

# REGULAMENTO

## YOUTH CHALLENGE - BLOCKCHAIN

### 1. Do objetivo

1.1. O UNICEF Brasil promove o UNICEF Youth Challenge Blockchain 2026, iniciativa voltada à mobilização de jovens para a cocriação de soluções inovadoras que utilizem tecnologias blockchain e descentralizadas para melhorar a vida de crianças e adolescentes.

1.2. O programa busca fortalecer competências digitais, fomentar a inovação responsável e promover a construção de soluções alinhadas aos direitos da criança e do adolescente.

1.3. O Youth Challenge Blockchain 2026 também tem como objetivo aproximar jovens, universidades, comunidades, organizações da sociedade civil, setor público e ecossistema blockchain, contribuindo para a formação de uma rede colaborativa voltada ao impacto social.

1.4. O desafio será orientado pela seguinte pergunta:

Como blockchain pode melhorar a vida das crianças?

1.5. As soluções propostas deverão priorizar princípios como inclusão, proteção, transparência, participação, rastreabilidade, acesso a serviços e inovação responsável, sempre observando os direitos e o bem-estar de crianças.

### 2. Das Datas, Formato e Jornada do Programa

2.1. O UNICEF Youth Challenge Blockchain 2026 será realizado em formato online, com participação de jovens de diferentes regiões do Brasil.

2.2. A jornada do programa compreenderá as seguintes etapas:

#### I. Inscrições

Iniciam em 20 de junho de 2026

- Abertura das inscrições por meio da plataforma Symppla;
- Divulgação do regulamento e critérios de participação.

## II. Aprender – Jornada Educacional Online

29 de junho a 5 de julho de 2026

- Participação em trilhas educacionais online sobre Blockchain, UNICEF e Inovação;
- Aulas ao vivo e conteúdos gravados;
- Workshops e sessões com especialistas convidados;
- Emissão de certificados digitais e/ou registros onchain de aprendizagem.

## III. Construir – Submissão de Projetos

Até 25 de julho de 2026

- Desenvolvimento e submissão das soluções propostas pelos participantes.

## IV. Seleção das Equipes Finalistas

31 de julho de 2026

- Divulgação das 10 (dez) equipes finalistas selecionadas para a etapa de mentorias.

## V. Mentorias

3 a 5 de agosto de 2026

- Rodadas de mentoria com especialistas do UNICEF e convidados do ecossistema de inovação e blockchain;
- Refinamento das soluções e preparação para a apresentação final.

## VI. Final Pitch Day

6 de agosto de 2026

- Apresentação dos projetos finalistas para banca avaliadora;
- Seleção das equipes vencedoras;
- Todos os participantes finalistas receberão ingresso para participação no Blockchain Rio 2026.

## VII. Divulgação dos Vencedores

7 de agosto de 2026

- Divulgação oficial das 3 (três) equipes vencedoras do programa.

## VIII. Blockchain Rio 2026

12 e 13 de agosto de 2026

- Apresentação dos projetos vencedores durante o Blockchain Rio 2026;
- Oportunidade de conexão com organizações, empresas e representantes do ecossistema blockchain nacional e internacional.

2.3. O cronograma acima poderá ser alterado pelo UNICEF Brasil, a seu exclusivo critério, visando o melhor andamento do programa, mediante comunicação prévia aos participantes.

2.4. As atividades educacionais ocorrerão por meio de plataformas digitais de aprendizagem, ambientes virtuais de eventos ou ferramentas disponibilizadas pelo Youth Challenge Blockchain.

### **3. Da inscrição**

## **3. Das Inscrições e Elegibilidade**

3.1. Poderão se inscrever no UNICEF Youth Challenge Blockchain 2026 jovens de 18 (dezoito) a 24 (vinte e quatro) anos completos na data da inscrição, residentes no Brasil.

3.2. As inscrições serão realizadas no período de 20 de junho a 03 de Julho de 2026, por meio do preenchimento integral do formulário de inscrição disponibilizado na plataforma Sympla e demais canais oficiais divulgados pelo UNICEF Brasil e seus parceiros.

3.3. A inscrição é individual e gratuita.

3.4. O Youth Challenge Blockchain é uma iniciativa que visa criação de soluções de impacto social e não possui nenhum caráter mercadológico, vinculação à compra de qualquer produto ou serviço, não havendo nenhum ônus aos participantes inscritos e para os vencedores ao final da iniciativa.

### **4. Da participação**

Participarão do Youth Challenge Blockchain todas as pessoas inscritas que estiverem de acordo com os critérios estabelecidos neste regulamento.

4.1. Os participantes poderão optar por participar do programa de forma individual ou em equipe, observadas as disposições deste regulamento.

4.2. As equipes deverão ser previamente formadas pelos próprios participantes.

4.3. As equipes poderão ser compostas por 2 (dois) a 5 (cinco) integrantes, todos elegíveis nos termos deste regulamento.

4.4. Participantes inscritos individualmente poderão desenvolver e submeter suas soluções de forma autônoma, não sendo obrigatória a composição de equipes.

4.5. Após a conclusão do período de inscrições, não será permitida a inclusão ou substituição de integrantes nas equipes, salvo em situações excepcionais, a critério da comissão organizadora.

4.6. Cada participante poderá integrar apenas uma única equipe ou participar individualmente, sendo vedada a participação simultânea em mais de uma proposta.

4.7. Ao realizar sua inscrição, o participante declara estar ciente e de acordo com os termos deste regulamento.

## **5. Programação do evento\***

Blockchain Rio 2026

O evento ocorrerá entre os dias 12–13 de agosto:

Local: ExpoRio — R. Beatriz Larragoiti Lucas, s/n — Cidade Nova

5.1. Todos os participantes regularmente inscritos e elegíveis no UNICEF Youth Challenge Blockchain 2026 receberão ingressos cortesia para participação no Blockchain Rio 2026, observadas as condições e orientações divulgadas pela organização.

5.2. Os 3 (três) projetos vencedores do programa terão seus pitches apresentados durante o Blockchain Rio 2026, em palco ou espaço definido pela organização do evento.

5.3. A apresentação dos projetos vencedores ocorrerá por meio da projeção de vídeo pitch submetido pelas equipes durante o processo de avaliação do Youth Challenge.

5.4. As equipes vencedoras poderão optar por realizar a apresentação presencial de seus projetos durante o Blockchain Rio 2026, desde que manifestem interesse

previamente à comissão organizadora e observem os prazos e orientações estabelecidos.

5.5. A participação presencial no Blockchain Rio 2026 é facultativa e de exclusiva responsabilidade dos participantes.

5.6. O UNICEF Brasil, o Youth Challenge Blockchain 2026 e o Blockchain Rio 2026 não custearão despesas relacionadas a transporte, hospedagem, alimentação, seguros, emissão de documentos ou quaisquer outros gastos necessários para participação presencial no evento.

5.7. Nenhum custo relacionado à logística, deslocamento, hospedagem ou acomodação dos participantes poderá ser imputado ao UNICEF Brasil, ao Youth Challenge Blockchain 2026, ao Blockchain Rio 2026 ou a seus parceiros institucionais.

\* A programação poderá ser alterada a qualquer momento, a critério da comissão organizadora.

## **6. Dos critérios de avaliação**

6.1. Todas as equipes e participantes que submeterem seus projetos dentro do prazo estabelecido neste regulamento terão suas propostas avaliadas por uma banca julgadora convidada pela comissão organizadora.

6.2. Após a avaliação inicial, serão selecionados os **10 (dez) projetos melhor classificados**, que avançarão para a etapa de mentorias do UNICEF Youth Challenge Blockchain 2026.

6.3. Os projetos finalistas participarão de rodadas de mentoria com especialistas do UNICEF e convidados do ecossistema de inovação e blockchain, com o objetivo de aprimorar suas soluções e preparar suas apresentações finais.

6.4. Após a etapa de mentorias, os 10 (dez) projetos finalistas realizarão uma apresentação final durante o **Final Pitch Day**, evento online realizado pela comissão organizadora do Youth Challenge conforme programação.

6.5. O Final Pitch Day ocorrerá por meio de plataforma online definida pela comissão organizadora, podendo incluir apresentações ao vivo, vídeos gravados ou formatos híbridos, conforme orientações divulgadas aos participantes.

6.6. Para fins de avaliação, a banca julgadora utilizará os seguintes critérios:

I. **Impacto Social:** potencial de gerar impacto direto, positivo e mensurável na vida de crianças e adolescentes, observando os princípios e direitos promovidos pelo UNICEF;

II. **Viabilidade Técnica:** viabilidade de implementação da solução proposta, considerando aspectos técnicos, operacionais, regulatórios e de sustentabilidade no contexto brasileiro;

III. **Execução:** qualidade geral da proposta, incluindo clareza do problema identificado, consistência da solução apresentada, maturidade do projeto e qualidade do pitch;

IV. **Uso de Blockchain:** adequação da tecnologia blockchain à solução proposta, considerando sua correta aplicação e a real necessidade do uso de blockchain como infraestrutura para promover confiança, transparência, rastreabilidade, inclusão ou eficiência.

6.7. Ao término do Final Pitch Day, a banca julgadora selecionará os **3 (três) projetos vencedores**, que serão anunciados oficialmente através do email e canais oficiais do Youth Challenge.

6.8. Os projetos vencedores poderão ser convidados a apresentar suas soluções durante o **Blockchain Rio 2026**, observadas as disposições deste regulamento.

6.9. As decisões da banca julgadora e da comissão organizadora são soberanas e irrecorríveis, não cabendo recursos ou contestações quanto aos resultados do processo de avaliação.

## **7. Da premiação**

7.1. Ao término do processo de avaliação descrito neste regulamento, os 3 (três) projetos melhor classificados pela banca julgadora serão declarados vencedores do UNICEF Youth Challenge Blockchain 2026.

7.2. Os projetos vencedores serão demonstrados durante o **Blockchain Rio 2026**

7.3. A participação presencial no Blockchain Rio 2026 é facultativa e não constitui condição para recebimento da premiação.

7.4. Os prêmios e benefícios oferecidos aos participantes e equipes vencedoras são pessoais, intransferíveis e não poderão ser convertidos em dinheiro, salvo quando expressamente indicado.

7.5. Os prêmios financeiros serão entregues pela comissão organizadora em formato digital, conforme orientações a serem divulgadas aos vencedores, observadas as regras legais, fiscais e regulatórias aplicáveis.

7.6. Ao final do programa, as equipes ou participantes vencedores receberão os seguintes prêmios:

### 1º Lugar

- Prêmio financeiro no valor de USD 1.000 (mil dólares norte-americanos);
- Apresentação do projeto no Blockchain Rio 2026;
- Mentoria com membros da comissão organizadora e especialistas convidados;
- Perks e itens de merchandising oferecidos pelo Blockchain Rio e parceiros;
- Pacote de benefícios da Associação Brasileira de Startups.

### 2º Lugar

- Prêmio financeiro no valor de USD 700 (setecentos dólares norte-americanos);
- Apresentação do projeto no Blockchain Rio 2026;
- Mentoria com membros da comissão organizadora e especialistas convidados;
- Perks e itens de merchandising oferecidos pelo Blockchain Rio e parceiros;
- Pacote de benefícios da Associação Brasileira de Startups.

### 3º Lugar

- Prêmio financeiro no valor de USD 500 (quinhentos dólares norte-americanos);
- Apresentação do projeto no Blockchain Rio 2026;
- Mentoria com membros da comissão organizadora e especialistas convidados;
- Perks e itens de merchandising oferecidos pelo Blockchain Rio e parceiros;
- Pacote de benefícios da Associação Brasileira de Startups.

7.7. O pacote de benefícios da Associação Brasileira de Startups poderá incluir, entre outros:

I. Créditos em nuvem da AWS;

II. Assinaturas ou créditos promocionais de plataformas parceiras, incluindo Notion e Lovable;

III. Associação gratuita à Associação Brasileira de Startups pelo período de 1 (um) ano;

IV. Outros benefícios eventualmente disponibilizados por parceiros do programa.

7.8. Para usufruir dos benefícios oferecidos pela Associação Brasileira de Startups, o participante ou equipe vencedora deverá possuir pessoa jurídica regularmente constituída no Brasil e inscrita no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ), observados os requisitos específicos de cada benefício.

7.9. A disponibilidade, elegibilidade e condições de utilização dos benefícios oferecidos por parceiros estão sujeitas às regras e políticas de cada organização parceira.

7.10. O UNICEF Brasil poderá incluir, alterar ou substituir benefícios e parceiros ao longo da iniciativa, sem prejuízo à premiação principal já divulgada, com a devida alteração e atualização deste regulamento.

## **8. Da comunicação**

8.1. Em todas as etapas do UNICEF Youth Challenge Blockchain 2026, a comissão organizadora se comunicará com os participantes inscritos preferencialmente por e-mail, podendo também utilizar telefone, aplicativos de mensagens instantâneas, plataformas digitais e outros canais oficiais do programa.

8.2. Os participantes são responsáveis por fornecer informações de contato válidas e atualizadas no ato da inscrição, bem como por acompanhar regularmente as comunicações enviadas pela organização.

8.3. Todas as informações relativas ao programa, incluindo cronograma, resultados, alterações, convocações e orientações complementares, poderão ser divulgadas por meio dos canais oficiais do UNICEF Brasil, do Youth Challenge Blockchain 2026 e de seus parceiros institucionais.

8.4. Os participantes são integralmente responsáveis por acompanhar a programação do evento, os resultados das etapas e eventuais alterações promovidas pela comissão organizadora.

8.5. A comissão organizadora recomenda que os participantes verifiquem regularmente suas caixas de entrada, inclusive pastas de spam, lixo eletrônico ou similares, bem como configurem seus filtros para permitir o recebimento das comunicações relacionadas ao programa.

8.6. O UNICEF Brasil e a comissão organizadora não se responsabilizam por falhas no recebimento de comunicações decorrentes de informações incorretas, desatualizadas ou fornecidas de forma incompleta pelos participantes.

## **9. Das considerações finais**

9.1. O UNICEF Youth Challenge Blockchain 2026 será coordenado por uma comissão organizadora, cujas decisões são soberanas, observados os termos deste regulamento.

9.2. Ao realizar sua inscrição, os participantes declaram ter lido, compreendido e aceitado integralmente os termos deste regulamento.

9.3. Os participantes autorizam o UNICEF Brasil e seus parceiros institucionais a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar seus nomes, vozes, imagens, projetos e apresentações, em qualquer meio físico ou digital, no Brasil ou no exterior, sem ônus e por prazo indeterminado, exclusivamente para fins institucionais, educacionais e de divulgação da iniciativa.

9.4. O UNICEF Brasil poderá utilizar, reproduzir e divulgar, sem exclusividade e preservando os direitos morais e patrimoniais dos participantes, os projetos desenvolvidos no âmbito do programa, total ou parcialmente, para fins institucionais, educacionais, de pesquisa e de promoção da inovação para impacto social.

9.5. Os participantes permanecem titulares da propriedade intelectual das soluções desenvolvidas, sem prejuízo do direito do UNICEF Brasil de utilizar os materiais na forma prevista neste regulamento.

9.6. Os participantes declaram e garantem a originalidade de todo conteúdo submetido, responsabilizando-se integralmente por eventuais violações de direitos autorais, propriedade intelectual, imagem, voz ou quaisquer direitos de terceiros, isentando o UNICEF Brasil e seus parceiros de quaisquer responsabilidades.

9.7. O UNICEF Brasil não se responsabiliza pelo uso, pelos participantes, de bases de dados públicas ou privadas, modelos de inteligência artificial, APIs, softwares ou ferramentas de terceiros no desenvolvimento de suas soluções.

9.8. Soluções total ou parcialmente copiadas, reproduzidas ou apresentadas em outras competições sem a devida atribuição poderão ser desclassificadas pela comissão organizadora.

9.9. Suspeitas de fraude, conduta antiética, discriminação, assédio, descumprimento deste regulamento ou das normas dos espaços físicos e digitais do programa

poderão resultar na desclassificação do participante ou equipe, sem prejuízo de outras medidas cabíveis.

9.10. As despesas relacionadas a transporte, hospedagem, alimentação, seguros, emissão de documentos, material de consumo ou quaisquer outros custos necessários à participação no programa serão de exclusiva responsabilidade dos participantes, salvo quando expressamente informado pela organização.

9.11. O UNICEF Brasil, seus parceiros e a organização do evento Blockchain Rio não se responsabilizam por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos a bens pessoais dos participantes que atenderem ao evento.

9.12. As decisões da banca julgadora e da comissão organizadora relativas à seleção, classificação, premiação e interpretação deste regulamento são soberanas e irrecorríveis.

9.13. O UNICEF Brasil poderá alterar este regulamento, cronograma ou procedimentos operacionais a qualquer tempo, mediante comunicação prévia aos participantes, quando necessário ao melhor andamento da iniciativa. **Nesse caso esse regulamento será atualizado. A versão atual é a 1.0 de 20 de Junho de 2026.**

9.14. O programa poderá ser interrompido, suspenso ou cancelado em razão de caso fortuito, força maior, falhas tecnológicas, indisponibilidade de plataformas digitais ou outros fatores alheios à vontade da organização, sem que disso decorra direito a indenização ou compensação aos participantes.

9.15. O programa poderá utilizar tecnologias blockchain para emissão de certificados digitais, registros onchain ou demonstração de impacto. Tais registros possuem caráter exclusivamente educacional e comprobatório, não configurando ativos financeiros, valores mobiliários ou promessa de retorno financeiro.

9.16. A participação no programa não exige investimento financeiro, aquisição de criptoativos ou exposição a riscos financeiros por parte dos participantes.

9.17. Os casos omissos neste regulamento serão analisados e decididos pela comissão organizadora.

9.18. Dúvidas, sugestões ou solicitações poderão ser encaminhadas para o endereço eletrônico: [ney@neyneto.com.br](mailto:ney@neyneto.com.br)