. DO DESENHO

5.1 A proposta deverá consistir na criação de uma **representação gráfica de uma mascote**, podendo ser desenvolvida por meio de **desenho, colagem, pintura ou outras técnicas manuais**, relacionada aos temas de **limpeza urbana, cuidado com a cidade e preservação do meio ambiente**.

5.2 A mascote proposta deverá dialogar conceitualmente com o slogan da campanha: **“Se não sujar, tá limpo.”**, refletindo de forma criativa a mensagem de conscientização sobre o cuidado com os espaços públicos. 5.3 Cada turma deverá produzir **apenas um desenho**.

5.3 Cada turma deverá apresentar **apenas uma proposta de mascote**.



5.4 O desenho deverá ser produzido **utilizando exclusivamente os materiais fornecidos pela comissão organizadora.**

5.5 Não serão permitidas a utilização de outros materiais na composição da representação gráfica.

5.6 Será permitida a participação das famílias, da comunidade, de colaboradores externos e o uso de ferramentas tecnológicas, exclusivamente como apoio à construção e ao desenvolvimento da ideia da mascote, podendo envolver atividades como pesquisa, discussão conceitual e elaboração da proposta criativa. Ressalta-se, contudo, que **não será admitido o uso ou a inclusão de imagens geradas por inteligência artificial (IA)** na composição da proposta final apresentada.

5.7 **A versão final do desenho deverá ser reproduzida de forma manual, coletiva e entregue obrigatoriamente em via física.**

5.8 A representação gráfica da mascote deverá ser apresentada em **prancha única confeccionada em papel cartolina, no formato A2 (420 mm × 594 mm), com orientação livre (vertical ou horizontal).** A composição deverá ocupar preferencialmente a área central da prancha, permitindo a adequada visualização da proposta, sendo vedada a inclusão de elementos tridimensionais que alterem o plano da superfície. **Para a execução da proposta, poderão ser utilizados exclusivamente os materiais disponibilizados no kit de apoio à produção da mascote fornecido pela comissão organizadora,** não sendo permitida a aplicação de quaisquer outros materiais externos. Todas as propostas deverão respeitar rigorosamente esse padrão de formato e apresentação, de modo a garantir a **uniformidade na exposição e na avaliação dos trabalhos.**

5.9 Não serão aceitos desenhos que contenham conteúdo ofensivo, discriminatório ou inadequado, que façam referência a marcas, produtos ou publicidade, ou que consistam em cópias ou reproduções de personagens já existentes.

5.10 As propostas apresentadas deverão ser integralmente anônimas, sendo vedada qualquer forma de identificação da escola, da turma, dos alunos, dos professores ou de quaisquer envolvidos na elaboração do trabalho. Não será permitida a inclusão de nomes, assinaturas, logotipos, símbolos institucionais ou quaisquer elementos que possibilitem a identificação da autoria. O descumprimento desta exigência implicará na desclassificação automática da proposta.

5.11 O desenho vencedor servirá como **base conceitual para a criação oficial da mascote da campanha,** podendo sofrer adaptações gráficas para utilização em materiais institucionais.

6. DA CLASSIFICAÇÃO E VOTAÇÃO

6.1 A classificação seguirá as etapas descritas neste regulamento.

6.2 O resultado final será definido por **votação popular.**

6.3 Será considerado vencedor o desenho que obtiver **o maior número de votos.**



7. DA PREMIAÇÃO

7.1 A divulgação oficial da mascote vencedor do Concurso será realizada em **evento público a ser promovido pela Administração Municipal**, em data, local e formato a serem previamente divulgados pelos canais oficiais da Prefeitura.

7.2 A turma autora da proposta vencedora será **reconhecida como criadora da mascote oficial da Campanha de Limpeza Urbana do Município de Rio Vermelho**, tendo sua contribuição destacada como resultado de um processo colaborativo de reflexão, criatividade e engajamento em torno dos valores de cuidado com a cidade e preservação do meio ambiente.

7.3 Durante o referido evento será apresentado oficialmente a mascote escolhida, bem como seu nome, conforme resultado das etapas de votação previstas neste regulamento.

7.4 Na ocasião, será realizada a **entrega de medalha de reconhecimento** aos estudantes e ao(a) professor(a) responsável pela **turma vencedora do concurso**, em reconhecimento à criação do desenho selecionado.

7.5 A forma de premiação será:

- 1º lugar: medalha de reconhecimento e uma tarde de lazer no Pesque e Pague Souza, em Rio Vermelho e o professor da turma: um notebook.
- 2º e 3º lugar: medalha de reconhecimento aos alunos e professores, e sessão especial de cinema.

8. DISPOSIÇÕES GERAIS

8.1 Os desenhos participantes poderão ser utilizados pela organização em **exposições escolares, campanhas educativas e em materiais institucionais da Prefeitura**, com a finalidade de promover ações de conscientização, educação ambiental e valorização da participação dos estudantes na campanha.

8.2 Ao participar do concurso, os autores autorizam, de forma gratuita, a utilização da arte pela Prefeitura Municipal de Rio Vermelho em materiais relacionados à campanha. Ademais, autorizará o uso do desenho por período indeterminado, sem restrição de frequência e sem que isso ocasione qualquer tipo de ônus à administração municipal. Além disso, a criação vencedora não implicará quaisquer obrigações de divulgação ou pagamento de qualquer quantia por parte dos realizadores.

8.3 A comissão organizadora poderá realizar ajustes gráficos no desenho vencedor para adaptação à identidade visual da campanha.



8.4 Após a definição do desenho vencedor será realizada uma etapa específica para a escolha do **nome oficial da mascote**.

8.5 O nome da mascote será definido por **votação popular**, a partir de uma lista de sugestões elaboradas e disponibilizadas pelo **setor de comunicação da Prefeitura Municipal de Rio Vermelho**.

8.6 A votação ocorrerá em formato e prazo a serem divulgados pela comissão organizadora, podendo ser realizada por meio de plataformas digitais, redes sociais oficiais ou outros canais definidos pela administração municipal.

8.7 Será considerado vencedor o nome que obtiver **maior número de votos válidos**.

8.8 O resultado da votação será divulgado nos canais oficiais da Prefeitura Municipal de Rio Vermelho, passando o nome escolhido a compor oficialmente a identidade da mascote da Campanha de Limpeza Urbana **“Se não sujar, tá limpo.”**.

8.9 As decisões da comissão organizadora serão **soberanas e irrecorríveis**.

8.10 A participação no concurso implica na **aceitação integral deste regulamento**.

8.11 Toda e qualquer dúvida sobre este concurso poderá ser encaminhada à Prefeitura Municipal através de contato via e-mail: semap@riovermelho.mg.gov.br

8.12 Este regulamento está disponível no Aplicativo “Tudo Aqui RV” e no site oficial do município <https://riovermelho.mg.gov.br/>

8.13 Os casos omissos serão esclarecidos e dirimidos pela Comissão Organizadora, sendo suas decisões soberanas e irrecorríveis.

Rio Vermelho, 25 de março de 2026.



ANEXO I

CRONOGRAMA DO CONCURSO

ETAPA	PERÍODO
Lançamento do concurso	26/03/2026
Realização das inscrições	27/03/2026 a 10/04/2026
Entrega dos Kits de Produção	15/04/2026 a 17/04/2026
Elaboração da proposta pelas turmas	22/04/2026 a 07/05/2026
Entrega da proposta pelas escolas	Até 08/05/2026
Avaliação e seleção das propostas pela comissão avaliadora	11/05/2026 a 13/05/2026
Divulgação dos desenhos finalistas	Até 15/05/2026
Votação popular	15/05/2026 a 22/05/2026
Evento de divulgação do desenho vencedor	29/05/2026