

DESAFIO BUILDATHON 2026

Projetar para Impactar Brasil

REGULAMENTO DO DESAFIO
CULTURAL BRASIL



**ETC
BRASIL**

EDUCATIONAL TECHNOLOGY CONSULTING

 **AUTODESK**
Learning Partner

Distribuidor

Sumário

CAPÍTULO I: DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	2
CAPÍTULO II: DOS OBJETIVOS E DA FINALIDADE INSTITUCIONAL	2
CAPÍTULO III: CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO E DA ENTREGA DAS PROPOSTAS	3
SEÇÃO I: DOS PARTICIPANTES	3
SEÇÃO II: DAS EQUIPES	3
SEÇÃO III: DAS INSCRIÇÕES.....	3
SEÇÃO IV: DA ELEGIBILIDADE.....	4
SEÇÃO V: PRODUÇÃO DA SOLUÇÃO E SUBMISSÃO DOS PROJETOS (ENTREGA FINAL)	4
CAPÍTULO IV: DO DESAFIO, DO OBJETIVO, CARACTERÍSTICAS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	5
SEÇÃO I: DO OBJETIVO GERAL E CARACTERÍSTICAS DO DESAFIO	5
SEÇÃO II: DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO DESAFIO	5
SEÇÃO III: DA UTILIZAÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.....	6
CAPÍTULO V: DO CRONOGRAMA.....	6
CAPÍTULO VI: DO JULGAMENTO E AVALIADORES	7
CAPÍTULO VII: DA PREMIAÇÃO	7
SEÇÃO I: DA PREMIAÇÃO GLOBAL AUTODESK BUILDATHON.....	7
SEÇÃO II: DA PREMIAÇÃO NACIONAL NO DESAFIO “PROJETAR PARA IMPACTAR BRASIL”	8
SEÇÃO III: DOS CERTIFICADOS	9
CAPÍTULO VIII: DA PROPRIEDADE INTELECTUAL.....	9
CAPÍTULO IX: DA LICENÇA DE USO DOS PROJETOS	9
CAPÍTULO X: DA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS (LGPD).....	10
CAPÍTULO XI: DAS OBRIGAÇÕES DOS PARTICIPANTES	10
CAPÍTULO XII: DAS HIPÓTESES DE DESCLASSIFICAÇÃO	11
CAPÍTULO XIII: DAS LIMITAÇÕES DE RESPONSABILIDADE.....	11
CAPÍTULO XIV: DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	11
CAPÍTULO XV: DO FORO	13

CAPÍTULO I: DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1. Antes de participar do Desafio, o participante deve ler todo o presente regulamento. A adesão ao Desafio implica na inequívoca, irretratável e irrevogável aceitação e entendimento das condições, regras e normas descritas neste Regulamento.

Art. 2. O desafio cultural Brasil “BUILDATHON 2026: Projetar para Impactar Brasil” é realizado e organizado pela ETC Brasil Soluções em Tecnologia Educacional Ltda., pessoa jurídica de direito privado com sede a Av. Visconde de Inhaúma 124 - 20ª andar, Rio de Janeiro, Estado do Rio de Janeiro, CEP 20.091-901 devidamente inscrita no CNPJ/MF sob o nº.42.594.036/0001-90, doravante ETC Brasil e/ou ORGANIZADORA.

CAPÍTULO II: DOS OBJETIVOS E DA FINALIDADE INSTITUCIONAL

Art. 3. O “BUILDATHON 2026: Projetar para Impactar Brasil” é um desafio cultural educacional de inovação que tem por objetivo estimular estudantes da educação profissional, tecnológica e do ensino superior a desenvolverem soluções criativas para desafios reais das áreas de Arquitetura, Engenharia, Construção e Operação (AECO), utilizando tecnologias e plataformas digitais.

Art. 4. As soluções deverão observar o conceito "Design for Impact" (Projetar para Impactar), propondo alternativas capazes de gerar benefícios para comunidades locais, com potencial de aplicação e replicação em âmbito nacional e internacional ("Glocal").

Art. 5. O “BUILDATHON 2026: Projetar para Impactar Brasil” tem como finalidade incentivar a criatividade, a colaboração multidisciplinar, o uso de metodologias BIM (Building Information Modeling), a transformação digital da construção e o desenvolvimento de competências alinhadas às demandas da Indústria 4.0 e da Construção 4.0.

Art. 6. O desafio também busca aproximar estudantes, instituições de ensino, professores, setor produtivo e organizações públicas, promovendo um ambiente colaborativo de inovação voltado ao desenvolvimento sustentável da cadeia da Arquitetura, Engenharia, Construção e Operação (AECO).

Art. 7. No Brasil, o BUILDATHON 2026 está alinhado às iniciativas de disseminação do BIM e da transformação digital da construção, contribuindo para a formação da próxima geração de profissionais capazes de liderar a modernização do setor.

CAPÍTULO III: CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO E DA ENTREGA DAS PROPOSTAS

SEÇÃO I: DOS PARTICIPANTES

Art. 8. Poderão participar do “BUILDATHON 2026: Projetar para Impactar Brasil” estudantes, maiores de 16 anos, regularmente matriculados em cursos técnicos, tecnológicos ou de graduação de instituições de ensino reconhecidas pelo Ministério da Educação (MEC).

Art. 9. A participação neste concurso é voluntária, gratuita e não está condicionada, em hipótese alguma, à aquisição de qualquer produto, bem ou serviço, nem ao pagamento de qualquer taxa de inscrição, observadas as condições estabelecidas neste Regulamento e no regulamento oficial do Autodesk Buildathon Global.

SEÇÃO II: DAS EQUIPES

Art. 10. A participação ocorrerá exclusivamente em equipes compostas por, no mínimo, 2 (dois) e, no máximo, 4 (quatro) estudantes.

Art. 11. Cada equipe deverá indicar, no momento da inscrição, um Líder da Equipe (Team Captain), que será o responsável por eventuais, se necessária, pela comunicação com a Organização e pelo envio oficial do projeto.

Art. 12. Todos os integrantes da equipe deverão ser inscritos uma única vez, por equipe, informando:

I – Nome completo;

II – Endereço eletrônico (e-mail) válido e de uso exclusivo;

III – Telefone;

IV – Demais informações eventualmente solicitadas pela Organização.

Art. 13. Cada estudante poderá participar de apenas uma única equipe, sendo vedada sua inscrição simultânea em mais de um grupo e ou equipe.

Art. 14. Cada equipe poderá apresentar um único trabalho e ou “projeto”;

SEÇÃO III: DAS INSCRIÇÕES

Art. 15. A inscrição para participação no BUILDATHON 2026 deve ser realizada até o dia 10/08/2026 no site <https://atcportal.net/aeccompetition/pt-br/>

Art. 16. No ato da inscrição, até o dia 10 de agosto, cada equipe deverá informar o seu País de modo a identificar o fuso horário principal (“Primary Time Zone”), que será utilizado para definição de todos os prazos oficiais aplicáveis à equipe durante a competição.

Art. 17. Todos os prazos previstos para entrega das atividades e submissão dos projetos serão encerrados, impreterivelmente, às 18h00 (horário local da região informada pela equipe no ato da inscrição).

Art. 18. Não serão aceitas entregas realizadas após o prazo estabelecido, ficando a equipe proponente responsável pelo envio eletrônico dentro do prazo, sendo desclassificadas as propostas inclusive nos casos decorrentes de:

- I – Erro na escolha do fuso horário;
- II – Dificuldades técnicas;
- III – Problemas de conexão à internet;
- IV – Falhas de equipamentos ou sistemas utilizados pelos participantes;
- V – Quaisquer outros fatos não imputáveis à Organização.

SEÇÃO IV: DA ELEGIBILIDADE

Art. 19. Não podem ser utilizados projetos e ou propostas elaboradas anteriormente a publicação deste BUILDATHON 2026, seja para outras atividades, desafios ou concursos.

Art. 20. Os projetos submetidos pelos participantes deverão atender integralmente aos termos, às condições e às demais regras do desafio, conforme estabelecido na página oficial da competição: <https://atcportal.net/aeccompetition/pt-br/>

Art. 21. A Organização poderá, a qualquer tempo, solicitar documentos que comprovem a condição de estudante regularmente matriculado, bem como outras informações necessárias para verificação da elegibilidade dos participantes, sob pena de desclassificação em caso de não atendimento.

SEÇÃO V: PRODUÇÃO DA SOLUÇÃO E SUBMISSÃO DOS PROJETOS (ENTREGA FINAL)

Art. 22. Conforme cronograma oficial divulgado pela Organização, ao longo de 2 (dois) dias, 18-19 de agosto de 2026, as equipes inscritas receberão o “briefing” do desafio, produzirão a solução, das 8h do dia 18 até as 18h do dia 19 de agosto, e farão a submissão dos projetos, no seguinte formato:

- I – A entrega do projeto deverá ser em 1 (um) único arquivo PDF contendo todos os conceitos e uma proposta final, plantas com áreas por ambiente, comprovação de área ocupada (footprint) inferior a 1.500 m², dados do Forma (solar, vento e PV) e justificativa de 100–150 palavras.

Art. 23. Linguagem: A submissão final do projeto deve ser feita obrigatoriamente na língua inglesa.

Art. 24. Cada formulário de entrega do projeto regional fechará automaticamente às 18h00 (horário local) no último dia da competição.

CAPÍTULO IV: DO DESAFIO, DO OBJETIVO, CARACTERÍSTICAS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

SEÇÃO I: DO OBJETIVO GERAL E CARACTERÍSTICAS DO DESAFIO

Art. 25. Projetar um centro de aprendizagem e inovação para campus acadêmico que poderá ser no seu próprio campus, num local urbano da região, área industrial abandonada ou em processo de revitalização que seja um local significativo para a sua comunidade.

Art. 26. A proposta da equipe deve:

- I – Demonstrar colaboração digital;
- II – Promover a sustentabilidade;
- III – Servir como um exemplo de projeto de desempenho com tecnologia Autodesk;
- IV – Responder de forma significativa às condições climáticas locais e às restrições contextuais.

SEÇÃO II: DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO DESAFIO

Art. 27. Os projetos serão avaliados considerando, entre outros, os seguintes critérios:

- I – Configuração do terreno e análise inicial;
- II – Planejamento espacial (Revit – conformidade com Schedule of Accommodation);
- III – Qualidade dos conceitos (Forma);
- IV – Desempenho ambiental e análises;
- V – Iteração e tomada de decisão baseada em dados;
- VI – Proposta final e justificativa;
- VII – Apresentação e comunicação.

Parágrafo único. A Organização poderá divulgar os pesos atribuídos a cada critério de avaliação.

Art. 28. O resultado da seleção do júri regional e nacional terá caráter definitivo, não cabendo revisão de julgamento.

SEÇÃO III: DA UTILIZAÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Art. 29. O uso de funcionalidades de IA nos produtos da Autodesk é permitido como um recurso de apoio. A IA pode ser usada para a ideação de conceitos, mas deve ser explicitamente declarada na narrativa do projeto. As submissões à competição que tenham sido geradas por ferramentas de IA serão desclassificadas.

Art. 30. Não será permitido apresentar como autoria própria projetos, modelos, desenhos, textos, imagens ou qualquer outro conteúdo gerado integralmente por ferramentas de Inteligência Artificial.

Art. 31. Sempre que houver utilização de IA durante o desenvolvimento do projeto, a equipe deverá informar, no relatório ou apresentação final:

I – A ferramenta utilizada;

II – A finalidade de sua utilização;

III – De que forma a IA contribuiu para o desenvolvimento da solução.

Art. 32. A omissão dessa informação ou a utilização inadequada de Inteligência Artificial poderá resultar na desclassificação da equipe.

CAPÍTULO V: DO CRONOGRAMA

Art. 33. BUILDATHON 2026 acontecerá ao longo de 2 (dois) dias, 18-19 de agosto de 2026, conforme cronograma oficial divulgado pela Organização.

Art. 34.

Data final para inscrições Desafio BUILDATHON 2026	10/08
Habilitação e Iniciação dos Trabalhos	18 e 19/08
Recebimento dos Trabalhos e Início Julgamentos	20/08
Divulgação do Resultado Global	Setembro
Divulgação do Resultado Nacional	Setembro

CAPÍTULO VI: DO JULGAMENTO E AVALIADORES

Art. 35. Os projetos serão avaliados por Comissão Julgadora composta por profissionais convidados pela Organização do “Global” Autodesk Buildathon

Art. 36. A Comissão poderá ser formada por representantes da Autodesk, KnowledgePoint, especialistas do setor AECO, professores universitários e profissionais convidados.

Art. 37. Os membros da Comissão atuarão com independência e imparcialidade.

Art. 38. As decisões da Comissão Julgadora serão soberanas, definitivas e irrecorríveis.

CAPÍTULO VII: DA PREMIAÇÃO

Art. 39. Serão premiadas as equipes vencedoras classificadas, conforme previsto nas regras oficiais da competição global Autodesk Buildathon.

Art. 40. Os projetos inscritos poderão concorrer à premiação global Autodesk Buildathon e à premiação na etapa regional “Projetar para Impactar Brasil”, objeto deste Edital.

Art. 41. Os prêmios serão concedidos exclusivamente às equipes vencedoras.

Art. 42. Os prêmios serão concedidos às equipes vencedoras e destinados aos seus respectivos integrantes, sendo pessoais e intransferíveis. Em nenhuma hipótese poderão ser cedidos, substituídos ou convertidos em dinheiro, inclusive em situações decorrentes de caso fortuito ou força maior.

Art. 43. Eventuais tributos incidentes sobre a premiação serão de responsabilidade dos respectivos beneficiários, quando aplicável.

SEÇÃO I: DA PREMIAÇÃO GLOBAL AUTODESK BUILDATHON

Art. 44. Serão premiados os três (3) melhores projetos das equipes competindo globalmente.

Art. 45. As premiações para as equipes ganhadoras do “Global” Autodesk Buildathon estão publicadas no website oficial o site <https://atcportal.net/aeccompetition/pt-br/>

Art. 46. Terão direito, às viagens especificadas somente as equipes ganhadoras do “Global” Autodesk Buildathon que tenham os seus nomes publicados no website e canais oficiais do “Global” Autodesk Buildathon.

Art. 47. Não será permitida a transferência ou substituição dos prêmios para terceiros.

Art. 48. A devolução ou a não aceitação dos prêmios implicará na desqualificação da equipe ganhadora, e neste caso, será indicado uma nova equipe ganhadora, de acordo com os critérios estipulados pela ORGANIZADORA.

SEÇÃO II: DA PREMIAÇÃO NACIONAL NO DESAFIO “PROJETAR PARA IMPACTAR BRASIL”

Art. 49. A participação na competição global Autodesk Buildathon é a etapa classificatória que determinará as melhores equipes classificadas, ganhadoras e aptas a receberem a premiação da etapa nacional regional objeto deste edital denominado “Projetar para Impactar Brasil”.

Art. 50. Serão premiados os 10 (dez) melhores projetos das equipes brasileiras competindo globalmente.

Art. 51. Até 7 (sete) dias úteis após a divulgação do resultado da Etapa “Global” Autodesk Buildathon, será divulgada pela ORGANIZADORA no BRASIL, os 10 (dez) melhores projetos e respectivas equipes ganhadoras da etapa regional “Projetar para Impactar Brasil”.

Art. 52. Da premiação etapa regional “Projetar para Impactar Brasil” dos conforme abaixo:

- I – 1º lugar Etapa Brasil: Cada participante da equipe vencedora classificada em primeiro lugar ganhará um (1) drone que filma e grava imagens, um (1) vale para jantar em um restaurante da sua região e um (1) voucher de certificação Autodesk Certified User (ACU);
- II – 2º lugar Etapa Brasil: Cada participante da equipe vencedora classificada em segundo lugar, ganhará um (1) Smart Watch Samsung Galaxy Fit 3, um (1) vale para jantar em um restaurante da sua região e um (1) voucher de certificação Autodesk Certified User (ACU);
- III – 3º lugar Etapa Brasil: Cada participante da equipe vencedora classificada em terceiro lugar, ganhará um (1) Headphone Bluetooth, um (1) vale para jantar em um restaurante da sua região e um (1) voucher de certificação Autodesk Certified User (ACU);
- IV – 4º ao 10º lugar: Cada participante das equipes classificadas entre 4º (quarto) e 10º (decimo) lugares ganhará um (1) voucher de certificação Autodesk Certified User (ACU).

Art. 53. As premiações para a etapa nacional indicadas acima, serão oferecidas e custeadas pela ORGANIZADORA, que ocorrerão de acordo com o estipulado e informado aos vencedores, tão logo seja divulgado o resultado deste chamamento;

Art. 54. Não será permitida a transferência ou substituição dos prêmios para terceiros.

SEÇÃO III: DOS CERTIFICADOS

Art. 55. Certificados de Participação — Todos os integrantes das equipes que participarem do Desafio “BUILDATHON 2026: Projetar para Impactar Brasil” terão direito a certificado de participação, que será emitido após o encerramento do Desafio, mediante o preenchimento de formulário específico, a ser encaminhado aos respectivos endereços de e-mail.

CAPÍTULO VIII: DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

Art. 56. Todos os projetos apresentados deverão ser originais e desenvolvidos pelos próprios participantes.

§ 1º Não serão aceitos projetos que:

- I – Violem direitos autorais;
- II – Utilizem conteúdo sem autorização;
- III – Reproduzam trabalhos de terceiros;
- IV – Infrinjam marcas, patentes ou qualquer outro direito de propriedade intelectual.

§ 2º A responsabilidade pela originalidade do projeto é exclusivamente da equipe participante.

§ 3º Caso seja constatada qualquer infração aos direitos de terceiros, a equipe será imediatamente desclassificada, independentemente da fase da competição.

CAPÍTULO IX: DA LICENÇA DE USO DOS PROJETOS

Art. 57. Os direitos autorais sobre os projetos permanecerão pertencendo aos seus respectivos autores.

§ 1º Ao realizar a inscrição, os participantes concedem à Autodesk, à KnowledgePoint Limited, à ORGANIZADORA e aos parceiros institucionais do Buildathon licença gratuita, não exclusiva, mundial e por prazo indeterminado para:

- I – Divulgar os projetos;
- II – Publicar imagens, vídeos e apresentações;
- III – Utilizar os projetos em ações institucionais;
- IV – Divulgar resultados da competição;
- V – Promover futuras edições do Autodesk Buildathon.

§ 2º Essa licença não implica transferência da titularidade da propriedade intelectual.

§ 3º Sempre que possível, será mencionada a autoria do projeto e a instituição de ensino representada.

CAPÍTULO X: DA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS (LGPD)

Art. 58. Os dados pessoais fornecidos pelos participantes serão tratados exclusivamente para fins relacionados à realização do Autodesk Buildathon.

§ 1º Os participantes autorizam o tratamento de seus dados para:

- I – Confirmação de elegibilidade;
- II – Comunicação durante a competição;
- III – emissão de certificados;
- IV – Divulgação dos resultados;
- V – Promoção institucional do evento.

§ 2º Os dados poderão ser compartilhados com a Autodesk, KnowledgePoint e parceiros diretamente envolvidos na realização da competição.

§ 3º O tratamento dos dados pessoais será realizado em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 — Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) — e com a Política de Privacidade da ETC Brasil, disponível em: <https://etcbrasil.com/politica-de-privacidade/>

CAPÍTULO XI: DAS OBRIGAÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 59. São obrigações dos participantes:

- I – Cumprir integralmente este Regulamento;
- II – Agir com ética e respeito;
- III – Manter conduta compatível com ambiente acadêmico;
- IV – Apresentar informações verdadeiras;
- V – Respeitar os direitos de terceiros;
- VI – Observar os prazos estabelecidos pela Organização.

CAPÍTULO XII: DAS HIPÓTESES DE DESCLASSIFICAÇÃO

Art. 60. Poderão ser desclassificadas as equipes que:

- I – Prestarem informações falsas;
- II – Descumprirem este Regulamento;
- III – Praticarem plágio;
- IV – Utilizarem indevidamente Inteligência Artificial;
- V – Violarem direitos autorais;
- VI – Apresentarem comportamento incompatível com os objetivos da competição;
- VII – Deixarem de cumprir os prazos estabelecidos.

CAPÍTULO XIII: DAS LIMITAÇÕES DE RESPONSABILIDADE

Art. 61. A Organização não se responsabiliza por:

- I – Falhas de conexão à internet;
- II – Indisponibilidade temporária de sistemas;
- III – Problemas técnicos em equipamentos dos participantes;
- IV – Perda de arquivos;
- V – Envio incorreto de documentos;
- VI – Fatos decorrentes de caso fortuito ou força maior.

Parágrafo único. É responsabilidade exclusiva dos participantes manter cópias de segurança ("backup") de todos os arquivos produzidos durante a competição.

CAPÍTULO XIV: DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 62. Somente poderão participar da competição projetos desenvolvidos durante o período oficial do BUILDATHON 2026, sendo vedada a utilização, total ou parcial, de projetos previamente elaborados para outros concursos, desafios, disciplinas acadêmicas ou quaisquer outras finalidades.

Art. 63. Este Regulamento entra em vigor na data de sua publicação nos canais oficiais da ETC BRASIL e permanecerá válido durante todo o período de realização do BUILDATHON 2026.

Art. 64. A Organização poderá divulgar os projetos participantes, finalistas e vencedores, tanto na etapa nacional quanto na etapa global, em seus sítios eletrônicos, redes sociais, materiais institucionais e demais meios de divulgação, sempre respeitando os direitos morais dos autores e observadas as disposições relativas à propriedade intelectual previstas neste Regulamento.

Art. 65. A Organização reserva-se o direito de alterar, suspender, adiar ou cancelar o presente Desafio, no todo ou em parte, em razão de caso fortuito, força maior, determinação legal, decisão da Autodesk ou da KnowledgePoint, impossibilidade operacional ou qualquer outro fato superveniente que comprometa sua realização.

§ 1º Na hipótese prevista no caput, a Organização divulgará comunicado oficial por seus canais de comunicação, informando, sempre que possível, os motivos da decisão.

§ 2º O cancelamento, suspensão ou alteração da competição não gerará direito a qualquer tipo de indenização, compensação, multa, reembolso de despesas ou ressarcimento de qualquer natureza aos participantes, ressalvada hipótese de obrigação legal expressa.

Art. 66. A inscrição no BUILDATHON 2026 implica a plena ciência e aceitação deste Regulamento, bem como das regras oficiais do Autodesk Buildathon Global.

Art. 67. A Organização poderá promover ajustes neste Regulamento, desde que tais alterações não prejudiquem a isonomia entre os participantes nem alterem substancialmente as condições da competição após o início do período oficial do desafio.

Parágrafo único. Toda alteração será divulgada pelos canais oficiais da competição, passando a integrar este Regulamento para todos os efeitos.

Art. 68. Os casos omissos, dúvidas de interpretação e situações não previstas neste Regulamento serão analisados e decididos pela Organização, podendo, quando necessário, ser consultadas a Autodesk e a KnowledgePoint, cujas decisões terão caráter definitivo no âmbito administrativo da competição.

Art. 69. Este Regulamento deverá ser interpretado em conjunto com o Regulamento Oficial do Autodesk Buildathon Global.

§ 1º Em caso de conflito entre este Regulamento e o Regulamento Oficial do Autodesk Buildathon Global, prevalecerão as regras globais da Autodesk quanto às normas internacionais da competição, especialmente aquelas relacionadas à elegibilidade, ao julgamento, à classificação, à premiação global e às condições gerais do desafio internacional.

§ 2º Permanecerão regidas por este Regulamento as questões de natureza operacional, institucional e jurídica relacionadas à participação das equipes inscritas por intermédio da Organização brasileira.

CAPÍTULO XV: DO FORO

Art. 70. Para dirimir eventuais controvérsias relacionadas exclusivamente à aplicação deste Regulamento no território brasileiro, fica eleito o foro da Comarca do Rio de Janeiro, Estado do Rio de Janeiro, com renúncia expressa a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Parágrafo único. As questões relacionadas à organização global do Autodesk Buildathon, critérios internacionais de julgamento, elegibilidade internacional e demais matérias disciplinadas pela Autodesk ou pela KnowledgePoint observarão as regras e a jurisdição previstas no regulamento oficial da competição global.