

Regulamento do 7º Desafio de Dados (*Datathon*) de Moedas Digitais FGV EESP

Art. 1º A Escola de Economia de São Paulo – FGV EESP, por meio do Centro de Estudos FGV *Digital Finance*, promoverá e sediará o 7º Desafio de Dados (*Datathon*) de Moedas Digitais, com início no dia 30 de outubro de 2026, com os seguintes objetivos:

1. Estimular a integração entre alunos(as) de diferentes instituições de ensino;
2. Desenvolver e aplicar conceitos econômicos, combinando a prática à teoria;
3. Estabelecer uma tradição de competições desta natureza; e
4. Contribuir para a formação e para o desenvolvimento das habilidades e conhecimentos dos alunos participantes.

Art. 2º A competição se destina a estudantes de graduação.

5. Um(a) mesmo(a) participante não poderá integrar mais de uma equipe.
6. Os(As) integrantes de uma determinada equipe podem pertencer a uma mesma instituição de ensino ou a mais de uma.
7. Cada equipe deverá ter entre 3 (três) e 5 (cinco) alunos(as), regularmente matriculados em qualquer semestre.
8. Podem se inscrever alunos(as) individualmente. Neste caso, o Comitê Organizador combinará inscrições únicas para formar nova(s) equipe(s).
9. Não há restrição quanto ao curso de graduação em que o(a) participante está matriculado(a). No entanto, é recomendável que pelo menos um participante da equipe possua algum conhecimento em modelagem e análise de dados (pode ser estatística, ou econometria, ou ciência de dados etc.).
10. O evento será online e não haverá espaço físico disponibilizado para atuação das equipes. Os integrantes de cada time serão responsáveis por se organizarem e desenvolverem o desafio.

Art. 3º As equipes poderão se inscrever gratuitamente pelo preenchimento completo do formulário cujo link está disponível no site do evento.

11. A inscrição da equipe só será considerada pelo Comitê Organizador mediante preenchimento e envio de todas as informações solicitadas no formulário de inscrição.

Art. 4º As equipes poderão se inscrever e submeter os documentos até o prazo constante do site do evento. Inscrições posteriores ou com documentos faltantes serão desconsideradas. A lista de equipes cujas inscrições foram deferidas será divulgada até o dia 29 de outubro de 2026.

Art. 5º Por conta da restrição do número de equipes participantes, a participação de uma dada equipe está condicionada à aprovação do Comitê Organizador.

12. Em caso de número de inscrições superior ao número de vagas (20), o Comitê Organizador considerará três fatores para priorização: i) ordem temporal da inscrição; ii) avaliação de currículo dos integrantes; iii) principalmente, diversidade das equipes, tanto em termos de distribuição regional quanto no que tange à participação de minorias tipicamente sub-representadas no ecossistema de moedas digitais (como gênero feminino, por exemplo).

Art. 6º No dia de abertura da competição, as equipes verão apresentações de pesquisas em andamento na parceria FGV/Ripple. Também receberão exemplos de tópicos e problemas a serem

solucionados, todos pertinentes ao ecossistema de moedas digitais. As equipes podem utilizar quaisquer bases de dados para o desafio, desde que citada(s) a(s) fonte(s).

Art. 7º O prazo para solução e entrega do desafio é 08/11/2026.

13. A apresentação da solução deverá ser entregue em formato “pdf”, e os scripts (se houver) deverão ser entregues em formato “txt”. Estes scripts devem ser preferencialmente em Python, R ou Stata.
14. Recomenda-se que a solução seja entregue em formato de apresentação, abrangendo motivação, delimitação do problema, dados e metodologia, resultados, e discussão e implicações dos resultados.
15. O horário limite para a entrega dos arquivos é 23h59m. Não serão tolerados atrasos na entrega.
16. Não serão permitidas substituições dos arquivos entregues após o horário limite.

Art. 8º Cinco equipes serão selecionadas para a etapa final. A divulgação dos times classificados ocorrerá até as 23h:59m do dia 12/11/2026. Essas cinco equipes farão uma apresentação oral defendendo sua análise e suas conclusões para a Banca Avaliadora.

17. A ordem das apresentações será definida por sorteio no dia.
18. O tempo limite da apresentação será divulgado aos finalistas, por e-mail. As apresentações não poderão ultrapassar o limite determinado pela Organização.
19. Além da qualidade da solução e do material apresentados, o Comitê avaliará também a relevância do problema e a criatividade das soluções propostas pelos grupos.
20. Material suplementar à apresentação (exemplo: tabelas e anexos) poderá ser incluído no rol de materiais entregues à Organização.

Art. 9º As equipes são livres para utilizarem os softwares estatísticos que preferirem.

21. A Organização não é responsável por falhas técnicas dos computadores das equipes.
22. Não haverá ajuda no uso dos softwares escolhidos pelas equipes.

Art. 10º Além de certificado, as 3 (três) equipes vencedoras do desafio receberão o seguinte prêmio em dinheiro:

1º lugar: R\$7.000,00.

2º lugar: R\$5.000,00.

3º lugar: R\$3.000,00.

23. Sujeito a disponibilidade, adicionalmente, poderão ser ofertadas aos vencedores vagas gratuitas para os cursos *Blockchain* e *Criptofinanças* do Mestrado Profissional em Finanças e Economia da FGV EESP.

Art. 11º As três equipes vencedoras apresentarão suas soluções, presencialmente ou de forma virtual, durante o 2º Blockchain Day FGV, previsto para 25 de novembro de 2026, em horário a ser definido.

Art. 12º As decisões do Comitê são finais e irrecorríveis.

Art. 13º A participação na competição implica necessariamente o aceite integral e irrevogável de todos os termos, condições e cláusulas do presente Regulamento.