

Edital Nº 158/2026

PROCESSO Nº 04600.001282/2026-00

EDITAL ENAP Nº 158, DE 15 DE MAIO DE 2026

Torna pública a realização do haCARthon – Maratona de Soluções para o Cadastro Ambiental Rural (CAR) .

A PRESIDENTA DA FUNDAÇÃO ESCOLA NACIONAL DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA – ENAP, no uso das atribuições que lhe confere o Estatuto aprovado pelo Decreto nº 10.369, de 22 de maio de 2020, e suas alterações, torna público o Desafio de Inovação Aberta CAR DPG (Cadastro Ambiental Rural do Brasil como Bem Público Digital), modalidade Hackathon, doravante denominado haCARthon – Maratona de Soluções para o CAR, de acordo com os critérios estabelecidos no presente edital.

1. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. O haCARthon tem como finalidade o desenvolvimento de soluções inovadoras que contribuam para o fortalecimento do Sistema do Cadastro Ambiental Rural (SICAR) e para a consolidação do Cadastro Ambiental Rural (CAR) como um Bem Público Digital.

1.2. O projeto é coordenado pelo Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos (MGI), tendo em vista seu papel na gestão do Cadastro Ambiental Rural (CAR) em âmbito federal, e executado pela Fundação Brasileira para o Desenvolvimento Sustentável (FBDS), na condição de organização recebedora e responsável pela implementação do projeto, a partir de financiamento do Governo da Noruega, por meio do Ministério das Relações Exteriores da Noruega, representado pela Embaixada Real da Noruega no Brasil. Além disso, a iniciativa tem como desenvolvedores, do eixo voltado à Inovação Aberta, a Escola Nacional de Administração Pública e o Impact Hub Brasil, com recursos aportados pela FBDS ao Termo de Colaboração conjunta entre Enap e I.H.

2. OBJETO

2.1. Regulamentar a realização do haCARthon, uma maratona para o desenvolvimento de inovação e tecnologia, mesclando conhecimentos do meio acadêmico, setor público e setor privado, para estimular a criação de soluções para os desafios de inovação.

2.2. Todas as referências e orientações complementares, como cronograma e o(s) desafio(s) proposto(s), encontram-se disponíveis na [Plataforma Desafios \(www.gov.br/desafios\)](http://www.gov.br/desafios).

2.3. As atividades do cronograma poderão ser ajustadas ou alteradas, mediante ampla comunicação aos

participantes.

3. PÚBLICO-ALVO

3.1. O presente evento é aberto ao público em geral, pessoas físicas e jurídicas, brasileiras e estrangeiras, a partir de 18 anos de idade, que se interessam em contribuir com a resolução dos desafios propostos, sendo bem-vinda a participação de pessoas com diferentes expertises.

3.2. É vedada a participação de pessoas membros da Comissão Julgadora e dos responsáveis pela execução do haCARthon, bem como de seus familiares até terceiro grau.

3.3. As equipes deverão atentar-se às regras informadas pela organização do evento e pautar suas ações de acordo com as informações constantes deste regulamento, mantendo um comportamento ético, sem causar danos patrimoniais ou morais, seja a outros participantes ou a terceiros.

4. DO PROGRAMA

4.1. O haCARthon será composto pelas seguintes fases:

Fase 1: Inscrição das pessoas participantes;

Fase 2: Abertura e Dinâmica de Formação de Equipes;

Fase 3: Desenvolvimento da solução;

Fase 4: Submissão da solução;

Fase 5: Pitches e Julgamento das Soluções; e

Fase 6: Premiação e Cerimônia de Encerramento.

5. DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

5.1. Para se inscrever no programa, a pessoa participante deverá preencher o formulário eletrônico de inscrição disponível na [Plataforma Desafios](#).

5.2. As Equipes deverão ser constituídas por no mínimo 2 e no máximo 6 integrantes. As pessoas integrantes deverão ser inscritas separadamente e, em seguida, formar as equipes, observando as instruções determinadas pela organização do haCARthon.

5.3. Apenas uma pessoa integrante de cada equipe deverá ser apontada como líder do projeto. Ela será responsável por submeter o projeto final e pelo recebimento do prêmio, caso couber.

5.4. Este desafio educacional é aberto a todas as pessoas, incentivando a diversidade, a equidade e a inclusão, com atenção especial à ampliação da participação das mulheres e de outros grupos historicamente sub-representados.

5.5. Não serão admitidas inscrições realizadas fora do prazo ou submetidas por terceiros ou em outro meio que não o informado na [Plataforma Desafios](#).

5.6. A Enap não se responsabilizará por inscrições que deixarem de ser concretizadas por motivos de ordem técnica dos computadores, por falhas de comunicação, por congestionamento das linhas de comunicação ou por outros fatores que impossibilitem a transferência de dados.

5.7. A organização se reserva ao direito de adiar ou cancelar as etapas subsequentes caso não haja a formação de ao menos 15 (quinze) equipes no desafio, conforme discricionariedade da organização.

5.8. As inscrições serão gratuitas e eventuais despesas com o desenvolvimento da solução, licenças de software, passagens, locomoção, acomodação e refeições serão de responsabilidade exclusiva das equipes participantes.

6. DA ABERTURA E DINÂMICA DE FORMAÇÃO DE EQUIPES

6.1. Após as inscrições, as pessoas inscritas poderão se organizar em equipes, nomear um líder e registrar

a equipe e o líder, conforme instruções que serão repassadas pela organização no ambiente de realização do haCARthon.

6.2. As equipes contarão com o auxílio de mentores para orientação quanto ao desenvolvimento dos trabalhos, utilização de ferramentas e do ambiente de acesso aos dados.

6.3. Para o desenvolvimento das soluções e efetiva participação no evento, as equipes deverão dispor de computadores pessoais com acesso à internet, e qualquer licença ou ferramenta necessárias para o desenvolvimento e demonstração das soluções, sendo de sua inteira responsabilidade as providências nesse sentido.

7. DO DESENVOLVIMENTO DAS SOLUÇÕES

7.1. As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções de modo remoto, no período definido na programação disponibilizada na [Plataforma Desafios](#).

7.2. Durante o evento ocorrerão ações de mentoria para suporte ao desenvolvimento das soluções e esclarecimento de dúvidas em torno dos temas propostos.

7.3. É vedado o uso de dados eventualmente disponibilizados durante o evento para qualquer outro fim que não o estritamente definido neste Regulamento, acarretando a imediata desclassificação da equipe que descumprir essa regra.

8. DA SUBMISSÃO DE SOLUÇÕES

8.1. As equipes deverão entregar as soluções, no ambiente que será disponibilizado pela organização do haCARthon, na data definida na programação, de acordo com as demais instruções constantes na [Plataforma Desafios](#).

9. DOS PITCHES E JULGAMENTO DAS SOLUÇÕES

9.1. Os participantes devem garantir que as propostas de soluções apresentadas não infrinjam direito autoral, segredo comercial ou quaisquer outros direitos patrimoniais de terceiros.

9.2. O pitch final, a apresentação em slides contendo o problema e a descrição da solução, deverão ser submetidos à Comissão Julgadora na data definida na programação, de acordo com as demais instruções constantes na [Plataforma Desafios](#).

9.3. Qualquer dificuldade de gravação e acesso ao vídeo, imposta pela utilização de plataforma ou recurso diverso, que implique a impossibilidade de acesso pela organização e Comissão Julgadora resultará na desclassificação da equipe.

9.4. O vídeo de apresentação/demonstração da solução deverá ter, no máximo, 3 (três) minutos de duração.

9.5. Será automaticamente eliminada a equipe que:

- a) Entregar a solução de forma incompleta, em inobservância aos entregáveis descritos;
- b) Não entregar a solução; ou
- c) Entregar a solução fora do prazo.

9.6. Serão submetidas ao julgamento final as soluções que tenham atendido todas as entregas previstas.

9.7. A avaliação das soluções pela Comissão Julgadora ocorrerá no período definido na programação, que será disponibilizada na [Plataforma Desafios](#).

9.8. As soluções serão avaliadas pela Comissão Julgadora, adotando escala numérica de 1 (um) a 10 (dez), conforme critérios a serem divulgados em material complementar na [Plataforma Desafios](#).

9.9. A Comissão Julgadora será composta por, no mínimo, 3 (três) membros especialistas em inovação ou nos temas abordados pelo haCARthon.

9.10. A Comissão Julgadora deliberará com a presença de seu presidente e da maioria de seus membros.

- 9.11. O presidente da Comissão Julgadora terá, além do seu voto, o voto de desempate.
- 9.12. Os nomes dos componentes do Comitê Técnico e da Comissão Julgadora serão divulgados quando da publicação dos resultados do prêmio.
- 9.13. Caso a comissão julgadora considere insatisfatórios os trabalhos apresentados, não será atribuído prêmio a nenhuma equipe.
- 9.14. As equipes vencedoras serão aquelas que apresentarem a solução que obtiverem os maiores somatórios gerais das notas atribuídas por todos os componentes da Comissão Julgadora.
- 9.15. Comunicado, contendo decisão da Comissão Julgadora (Resultado Preliminar), será publicado na [Plataforma Desafios](#) pela Coordenação-Geral de Inovação Aberta (GNova Inovação Aberta) da Diretoria de Inovação (GNova) da Enap.
- 9.16. Recursos poderão ser interpostos ao Comunicado da GNova Inovação Aberta nos termos do disposto na Lei nº 9.784/99, no prazo estipulado no cronograma do haCARthon, contados de suas publicações, que deverão ser dirigidos à Diretoria de Inovação da Enap, exclusivamente por meio do endereço desafios.car@enap.gov.br
- 9.17. Os recursos ao Comunicado da GNova Inovação Aberta serão apreciados, em caráter definitivo, pela Diretoria de Inovação da Enap, ouvida a Comissão Julgadora.
- 9.18. Comunicado, com análise dos recursos contra o Comunicado da GNova Inovação Aberta, será publicado na [Plataforma Desafios](#) pela Diretoria de Inovação (GNova) da Enap.
- 9.19. O recurso não será conhecido se interposto fora do prazo, por quem não seja legitimado e caso não siga as instruções deste edital.

10. DA PREMIAÇÃO E CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO

- 10.1. Os vencedores serão anunciados em data e horário a ser definido de acordo com a programação, com as demais instruções constantes na [Plataforma Desafios](#).
- 10.2. A partir da avaliação da Comissão Julgadora serão classificados os projetos em 1º (primeiro), 2º (segundo), 3º (terceiro), 4º (quarto) e 5º (quinto) lugares.
- 10.3. Os prêmios serão pagos pela Impact Hub em até 90 (noventa) dias após a divulgação do resultado final.
- 10.4. O valor total bruto de premiação (sem tributos) é de R\$ 75.000,00 (setenta e cinco mil reais), distribuídos igualmente aos 5 primeiros colocados, de modo que cada equipe vencedora receba R\$ 15.000,00 (quinze mil reais).
- 10.5. Os prêmios de que trata este artigo estão em valores brutos, sujeitos à tributação na forma da lei.
- 10.6. Cada solução poderá ser premiada apenas uma vez.
- 10.7. O pagamento dos prêmios será mediante depósito em instituição bancária brasileira para a conta corrente de titularidade do representante da equipe ou para alguém por ele indicado.

11. DOS DADOS E DA CONFIDENCIALIDADE

- 11.1. Os idealizadores e realizadores do haCARthon irão atuar em conformidade com a legislação vigente sobre a Proteção de Dados Pessoais e as determinações de órgãos reguladores/fiscalizadores sobre a matéria, em especial, a Lei nº 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).
- 11.2. Os dados pessoais informados no formulário de inscrição têm o objetivo de identificação e contato com as participantes e poderão ser utilizados para comunicação de outras iniciativas da Enap, Impact Hub, MGI, e demais parceiros.
- 11.3. Os dados coletados, bem como as informações levantadas nas avaliações de desempenho e acompanhamento, poderão ser utilizados em estudos e publicações pelos idealizadores e realizadores do haCARthon, hipótese na qual as informações serão disponibilizadas em forma agregada e/ou anonimizada.

11.4. Nenhum dado será publicado de forma individual sem a autorização de cada participante.

11.5. A pessoa participante poderá solicitar a exclusão dos seus dados pessoais fornecidos no formulário de inscrição, assim como de seus dados pessoais cadastrados na plataforma, após a data de encerramento do Hackathon CAR DPG

12. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

12.1. As instituições idealizadoras e realizadoras do haCARthon não irão requerer titularidade das tecnologias e também não reivindicarão a participação em eventuais proveitos econômicos decorrentes dos direitos de propriedade intelectual oriundos dos resultados deste edital.

12.2. Ao realizar a inscrição, a pessoa participante consente que os dados pessoais informados no formulário de inscrição têm o objetivo de identificação e contato com as participantes e poderão ser utilizados para comunicação de outras iniciativas da Enap, Impact Hub, MGI, e demais parceiros.

12.3. Novos processos de propriedade intelectual abertos durante ou após a participação dos times no haCARthon deverão ser comunicados à Enap, por meio do e-mail desafios.car@enap.gov.br.

12.4. Cabe aos proponentes a adição das medidas cabíveis para resguardar seus direitos, isentando os idealizadores, organizadores e as demais instituições parceiras que colaboram com este haCARthon quanto à eventual prejuízo que resultar das suas omissões.

12.5. Demais questões relativas à propriedade intelectual serão regidas pela legislação vigente no país, dentre elas, a Lei de Inovação n. 10.974, de 02 de dezembro de 2004, a Lei de Propriedade Industrial n. 9.270 de 14 de maio de 1996, a Lei de Direitos Autorais n. 9.610 e a Lei de Programa de Computador n. 9.609, ambas de 19 de fevereiro de 1998, e suas respectivas alterações, assim como as políticas e normativas das empresas envolvidas no desenvolvimento das iniciativas atendidas.

13. DOS DIREITOS DE IMAGEM

13.1. Os times selecionados concordam em se fazerem representar, quando convidados a comparecer a eventos promovidos pelas instituições idealizadoras e realizadoras do Hackathon CAR DPG.

13.2. As pessoas integrantes dos times selecionados concordam igualmente em estar disponíveis para o relacionamento com a mídia e canais de comunicação – inclusive assessorias de imprensa dos idealizadores e realizadores do haCARthon e em ceder entrevistas e a participar de reportagens que eventualmente sejam requisitadas, com o objetivo de divulgar o programa e a sua participação.

13.3. As pessoas integrantes dos times selecionados concordam em ceder o uso de sua imagem para o haCARthon . A cessão de que este item inclui, mas não se limita a: nome comercial, nome fantasia, imagem da logomarca, nome dos titulares, descrição da empresa, vídeos e fotos submetidos no processo de inscrição, bem como vídeos que contenham imagens do time, a apresentação do projeto de negócio inovador, endereço de website, Facebook, Youtube, LinkedIn, Twitter e outras redes sociais utilizadas, depoimentos e qualquer material de mídia produzido durante as atividades, ou fornecido pelas participantes.

13.4. As imagens licenciadas podem ser vinculadas e divulgadas nos seguintes tipos de mídia: impressa, televisionada, vídeo, virtual e telefônica.

13.5. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os organizadores, realizadores, patrocinadores e apoiadores em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

13.6. Demais questões relativas à propriedade intelectual serão regidas pela legislação vigente no país, dentre elas, a Lei de Inovação nº 10.974, de 02 de dezembro de 2004, a Lei de Propriedade Industrial nº 9.270 de 14 de maio de 1996, a Lei de Direitos Autorais nº 9.610 e a Lei de Programa de Computador nº 9.609, ambas de 19 de fevereiro de 1998, e suas respectivas alterações, assim como as políticas e normativas das empresas envolvidas no desenvolvimento das iniciativas atendidas.

14. DO CRONOGRAMA

14.1. O cronograma completo com os prazos de submissão de iniciativas e de publicação dos resultados será disponibilizado na [Plataforma Desafios](#).

15. DISPOSIÇÕES FINAIS

15.1. Os participantes poderão utilizar ferramentas e recursos pagos, desde que adquiridos legalmente e cujas licenças permitam a publicação pelos organizadores, sem ônus a estes.

15.2. Não haverá qualquer tipo de compromisso de a Administração Pública celebrar contrato para a aquisição, em escala ou não, das propostas de soluções inovadoras selecionadas ou de serviços a elas relacionados.

15.3. O recebimento do prêmio implica a autorização da publicação dos documentos relativos à proposta de solução inovadora finalista e vencedora em repositório institucional da Enap.

15.4. Ao concordar com os termos do edital, os proponentes se comprometem a manter o sigilo e a não tomar, sem autorização, qualquer medida com vistas a obter para si ou para terceiros, os direitos de propriedade intelectual relativos a quaisquer informações sigilosas às quais tenham acesso ao longo do desafio.

15.5. Nenhum participante terá direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução de sua imagem.

15.6. Os autores de soluções premiadas devem fazer menção expressa e visível de que ela foi vencedora do haCARthon, em toda e qualquer divulgação ou utilização pública do trabalho premiado.

15.7. Suspeitas de conduta antiética, além do desrespeito ao presente Edital, serão analisadas e julgadas pela Diretoria de Inovação da Enap, ouvido o Ministério da Gestão e Inovação dos Serviços Públicos, podendo resultar na desclassificação da proposta e cancelamento da inscrição, respeitando o contraditório e a ampla defesa, e seguindo rito similar à apresentação dos recursos contra o Resultado Preliminar.

15.8. Os Desafios poderão ser interrompidos ou suspensos, por motivos de força maior, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos inscritos e/ou a terceiros.

15.9. Os casos omissos serão resolvidos pela Diretoria de Inovação da Enap, ouvido o Ministério da Gestão e Inovação dos Serviços Públicos.

15.10. Este Edital está disponível na [Plataforma Desafios](#).

15.11. Aplica-se subsidiariamente ao presente Edital a legislação brasileira, em especial a Lei nº 14.133, de 2021; a Lei nº 9.784, de 29 de janeiro de 1999, e a Lei nº 7.713, de 22 de dezembro de 1988.

15.12. O foro competente para dirimir eventuais questões relacionadas à realização deste certame é o da cidade de Brasília/DF.

15.13. É de responsabilidade exclusiva dos participantes conhecer integralmente o conteúdo deste Edital e acompanhar as comunicações oficiais relacionadas ao haCARthon, divulgadas no endereço eletrônico da Enap e na Plataforma Desafios (www.gov.br/desafios).

BETÂNIA LEMOS

Presidenta



Documento assinado eletronicamente por **Betânia Peixoto Lemos, Presidenta**, em 15/05/2026, às 11:26, conforme horário oficial de Brasília e Resolução nº 9, de 04 de agosto de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <http://sei.enap.gov.br/autenticidade>, informando o código verificador **0993344** e o código CRC **62938F2C**.

Referência: Processo nº 04600.001282/2026-00

SEI nº 0993344