EDITAL Nº 01/2026 - HACKLAB GLINA

A **GLINA BRASIL LTDA.**, sociedade empresária limitada inscrita no CNPJ/MF sob o nº 58.113.118/0001-06, com sede na Rua Eduardo de Souza Aranha, nº 153, 5º andar, Itaim Bibi, São Paulo/SP (“**GLINA**” ou “**Organizadora**”), torna público o presente Edital, que estabelece as regras de participação no **HACKLAB GLINA** (“**Evento**”), a ser realizado de 28 de novembro a 7 de dezembro de 2026, precedido da live de abertura online em 27 de novembro de 2026 e encerrando-se com a cerimônia de premiação em 7 de dezembro de 2026, e convida os interessados a se inscreverem nos termos a seguir.

1. DO OBJETO E DOS OBJETIVOS

1.1. O Evento é um concurso de natureza exclusivamente técnica, científica e educacional, destinado ao desenvolvimento de conceitos e protótipos demonstráveis para os desafios descritos no Anexo I.

1.2. São objetivos do Evento: (i) estimular a formação técnica em blockchain e inteligência artificial; (ii) promover a resolução colaborativa de problemas reais de infraestrutura tecnológica; (iii) identificar talentos técnicos; e (iv) fortalecer a presença institucional da GLINA junto à comunidade de tecnologia.

1.3. A participação é integralmente gratuita e não está subordinada, em nenhuma hipótese, a sorteio, a qualquer modalidade de álea, a pagamento pelos Participantes ou à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço da GLINA.

1.4. A classificação decorre do mérito das Soluções, apurado pela Banca Avaliadora segundo os critérios e as pontuações do Anexo III, com o acréscimo da pontuação extra pelo check-in na live de abertura prevista no mesmo Anexo.

2. DAS DEFINIÇÕES

2.1. Para os fins deste Edital, considera-se:

Participante: pessoa física regularmente inscrita e habilitada;

Equipe: conjunto de Participantes formalmente registrado na Plataforma, com Líder indicado;

Líder: Participante responsável pela interlocução da Equipe com a Organizadora e por manter atualizada, com os demais integrantes, a Solução, identificado na Plataforma como “Dono” do time;

Solução: conjunto de entregáveis submetidos pela Equipe na forma do item 9.2, na página do projeto da Plataforma, compreendendo o resumo, o link do código-fonte em repositório público, a demo, o vídeo pitch de até 3 (três) minutos ou slides, a documentação técnica e a declaração de uso de inteligência artificial;

Plataforma: o sítio eletrônico oficial do Evento, hacklabglina.com, incluindo a área de Times e de entrega de projetos (hacklabglina.com/times), acessada com login individual, e as ferramentas nele indicadas, como o grupo oficial do WhatsApp do Evento;

Banca Avaliadora: colegiado responsável pelo julgamento das Soluções;

Mentor: profissional designado pela Organizadora para orientar Equipes, sem integrá-las.

3. DA ORGANIZAÇÃO

3.1. O Evento é promovido pela GLINA e operacionalizado por prestador de serviços por ela contratado, cabendo à GLINA a decisão final sobre todas as matérias deste Edital.

3.2. Toda comunicação oficial será feita pela Plataforma, pelo grupo oficial do WhatsApp do Evento, cujo link é exibido após a inscrição, e pelo endereço eletrônico indicado no ato da inscrição. É responsabilidade do Participante manter seus dados de contato atualizados e garantir as condições técnicas de recebimento das mensagens.

3.3. Dúvidas sobre o Evento serão respondidas no grupo oficial do WhatsApp e nas mentorias coletivas do item 8.5. Pedidos formais, como o pedido de reconsideração do item 10.4, o envio da autorização do Anexo V, o exercício de direitos de titular de dados e a revogação de autorizações, serão feitos pelo e-mail hackathonhacklabglina@gmail.com (“canal oficial”), com prazo de resposta de até 3 (três) dias úteis.

4. DOS DESAFIOS

4.1. O Evento contará com 10 (dez) desafios, descritos no Anexo I, com indicação, para cada um, do problema, do entregável esperado e do nível de dificuldade. A avaliação segue os critérios únicos do Anexo III.

4.2. Cada Equipe deverá escolher 1 (um) desafio. A escolha é obrigatória e é feita na criação da Equipe na Plataforma, admitida a alteração pelo Líder até o encerramento do prazo de submissão. A Solução é avaliada no desafio registrado na Plataforma nesse momento, e a Equipe sem desafio registrado não terá a Solução avaliada.

4.3. Os desafios são formulados em nível funcional. A GLINA não disponibilizará informação técnica proprietária, arquitetura de sistemas, código-fonte ou matéria protegida por sigilo e a Solução não depende de acesso a tais informações. Em nenhuma hipótese será compartilhada com os Participantes, inclusive em sessões de mentoria, trilhas de formação ou qualquer interação com a Banca Avaliadora, tecnologia em desenvolvimento, código-fonte ou arquitetura de sistemas da GLINA, ainda que sob cláusula de confidencialidade.

4.4. Dados e materiais de apoio, quando houver, serão disponibilizados na Plataforma. Dados não disponibilizados poderão ser substituídos por dados fictícios, desde que a Equipe o declare na documentação da Solução.

4.5. No desafio D-10, os testes de segurança serão feitos exclusivamente no sistema fictício e propositalmente vulnerável que a Organizadora publica para esse fim (laboratório), em repositório cujo link é divulgado na Plataforma, em cópia executada pela própria Equipe, em ambiente isolado e com dados de teste. É vedado testar, varrer ou atacar qualquer outro sistema, inclusive sistemas da GLINA, da Plataforma, de outras Equipes ou de terceiros, sob pena de desclassificação, sem prejuízo das responsabilidades legais.

5. DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

5.1. Poderão participar pessoas físicas residentes no Brasil, com 18 (dezoito) anos completos na data da inscrição.

5.2. Menores de 18 anos poderão participar desde que (i) legalmente emancipados; ou (ii) mediante autorização escrita e específica de ao menos um dos pais ou responsável legal, na forma do Anexo V, observado o art. 14 da Lei nº 13.709/2018. O Participante menor não emancipado indica essa condição e o nome e o e-mail do responsável no seu perfil na Plataforma, e o responsável envia o Anexo V preenchido e assinado ao canal oficial até o encerramento do prazo de submissão. A Equipe que tiver integrante menor não emancipado sem a autorização recebida nesse prazo não será classificada.

5.3. É vedada a participação de:

> **(i)** sócios, administradores, empregados e prestadores de serviços da GLINA e das demais sociedades de seu grupo econômico;
>
> **(ii)** sócios, administradores, empregados e prestadores de serviços do prestador contratado para a operação do Evento.

5.4. A inscrição implica aceitação integral e irrestrita deste Edital e de seus Anexos, presumindo-se o pleno conhecimento de seu teor.

5.5. Cada pessoa física poderá integrar apenas 1 (uma) Equipe na composição definitiva do item 7.3. Sair de uma Equipe e entrar em outra antes do encerramento do prazo de submissão é permitido. Verificada a mesma pessoa em mais de uma Equipe na composição definitiva, inclusive por meio de inscrições com e-mails diferentes, todas as Equipes envolvidas serão desclassificadas.

6. DAS INSCRIÇÕES

6.1. As inscrições serão realizadas exclusivamente pela Plataforma, no período indicado no Anexo II, e são gratuitas.

6.2. A inscrição é feita pelo formulário da Plataforma, com nome e e-mail, e dá acesso à área de Times, com login individual pelo e-mail da inscrição. A inscrição, o primeiro acesso à área de Times com login próprio, a entrada em Equipe e o salvamento da Solução na aba “Meu projeto” importam aceite individual deste Edital, de seus Anexos e do Termo de Participação (Anexo IV).

6.3. Serão automaticamente indeferidas as inscrições com dados incompletos, inexatos ou inverídicos.

6.4. Despesas de deslocamento, hospedagem, alimentação, equipamentos e conexão são de responsabilidade exclusiva do Participante, ressalvado o que a Organizadora vier a oferecer por liberalidade.

6.5. Não há limite de inscrições. As inscrições permanecem abertas até o encerramento indicado no Anexo II, e quem se inscrever durante o desenvolvimento poderá formar ou integrar Equipe até esse prazo.

7. DA FORMAÇÃO DE EQUIPES

7.1. As Equipes serão compostas por 1 (um) a 4 (quatro) Participantes, com indicação de 1 (um) Líder. É permitida a participação individual, em Equipe de 1 (um) Participante.

7.2. As Equipes são formadas pelos próprios Participantes na área de Times da Plataforma. Quem cria a Equipe torna-se seu Líder, identificado na Plataforma como “Dono”, e informa o código do time aos demais integrantes, que entram na Equipe com esse código enquanto ela estiver aceitando participantes. O Líder pode transferir a liderança a outro integrante pela opção “Tornar dono”. O grupo oficial do WhatsApp pode ser usado para encontrar integrantes.

7.3. As Equipes podem ser formadas e alteradas, inclusive quanto ao desafio escolhido, até o encerramento do prazo de submissão indicado no Anexo II, respeitado o limite do item 7.1. A composição, o desafio e a página do projeto registrados na Plataforma às 23h59 de 4 de dezembro de 2026 são definitivos, e a Organizadora guarda esse registro. Entradas, saídas, remoções, transferências de liderança, trocas de desafio ou exclusões de Equipe feitas depois desse horário não produzem efeito para a avaliação, a premiação ou a pontuação extra.

8. DAS TRILHAS DE FORMAÇÃO

8.1. A Organizadora oferece, gratuitamente: (i) trilhas de formação em blockchain e inteligência artificial, por meio das lives e do encontro presencial indicados no Anexo II, com gravações disponíveis na Plataforma quando houver; (ii) a live de abertura online, com apresentação dos desafios e das regras; e (iii) as mentorias coletivas do item 8.5.

8.2. As sessões poderão ser gravadas e permanecer publicamente disponíveis. A participação nas sessões implica ciência dessa circunstância e observância do item 15. A Organizadora não divulga imagem, voz ou nome real de Participante menor de 18 anos cuja autorização do Anexo V ainda não tenha sido recebida, e edita ou deixa de publicar as gravações em que ele apareça. Até o recebimento da autorização, recomenda-se que o menor participe das sessões com a câmera desligada e com o nome público do seu perfil.

8.3. A frequência às trilhas é recomendada e não integra os critérios de avaliação. O check-in de ao menos 1 (um) integrante da Equipe durante a live de abertura concede à Equipe a pontuação extra de 10 (dez) pontos prevista no Anexo III. A live de abertura é 100% online, transmitida ao vivo no YouTube (youtube.com/watch?v=yF94j4iYmbs) em 27 de novembro de 2026, às 19h, e o check-in é feito durante a transmissão, conforme as instruções dadas na própria live. Assistir apenas à gravação depois da live não gera a pontuação extra.

8.4. Ressalvada a pontuação extra do item 8.3, a participação nas trilhas e na live de abertura não gera qualquer expectativa, vínculo ou obrigação da GLINA quanto a classificação, premiação ou contratação.

8.5. As mentorias são coletivas e online, em sala única cujo link é enviado no grupo oficial do WhatsApp. Os Participantes entram nessa sala e chamam os Mentores nos seguintes horários (Brasília): sábado, 28/11, das 9h às 12h e das 14h às 16h; domingo, 29/11, das 10h às 12h e das 14h às 16h; segunda-feira, 30/11, das 10h às 12h; quarta-feira, 2/12, das 18h às 19h; quinta-feira, 3/12, das 19h às 21h; e sexta-feira, 4/12, das 18h às 21h. Não há mentoria na terça-feira, 1º/12. Os Mentores orientam, mas não desenvolvem a Solução nem antecipam a avaliação.

9. DO DESENVOLVIMENTO E DA SUBMISSÃO DAS SOLUÇÕES

9.1. O desenvolvimento ocorrerá no período indicado no **Anexo II**, a partir das 9h de 28 de novembro de 2026, em formato online: as mentorias e o trabalho das Equipes acontecem remotamente. A live de abertura, em 27 de novembro de 2026, também é online (item 8.3). A cerimônia de premiação será presencial, na forma do Anexo II. A presença na cerimônia é facultativa e não é condição para a classificação nem para o recebimento da premiação.

9.2. A Solução é submetida exclusivamente pela Plataforma, na aba “Meu projeto” da área de Times (hacklabglina.com/times), e pode ser preenchida, salva e editada por qualquer integrante da Equipe, quantas vezes for necessário, até o horário-limite do Anexo II. A página do projeto contém: (i) nome do projeto; (ii) resumo do projeto; (iii) link público para o vídeo pitch de até 3 (três) minutos, que apresente o desafio, a solução e por que ela é importante, ou para slides que mostrem o projeto; (iv) link para o código-fonte em repositório público, como o GitHub; (v) link da demo, a Solução em funcionamento, que o avaliador abre e testa no navegador; (vi) detalhes do projeto, que servem como documentação técnica: o que a Solução faz, como testá-la, tecnologias, testes realizados, limitações, dados fictícios e componentes de terceiros com suas licenças; e (vii) declaração de uso de inteligência artificial, informando as ferramentas usadas e para quê, ou que não foram usadas. Slides no lugar do vídeo, ou vídeo com mais de 3 (três) minutos, são considerados na nota de Apresentação e não importam

desclassificação. Sem link no campo do vídeo pitch, a Plataforma não exibe o selo “Projeto enviado”, e aplica-se o item 9.2-A. Será avaliada a versão da página do projeto registrada no encerramento do prazo.

9.2-A. Checklist obrigatório. A Solução somente será avaliada se cumprir todos os itens abaixo, e o descumprimento de qualquer deles importa desclassificação:

(a) Repositório público: a página do projeto inclui link para o código-fonte em repositório público, como o GitHub. O código-fonte não substitui a demo: o avaliador testará a Solução clicando no link da demo informado na página do projeto, sem precisar configurar nada, registrar-se ou fazer login.

(b) Vídeo pitch ou slides: além da demo, a Equipe informa, por link público, o vídeo pitch ou os slides previstos no item 9.2 (iii).

(c) Links: todos os links são públicos, abrem e dão acesso ao conteúdo, sem exigir permissão ou registro, desde a submissão até a divulgação do resultado. Vídeos podem ser não listados, mas nunca privados. Recomenda-se testar todos os links em uma aba anônima do navegador.

(d) Sem baixar nada: a demo roda sem a necessidade de baixar, configurar ou instalar qualquer programa, extensão ou arquivo, e não há criação de conta obrigatória para o teste. Quando o desafio envolver login, cadastro ou carteira (como D-4, D-5, D-8 e D-9), a demo deve oferecer acesso de teste pronto, como botão de entrada de demonstração, perfil fictício já cadastrado ou carteira de teste embutida, sem que o avaliador crie conta, informe dados pessoais ou instale qualquer item.

(e) Conduta: nenhum material submetido, inclusive textos, código, vídeos, áudios, slides e a demo, contém palavrões ou linguagem ofensiva, discriminatória ou imprópria.

(f) Entrega completa: no encerramento do prazo, todos os campos do item 9.2 estão preenchidos e a Plataforma exibe o selo “Projeto enviado”.

9.3. O prazo de submissão encerra-se às 23h59 (horário de Brasília) do dia indicado no Anexo II, sexta-feira, 4 de dezembro de 2026, valendo o horário registrado pela Plataforma, que deixa de aceitar alterações na página do projeto nesse momento. Não serão aceitas submissões ou alterações por outro meio nem após o prazo, independentemente do motivo, inclusive falha técnica de equipamento ou conexão do Participante.

9.4. A Equipe declara, ao submeter a Solução, que ela é original, de sua autoria, e que não viola direitos de terceiros, respondendo pela regularidade das licenças de todo componente de terceiro nela empregado, incluindo bibliotecas, bases de dados, ativos gráficos e conteúdos gerados por ferramentas de inteligência artificial. A Equipe declara e garante, ainda, que os termos de uso das ferramentas de inteligência artificial generativa empregadas na Solução permitem a cessão ou o licenciamento dos respectivos resultados à GLINA, conforme o regime aplicável nos termos do item 13, sendo o Participante o único responsável por eventual limitação nesse sentido.

9.5. É permitido o uso de bibliotecas e componentes de código aberto sob licença permissiva, desde que declarados nos detalhes do projeto, vedados os componentes sob licença de reciprocidade obrigatória (copyleft), na forma do item 13.5.

9.6. É vedado submeter Solução previamente desenvolvida em outro concurso, programa ou relação contratual, salvo se a Equipe demonstrar titularidade e a evolução for substancial e declarada.

10. DA AVALIAÇÃO

10.1. As Soluções serão avaliadas por Banca Avaliadora indicada pela GLINA, assegurada a participação de, no mínimo, 1 (um) integrante do time interno de tecnologia da GLINA com capacidade técnica para aferir a qualidade das Soluções à luz dos interesses da GLINA, além dos demais avaliadores com conhecimento técnico na matéria.

10.2. A avaliação observará o checklist obrigatório do item 9.2-A e os critérios e pontuações do Anexo III, e compreenderá a análise da página do projeto submetida na forma do item 9.2, incluindo o resumo, a demo, o vídeo pitch de até 3 (três) minutos ou os slides, os detalhes do projeto (documentação técnica), o repositório de código-fonte e a declaração de uso de inteligência artificial.

10.3. Cada avaliador atribui à Solução nota de 0 (zero) a 100 (cem) pontos, na forma do Anexo III. A nota final é a média das notas atribuídas pelos avaliadores, acrescida da pontuação extra de 10 (dez) pontos pelo check-in na live de abertura, quando houver. Em caso de empate, prevalecerá a maior pontuação nos critérios, na ordem em que estão listados no Anexo III, e, persistindo o empate, a Solução que tiver recebido primeiro o selo “Projeto enviado”, conforme registro da Plataforma.

10.4. A decisão da Banca Avaliadora é soberana e definitiva, não cabendo recurso, ressalvado pedido de reconsideração fundamentado, dirigido à Organizadora em até 2 (dois) dias corridos da divulgação do resultado, restrito a erro material ou vício formal na apuração.

11. DO RESULTADO

11.1. O resultado será anunciado na cerimônia de premiação, na data do Anexo II, e publicado no mesmo dia na Plataforma e nos canais oficiais do Evento, em ordem decrescente de classificação. A divulgação marca o início do prazo do pedido de reconsideração do item 10.4. Encerrado esse prazo, o resultado torna-se definitivo e ocorre a convocação para o pagamento do item 12.3.

11.2. Somente as Soluções que atingirem a pontuação mínima do Anexo III serão classificadas. Se menos de 3 (três) Soluções a atingirem, as colocações restantes não serão atribuídas, e a premiação correspondente não será distribuída.

12. DA PREMIAÇÃO

12.1. Serão premiadas as 3 (três) Equipes mais bem classificadas. A premiação em dinheiro, de R$ 15.000,00 (quinze mil reais), é destinada exclusivamente à Equipe em 1º lugar, e o 2º e o 3º lugares recebem visitas institucionais, conforme a tabela abaixo:

Colocação	Prêmio
1º lugar	R$ 15.000,00 (quinze mil reais), divididos em partes iguais entre os integrantes da Equipe
2º lugar	Visita institucional (item 12.4), sem prêmio em dinheiro
3º lugar	Visita institucional (item 12.4), sem prêmio em dinheiro

12.2. O valor será dividido em partes iguais entre os integrantes da Equipe premiada e pago diretamente a cada um, por transferência bancária, em até 30 (trinta) dias corridos da apresentação da documentação exigida.

12.3. Para recebimento, cada integrante deverá apresentar documento de identificação, CPF e dados bancários de conta de sua titularidade. O integrante menor de 18 anos não emancipado recebe em conta de sua titularidade ou, na impossibilidade, em conta do responsável que assinou o Anexo V, mediante comprovação do vínculo. A não apresentação em até 30 (trinta) dias corridos da convocação importa renúncia ao prêmio.

12.4. As Equipes em 2º e 3º lugares recebem, cada uma, uma visita institucional para os integrantes da composição definitiva, com local, data e formato comunicados pela Plataforma e pelo e-mail da inscrição. A Organizadora oferecerá ainda certificados individuais e poderá oferecer outras experiências correlatas. Esses benefícios não integram a premiação em dinheiro e não são conversíveis nela.

12.5. A participação e a premiação não geram direito, expectativa legítima ou promessa de contratação, sob qualquer regime, pela GLINA ou por sociedade de seu grupo. Eventual processo seletivo, se houver, observará instrumento próprio e autônomo.

13. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL DAS SOLUÇÕES

13.1. Ao submeter a Solução, cada integrante de Equipe premiada entre as 3 (três) melhores colocações, na forma do item 12.1, cede e transfere à GLINA e às sociedades de seu grupo econômico, de forma total, definitiva, irrevogável, irretratável, exclusiva e universal, todos os direitos patrimoniais de autor, os direitos sobre programa de computador e os demais direitos de propriedade intelectual relativos à Solução e a seus elementos, para todas as modalidades de utilização existentes ou futuras, incluindo reprodução, adaptação, modificação, tradução, integração a outros sistemas, distribuição, comunicação ao público, sublicenciamento e exploração econômica sob qualquer forma, tendo a premiação prevista no item 12.1 como contraprestação integral e suficiente pela cessão, nos termos do art. 50 da Lei nº 9.610/98. O regime aplicável às Equipes não premiadas é o do item 13.1-A.

13.1-A. Os integrantes das Equipes não premiadas outorgam à GLINA e às sociedades de seu grupo econômico licença não exclusiva, gratuita, mundial, irrevogável e por prazo indeterminado para usar, reproduzir, adaptar e

explorar economicamente a respectiva Solução, mantendo o Participante a titularidade dos direitos patrimoniais de autor sobre ela.

13.2. A cessão é feita por prazo indeterminado e sem limitação territorial, afastadas expressamente as presunções supletivas dos incisos III e IV do art. 49 da mesma Lei, nada sendo devido ao Participante a qualquer título além do previsto no item 12.

13.3. A cessão alcança eventuais direitos de patente, obrigando-se o Participante a não opor à GLINA, nem a seus licenciados, qualquer direito de propriedade intelectual sobre a Solução, e a firmar, sempre que solicitado e sem remuneração adicional, os instrumentos necessários à formalização e à defesa da titularidade da GLINA perante quaisquer órgãos de registro.

13.4. A cessão ou a licença, conforme o caso, é prestada individualmente por cada integrante da Equipe, pelo aceite do Termo de Participação (Anexo IV) na forma do item 6.2, não bastando a manifestação do Líder.

13.5. O Participante declara e garante que a Solução é original, que detém a totalidade dos direitos necessários à cessão e que não viola direitos de terceiros. É permitido o uso de componentes de terceiros desde que declarados na documentação e sujeitos a licenças permissivas, vedado o emprego de componentes sob licença de reciprocidade obrigatória (copyleft). Verificada violação, o Participante responderá pelas perdas e danos, mantendo a GLINA indene. A GLINA poderá, previamente à incorporação da Solução premiada ao seu portfólio, realizar ou determinar auditoria técnica das licenças de componentes de terceiros e de código aberto nela empregados, correndo os custos por conta da GLINA, sem prejuízo das declarações e garantias prestadas pelo Participante.

13.6. Reconhecida a natureza inalienável dos direitos morais de autor, o Participante autoriza a GLINA a utilizar, editar, adaptar, modificar e divulgar a Solução com ou sem indicação de seu nome, obrigando-se a não se opor a tais utilizações.

13.7. O Participante declara que a Solução foi desenvolvida de forma independente, não incorporando nem derivando de informações confidenciais, *know-how*, tecnologia, código ou segredos de negócio da GLINA. A participação não confere ao Participante direito, licença, acesso ou expectativa sobre tais elementos, e o Participante renuncia a qualquer pretensão de coautoria, coinvenção ou cotitularidade sobre criações da GLINA.

13.8. Cedida a Solução, é vedado ao Participante publicá-la, divulgá-la ou submetê-la a outro concurso sem autorização escrita e prévia da GLINA, ressalvada a menção à participação no Evento, ao desafio escolhido e ao resultado obtido, inclusive em currículo ou portfólio, desde que sem detalhamento técnico da Solução. A publicação do código-fonte em repositório público exigida pelo item 9.2-A, mantida até a divulgação do resultado, não viola este item. Após a cessão, a Equipe premiada deverá, quando solicitada pela GLINA, tornar o repositório privado ou transferi-lo à GLINA.

14. DA CONFIDENCIALIDADE

14.1. O Participante obriga-se a manter sigilo sobre toda informação de caráter não público a que tiver acesso em razão do Evento, inclusive em sessões de mentoria, e a não reproduzi-la, divulgá-la ou utilizá-la para finalidade diversa da participação.

14.2. A obrigação do item 14.1 subsiste pelo prazo de 5 (cinco) anos contados do encerramento do Evento.

14.3. É vedado ao Participante gravar, reproduzir ou retransmitir sessões de mentoria e reuniões restritas, salvo autorização escrita da Organizadora.

15. DO USO DE IMAGEM, VOZ E NOME

15.1. O Participante autoriza a GLINA a captar e a utilizar sua imagem, voz e nome, registrados durante o Evento e suas etapas, exclusivamente para fins de registro, comunicação institucional e de marca da GLINA e divulgação do Evento e de suas edições futuras.

15.2. A autorização é gratuita e abrange as seguintes mídias: internet, redes sociais, plataformas de vídeo, material impresso, apresentações institucionais e imprensa.

15.3. A autorização vigora pelo prazo de 5 (cinco) anos contados do encerramento do Evento, para o território nacional e internacional, na forma do Anexo IV.

15.4. É vedado o uso da imagem, voz ou nome do Participante em contexto que sugira endosso pessoal a produto ou serviço da GLINA, ou de forma vexatória, discriminatória ou que afronte sua honra.

15.5. O Participante poderá revogar a autorização mediante solicitação pelo canal oficial, produzindo a revogação efeitos para utilizações futuras, sem obrigação de retirada de material já veiculado cuja remoção seja tecnicamente inviável.

15.6. Aviso de captação de imagem. No início de cada evento do Hacklab, online ou presencial, incluindo as lives e a cerimônia de premiação, a Organizadora avisará que o evento é gravado e que imagens dos presentes, inclusive de seus rostos, poderão ser captadas e utilizadas pela marca GLINA na forma deste item 15, em especial em publicações nas redes sociais, como o LinkedIn. Quem não estiver de acordo deverá manifestar-se nesse momento, pelo chat da transmissão ou, em evento presencial, diretamente à equipe da Organizadora, e sua imagem não será utilizada. O aviso e as manifestações ficam registrados na gravação do evento. A permanência no evento sem manifestação confirma a autorização do item 15.1.

15.7. A cerimônia de premiação será fotografada e filmada. A participação na cerimônia, inclusive de acompanhantes e convidados, implica ciência do aviso do item 15.6 e autorização para o uso da imagem, da voz e do nome dos presentes na divulgação do resultado e do Evento, nos limites deste item 15. As Equipes premiadas autorizam, ainda, a divulgação do nome de seus integrantes, do nome da Equipe e do projeto no anúncio do resultado. Para Participante menor de 18 anos, a autorização é a do responsável, na forma do Anexo V.

16. DO TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS

16.1. A GLINA é a controladora dos dados pessoais coletados no Evento, na forma da Lei nº 13.709/2018 (“LGPD”). O prestador contratado para a operação atua como operador, tratando os dados exclusivamente conforme instruções da GLINA.

16.2. Serão tratados os dados informados no formulário de inscrição (nome e e-mail) e na área de Times (nome público, nome completo para o certificado, foto ou avatar, indicação de menor de idade, nome e e-mail do responsável legal, Equipe, desafio e conteúdo da página do projeto), os dados de origem da inscrição e de acesso ao grupo oficial do WhatsApp registrados pela Plataforma, os dados de navegação coletados por ferramentas de medição do sítio, a imagem, a voz e o nome do item 15, os dados do check-in na live de abertura, os dados da autorização do Anexo V e, no caso dos premiados, os documentos do item 12.3, limitados ao necessário às seguintes finalidades: (i) viabilizar a inscrição, a formação de Equipes e a participação; (ii) avaliar as Soluções e apurar o resultado; (iii) emitir certificados; (iv) efetuar o pagamento da premiação; (v) enviar comunicações sobre o Evento e medir a sua divulgação; e (vi) cumprir obrigações legais e regulatórias.

16.3. Os dados poderão ser compartilhados com o operador, com prestadores de infraestrutura tecnológica e com os membros da Banca Avaliadora, no estrito necessário, todos vinculados a obrigação de sigilo. Os dados de navegação e de inscrição do item 16.2 são compartilhados também com os fornecedores das ferramentas de medição do sítio, como a Meta Platforms, para medir o alcance da divulgação do Evento.

16.4. Os dados serão conservados pelo prazo necessário às finalidades declaradas e aos prazos legais de guarda, após o que serão eliminados ou anonimizados.

16.5. O Participante poderá exercer os direitos do art. 18 da LGPD pelo canal oficial do item 3.3.

16.6. Este item 16 é o aviso de privacidade do Evento e integra este Edital. Pedidos e dúvidas sobre dados pessoais são feitos pelo canal oficial do item 3.3.

17. DA PROSPECÇÃO DE TALENTOS

17.1. A GLINA poderá, mediante consentimento específico e destacado, enviado pelo Participante ao canal oficial do item 3.3 ou colhido em campo próprio e facultativo que venha a ser disponibilizado na Plataforma, utilizar os dados profissionais e curriculares do Participante para finalidade de prospecção de talentos e processos seletivos próprios ou de sociedades de seu grupo econômico.

17.2. A recusa ao consentimento do item 17.1 não prejudica em nada a inscrição, a participação, a avaliação ou a premiação.

17.3. O consentimento poderá ser revogado a qualquer tempo, pelo canal oficial, sem ônus.

17.4. Este item não cria obrigação de contratar nem expectativa de contratação, observado o item 12.5.

18. DA DESCLASSIFICAÇÃO

18.1. Importa desclassificação, a qualquer tempo, sem direito a indenização:

(i) descumprimento de qualquer condição de participação do item 5;

(ii) prestação de informação falsa, incompleta ou enganosa;

(iii) submissão fora do prazo (item 9.3);

(iv) plágio, apropriação de trabalho de terceiro ou violação de direito de propriedade intelectual;

(v) violação das obrigações de confidencialidade do item 14 ou das restrições de publicação do item 13.8;

(vi) conduta desrespeitosa, discriminatória, assediadora ou que comprometa a integridade do Evento;

(vii) tentativa de fraude no processo de avaliação, inclusive contato com avaliador para influenciar o resultado;

(viii) descumprimento de qualquer item do checklist obrigatório do item 9.2-A;

(ix) testes de segurança fora do laboratório do item 4.5.

19. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

19.1. A Organizadora poderá alterar as datas e prazos do Anexo II, mediante comunicação na Plataforma com antecedência razoável, preservados o objeto, os critérios de avaliação e o valor da premiação.

19.2. A Organizadora poderá cancelar ou suspender o Evento por motivo de força maior, caso fortuito ou impossibilidade material, comunicando os inscritos pela Plataforma, sem que isso gere direito a indenização.

19.3. Não serão alteradas, após o início das inscrições, as regras relativas a critérios de avaliação, composição da premiação e propriedade intelectual, salvo para beneficiar os Participantes.

19.4. A Organizadora não se responsabiliza por falhas de conexão, indisponibilidade de sistemas de terceiros, perda de dados ou impossibilidade de acesso à Plataforma por causa não imputável a ela.

19.5. A tolerância quanto ao descumprimento de qualquer disposição constitui mera liberalidade, não gerando novação ou renúncia.

19.6. Os casos omissos serão decididos pela Organizadora, cuja decisão é final.

19.7. Este Edital é o documento oficial do Evento. Verificada divergência entre ele e qualquer material de divulgação, prevalece o Edital.

19.8. Fica eleito o foro da Comarca de São Paulo, Estado de São Paulo, com renúncia a qualquer outro, para dirimir controvérsias decorrentes deste Edital.

19.9. Esta versão revisada, de 27 de novembro de 2026, foi publicada antes do início do desenvolvimento das Soluções e de qualquer submissão, e comunicada aos inscritos pelo grupo oficial do WhatsApp do Evento. Ela substitui a versão anterior e prevalece sobre os itens 19.1 e 19.3 quanto às alterações nela feitas. Quem se inscreveu antes dela adere a esta versão na forma do item 6.2, e quem não concordar pode deixar o Evento até o encerramento do prazo de submissão, sem ônus.

São Paulo, 19 de outubro de 2026.

Versão revisada em 27 de novembro de 2026.

GLINA BRASIL LTDA.

ANEXO I - DOS DESAFIOS

Ref.	Desafio	Problema	Entregável esperado	Dificuldade
D-1	Meu primeiro investimento internacional	Pessoas com renda para investir nunca aplicaram fora do país por falta de vocabulário e excesso de receio: termos como cota, token e custodiante soam a golpe ou a coisa de milionário.	Experiência digital publicada em link (jogo no navegador, vídeo, mini-aulas, chatbot ou app acessível pelo navegador) de até 15 minutos, que explique cota, tokenização, carteira, registro e risco em linguagem simples, meça se a pessoa aprendeu e traga evidência de teste com ao menos 3 pessoas.	Fácil
D-2	Quanto vira em dólar?	O investidor não entende como os reais que envia viram moeda estrangeira e depois cotas, nem quanto custa cada etapa (câmbio, IOF, spread, taxa da estrutura e arredondamento).	Calculadora ou simulador com um único campo de entrada, explicação visual de cada transformação e custo, resultado reproduzível, comparação de ao menos dois cenários e recibo final de uma tela compreensível por pessoa leiga.	Fácil
D-3	Extrato que qualquer um entende	Extratos de investimento misturam efeito do ativo, câmbio, aportes, resgates e taxas, e uma pessoa sem formação financeira não consegue entender seu mês sem ligar para alguém.	Visualização ou experiência que resuma o mês financeiro fictício em até 30 segundos, separe cada efeito, mostre a origem de cada número, trate meses negativos com transparência e feche os totais; opcionalmente, perguntas em linguagem natural com citação da fonte.	Fácil
D-4	Onboarding em 5 minutos	O cadastro de um investidor iniciante é longo, cheio de jargão e opaco: a pessoa não sabe o que está sendo verificado, por que cada documento é pedido nem o que fazer quando algo é rejeitado.	Fluxo de onboarding de ponta a ponta, em até 8 telas e 5 minutos, com progresso visível, explicação do motivo de cada dado, validações e tratamento de erro, separação entre verificação automática e revisão humana e demonstração dos caminhos de exceção com perfis fictícios.	Médio
D-5	O que é a minha cota, afinal?	O investidor não sabe o que a cota tokenizada representa, como ela nasce, muda de mão e é resgatada, nem como conferir isso sozinho em uma rede pública.	Página “verifique sua cota” que lê saldo e eventos de um contrato em rede de teste a partir de uma carteira fictícia e monta uma linha do tempo em português simples, com link para a transação original e tratamento de dados ausentes ou inconsistentes.	Médio

Ref.	Desafio	Problema	Entregável esperado	Dificuldade
D-6	Cartório digital	Registrar beneficiários, provar quem é o herdeiro e aplicar a regra certa em cada país passa hoje por cartório, papel e meses de espera, e o beneficiário muitas vezes nem sabe que o ativo existe.	Cartório digital de registros para a estrutura fictícia: cadastro e alteração de beneficiários com histórico, fluxo de comunicação do evento sucessório, verificação do beneficiário, motor de múltiplas jurisdições com parecer justificado, duas saídas (portabilidade ou resgate) e trilha de auditoria, com duas famílias fictícias de países diferentes.	Médio
D-7	Compliance que fala português	Dúvidas de investidores e assessores sobre regras da estrutura demoram a ser respondidas, e assistentes automáticos tendem a inventar regras ou responder sem fonte.	Assistente que responde em português simples usando apenas um conjunto de documentos fictícios como fonte oficial, cita o trecho usado em cada resposta, abstém-se e encaminha a um humano quando não tem certeza e traz avaliação automatizada em perguntas de referência, incluindo testes contra prompt injection.	Médio
D-8	Do Pix à cota em 60 segundos	Comprar uma cota tokenizada exige hoje entender carteira, chaves e termos técnicos; o investidor comum desiste antes de concluir.	Jornada cronometrada de até 60 segundos: login por e-mail ou passkey, carteira criada em segundo plano, Pix simulado confirmado por webhook idempotente, cota emitida ou transferida em rede de teste, mensagem legível antes de qualquer assinatura, recibo final e testes dos casos de falha.	Difícil
D-9	Transferência que só passa se puder	Regras de transferência de cotas (carteira aprovada, carência, limite de concentração, jurisdição) ficam fora do ativo, e o usuário não entende por que uma operação foi bloqueada nem pode negociar com segurança com outro investidor verificado.	Contrato em rede de teste com ao menos quatro regras de transferência, transferência direta entre carteiras aprovadas, mercado secundário fictício entre carteiras verificadas, regra de preço explicada, mensagens de erro legíveis com ação sugerida e testes unitários para cada regra.	Difícil

Ref.	Desafio	Problema	Entregável esperado	Dificuldade
D-10	Não caia no golpe nem deixe invadir	Investidores não conseguem verificar em segundos se uma mensagem, link ou carteira é oficial, e o sistema que atualiza a blockchain mantém bases e APIs convencionais que podem ser invadidas.	Verificador “isto é oficial?” contra registro assinado, decodificador de transações em português, relatório de falhas encontradas na cópia isolada do laboratório fornecido pela Organizadora, correções com testes automatizados e defesas de base (limite de requisições, validação de entrada, segredos fora do código).	Difícil

ANEXO II - CRONOGRAMA

Horários referenciados ao fuso de Brasília. Datas sujeitas a alteração na forma do item 19.1.

Fase	Descrição	Período
1	Publicação do Edital e abertura das inscrições	19 de outubro de 2026
2	Trilhas de formação, live de abertura e mentorias	Lives online em 10, 17 e 24 de novembro de 2026, às 19h; encontro presencial em 25 de novembro de 2026, no IME-USP; live de abertura online em 27 de novembro de 2026, às 19h, no YouTube; mentorias coletivas online de 28 de novembro a 4 de dezembro de 2026, nos horários do item 8.5
3	Encerramento das inscrições	4 de dezembro de 2026, às 23h59, junto com o prazo de submissão
4	Formação das Equipes	Até 4 de dezembro de 2026, às 23h59, junto com o prazo de submissão
5	Desenvolvimento das Soluções	28 de novembro de 2026, a partir das 9h, a 4 de dezembro de 2026, às 23h59, em formato remoto
6	Submissão das Soluções	Até sexta-feira, 4 de dezembro de 2026, às 23h59
7	Avaliação das Soluções pela Banca Avaliadora	5 a 7 de dezembro de 2026, online
8	Divulgação do resultado	7 de dezembro de 2026, na cerimônia de premiação
9	Cerimônia de premiação	7 de dezembro de 2026, às 17h, presencial na USP (São Paulo/SP), com local exato informado na Plataforma
10	Pagamento da premiação	Até 30 (trinta) dias corridos da entrega da documentação (item 12.2)

ANEXO III - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Cada critério é pontuado de 0 (zero) a 20 (vinte) pontos, e a nota da Solução, somados os cinco critérios, vai de 0 (zero) a 100 (cem). O desempate observa a ordem em que os critérios estão listados.

Critério	O que se avalia	Pontos
Impacto	Quanto impacto, em qualidade e quantidade, o projeto pode alcançar; se a solução resolve um problema grande ou pequeno; e se inspirará ou ajudará muitas ou poucas pessoas.	0 a 20
Criatividade	Quão criativa e inovadora é a solução: se o projeto é uma novidade, que busca resolver o problema de um jeito nunca antes tentado, ou uma melhoria incremental sobre uma solução já existente.	0 a 20
Validação	Se a solução é cientificamente viável, se entregará o que promete e se pode funcionar no mundo real.	0 a 20
Relevância	Se o projeto responde ao desafio para o qual foi submetido; se a solução está completa ou ainda tem um longo caminho de desenvolvimento; se é tecnicamente viável; e quão amigável e usável é para o usuário.	0 a 20
Apresentação	Quão bem a Equipe comunicou o projeto, em particular na página do projeto e no vídeo pitch de até 3 (três) minutos, e se contou com eficácia a história do projeto: desafio, solução e por que ela é importante.	0 a 20

Pontuação extra: recebe 10 (dez) pontos extras, somados à nota final, a Equipe cuja composição definitiva (item 7.3) inclua ao menos 1 (um) Participante que tenha feito o check-in durante a live de abertura online de 27 de novembro de 2026, às 19h, na forma do item 8.3. A pontuação extra não conta para a pontuação mínima.

Fórmula: Nota final = IM + CR + VA + RE + AP + PE, em que IM, CR, VA, RE e AP são as médias das notas dos avaliadores em Impacto, Criatividade, Validação, Relevância e Apresentação (0 a 100 no total) e PE é a pontuação extra (0 ou 10).

Pontuação mínima: Solução cuja média em Relevância ou em Validação for inferior a 12 (doze) pontos não será classificada, na forma do item 11.2.

Checklist obrigatório: antes da pontuação, a Banca Avaliadora confere os itens do item 9.2-A (repositório público, vídeo pitch ou slides, links, sem baixar nada, conduta e entrega completa). A Solução que descumprir qualquer item será desclassificada.

ANEXO IV - TERMO DE PARTICIPAÇÃO

Aceite individual na Plataforma, com login próprio, na forma do item 6.2. Declaro, para os devidos fins, que:

- Li e aceito integralmente o Edital nº 01/2026 - Hacklab Glina e seus Anexos;
- Atendo às condições de participação do item 5 e não me enquadro em nenhuma das vedações do item 5.3;
- As informações prestadas são verdadeiras, completas e atuais;
- A Solução que vier a submeter será original e não violará direitos de terceiros, respondendo eu pela regularidade das licenças de componentes de terceiros nela empregados;
- Outorgo à GLINA a licença de que trata o item 13.1-A, mantendo a titularidade da Solução, salvo se minha Equipe estiver entre as premiadas na forma do item 12.1, hipótese em que cedo à GLINA a totalidade dos direitos patrimoniais de autor e demais direitos de propriedade intelectual sobre a Solução, na forma do item 13.1, tendo a premiação como contraprestação integral;
- Se minha Equipe estiver entre as premiadas na forma do item 12.1, obrigo-me às restrições de publicação do item 13.8;
- Assumo as obrigações de confidencialidade do item 14;
- Autorizo o uso de minha imagem, voz e nome nos termos e limites do item 15;
- Estou ciente do tratamento de meus dados pessoais na forma do item 16, que é o aviso de privacidade do Evento;
- Estou ciente de que a participação e a eventual premiação não geram direito ou expectativa de contratação (item 12.5).

Prospecção de talentos (item 17)

Para autorizar o uso dos seus dados profissionais e curriculares para prospecção de talentos e processos seletivos da GLINA ou de sociedades de seu grupo econômico, envie essa autorização ao canal oficial (item 3.3). A autorização é facultativa (item 17.2).

Registro do aceite: e-mail da inscrição e data e hora do primeiro acesso à área de Times, guardados pela Plataforma.

ANEXO V - AUTORIZAÇÃO DE RESPONSÁVEL LEGAL

Aplicável exclusivamente a Participante menor de 18 anos não emancipado (item 5.2).

Eu, _____, portador(a) do CPF nº _____, na qualidade de [pai / mãe / responsável legal] de _____, nascido(a) em ____/____/_____, inscrito(a) no Evento com o e-mail _____, autorizo sua participação no Hacklab Glina, declarando que:

- Li e aceito integralmente o Edital nº 01/2026 e seus Anexos, representando ou assistindo o menor, conforme sua idade, inclusive quanto ao Termo de Participação (Anexo IV) e aos itens 13, 14 e 15;
- Consinto, de forma específica e destacada, com o tratamento dos dados pessoais do menor para as finalidades do item 16, na forma do art. 14 da Lei nº 13.709/2018;
- Autorizo o uso da imagem, voz e nome do menor nos termos e limites do item 15;
- Estou ciente de que o eventual prêmio será pago em conta de titularidade do menor ou, na sua impossibilidade, em conta de minha titularidade, mediante comprovação do vínculo.

Local e data: _____

Assinatura do responsável: _____

Envio: o responsável informado no perfil do menor na Plataforma envia esta autorização preenchida e assinada ao canal oficial (hackathonhacklabglina@gmail.com), de preferência a partir do e-mail cadastrado nesse perfil, até o encerramento do prazo de submissão (item 5.2).