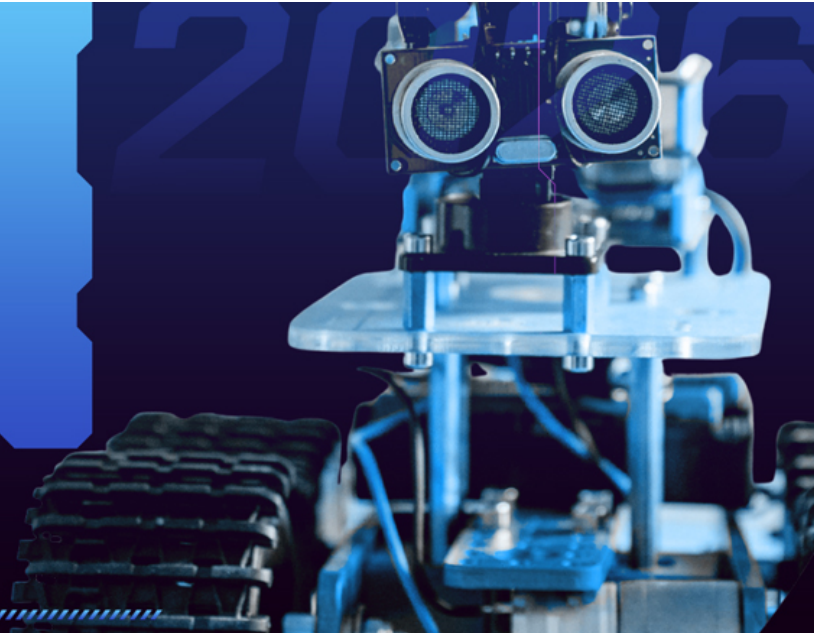


III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



III TORNEIO DE ROBÓTICA SANTA MARIA MINAS – PUC MINAS

ROBÓTICA E INOVAÇÃO PARA A PRESERVAÇÃO DA BIODIVERSIDADE

EDITAL N.º 04 /2026

O Torneio de Robótica Santa Maria Minas – PUC Minas é uma realização conjunta da Coordenação de Ciência e Tecnologia da Rede de Colégios Santa Maria Minas (CSM Minas) e da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas), consolidando a parceria institucional entre as duas instituições.

O Torneio dá continuidade à tradição do Torneio de Robótica promovido pelo Colégio Santa Maria Minas desde 2024, ampliando seu alcance e aproximando a Educação Básica do ambiente universitário por meio da robótica educacional.

Em 2026, o Torneio adota como eixo temático a “**Robótica e Inovação para a Preservação da Biodiversidade**”, em diálogo com a agenda científica e socioambiental de ambas as instituições.

O público-alvo do Torneio são os estudantes regularmente matriculados na 2.ª Série do Ensino Médio das Unidades Escolares do Colégio Santa Maria Minas.

O Torneio será realizado presencialmente no campus Coração Eucarístico da PUC Minas, localizado na Av. Dom José Gaspar, 500, bairro Coração Eucarístico, em Belo Horizonte (MG), CEP 30535-901, no dia 24/10/2026, no prédio 43, de acordo com a programação geral a seguir:

HORÁRIO	PROGRAMAÇÃO
08h às 09h	Cerimônia de Abertura do Evento
09h às 09h30	Testes das Equipes
09h30 às 11h40	Torneio de Robótica – Rodízio de Categorias (manhã)
11h40 às 13h	Almoço
13h00 às 15h00	Torneio de Robótica – Rodízio de Categorias (tarde)
15h00 às 16h00	Cerimônia de Homenagens, Premiação e Resultados

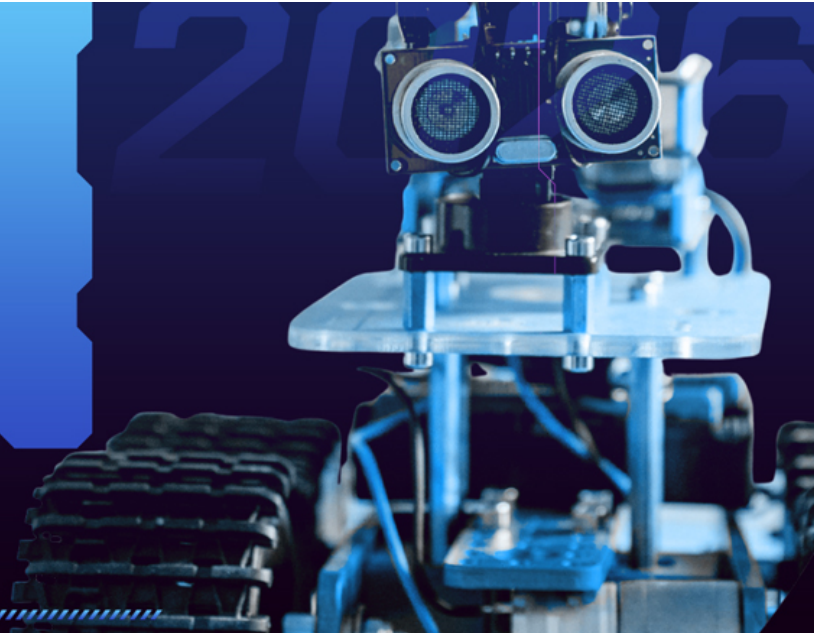
1.0 DOS OBJETIVOS

O Torneio tem como objetivos:

a) estimular a robótica educacional, o pensamento computacional e a lógica de programação entre os estudantes da Rede;

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



- b) aplicar, de forma prática, conceitos de Física, Matemática e Engenharia ao desenvolvimento de soluções robóticas;
- c) promover a aprendizagem baseada em projetos (Project-Based Learning) e o trabalho em equipe;
- d) fortalecer a parceria entre o Colégio Santa Maria Minas e a PUC Minas, aproximando a Educação Básica do ambiente universitário;
- e) sensibilizar a comunidade escolar para a preservação da biodiversidade e para o papel da tecnologia na construção de soluções socioambientais;
- f) promover o conagraçamento entre as Unidades Escolares do Colégio Santa Maria Minas.

2.0 DA COMISSÃO ORGANIZADORA

2.1 O Torneio será organizado por uma Comissão composta por representantes das duas instituições parceiras:

- a) Prof. Brian Diniz Amorim – Coordenação de Ciência e Tecnologia – Colégio Santa Maria Minas;
- b) Prof. Fernando Basílio Felix – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas).
- c) Prof. Cláudio Dias Campos – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas).

2.2 Compete à Comissão Organizadora dirigir o Torneio com base neste Edital, divulgar as informações oficiais e decidir, de forma soberana e definitiva, sobre os casos omissos.

3.0 DOS PARTICIPANTES E DAS INSCRIÇÕES

3.1 Poderão participar estudantes regularmente matriculados na 2.^a Série do Ensino Médio das Unidades Escolares do Colégio Santa Maria Minas, inscritos por suas respectivas Unidades.

3.2 Cada equipe será composta por 3 (três) a 6 (seis) estudantes.

3.3 Cada equipe inscrita participará obrigatoriamente de todas as 5 (cinco) categorias do Torneio (A a E), conforme a programação oficial constante do item 4.

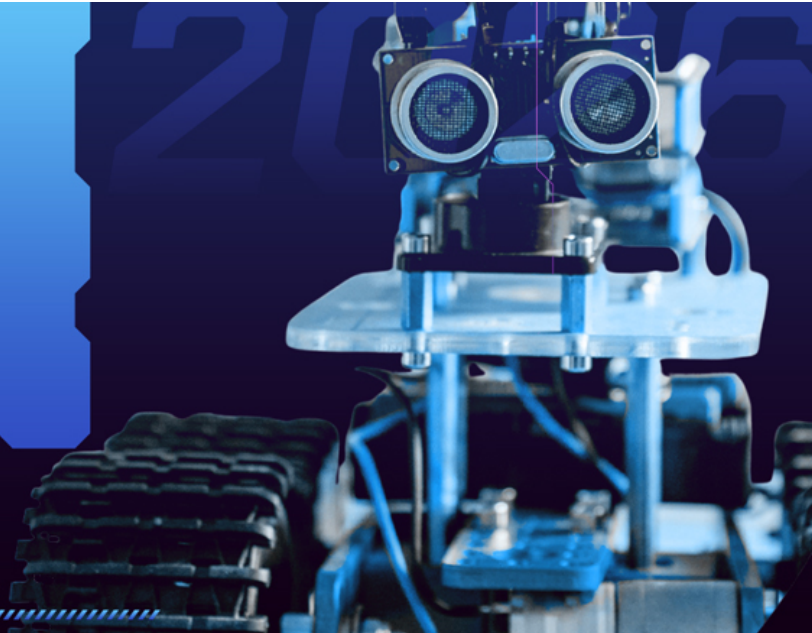
3.4 As inscrições serão realizadas no período de 01/09/2026 a 15/09/2026, por meio do formulário <https://www.even3.com.br/iii-torneio-de-robotica-colegio-santa-maria-minas-e-puc-minas-773364>, e são gratuitas.

3.5 Serão aprovados, para participação do torneio até 32 equipes, de acordo com o limite quantitativo estabelecido por unidade escolar, abaixo descrito.

Unidade Escolar	Número máximo de trabalhos classificados
Colégio Santa Maria Minas – Unidade Betim	4
Colégio Santa Maria Minas – Unidade Cidade Nova	4
Colégio Santa Maria Minas – Unidade Contagem	6

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



Colégio Santa Maria Minas – Unidade Coração Eucarístico	3
Colégio Santa Maria Minas – Unidade Floresta	4
Colégio Santa Maria Minas – Unidade Nova Suíça	6
Colégio Santa Maria Minas – Unidade Pampulha	4
Colégio Santa Maria Minas – Unidade São Gabriel	1
TOTAL	32 equipes

3.5.3 O critério de classificação das equipes será o horário de inscrição para o torneio.

3.5.2 Caso uma unidade não atinja o número máximo de equipes inscritas, o quantitativo de vagas não preenchidas será distribuído por sorteio entre as demais unidades.

4.0 DAS CATEGORIAS E DA PROGRAMAÇÃO

4.1 DA COMPOSIÇÃO DO TORNEIO

O Torneio será composto por 5 (cinco) categorias, das quais todas as equipes deverão participar obrigatoriamente:

- a) Categoria A – Robótica Criativa (Biodiversidade);
- b) Categoria B – Navegação Autônoma (Seguidor de Linha);
- c) Categoria C – Estoura Balão;
- d) Categoria D – Manipulação e Resgate (Transporte de Objeto);
- e) Categoria E – Entrega e Parada de Emergência.

4.2 A categoria A, Robótica Criativa, será avaliada através de vídeo enviado pela equipe até o dia 16/10/2026 por meio de um formulário próprio, encaminhado posteriormente, de um link de vídeo postado na plataforma YouTube no formato não listado.

4.2.1 O vídeo deve ter até 5 minutos, conter a apresentação da equipe, dos integrantes da equipe, do protótipo criado e dissertação sobre as escolhas para o protótipo.

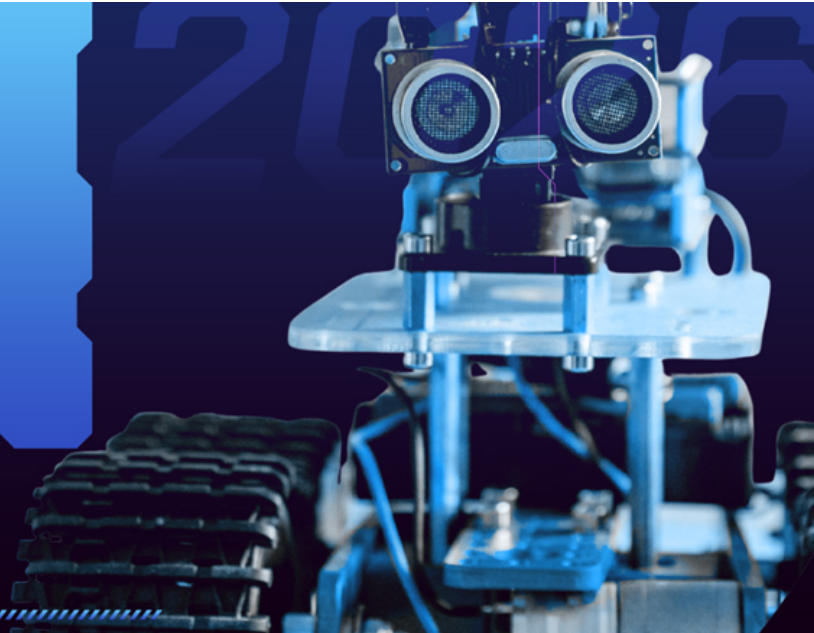
4.2.1 As categorias B, C, D e E ocorrerão de forma simultânea ao longo de todo o dia, em locais distintos, no formato de rodízio: as equipes serão distribuídas em grupos, e cada grupo iniciará por uma categoria diferente, percorrendo sucessivamente todas as demais ao longo da programação da manhã e da tarde.

4.2.2 A composição dos grupos será feita de forma aleatória, sem restrição quanto à participação de equipes de uma mesma Unidade Escolar em um mesmo grupo.

4.2.3 Próximo à data do Torneio, a Comissão Organizadora divulgará a relação das equipes que integrarão cada grupo, bem como a ordem de execução das provas de cada grupo, de modo que cada equipe se encaminhe diretamente ao local de sua primeira prova.

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



4.2 DAS REGRAS GERAIS DE EXECUÇÃO DAS PROVAS

4.2.1 Cada equipe será chamada para a realização de cada prova conforme a ordem de rodízio previamente divulgada. A partir da chamada, a equipe terá 5 (cinco) minutos para comparecer ao local da respectiva categoria.

4.2.2 A equipe que não comparecer no prazo previsto no item 4.2.1 será desclassificada daquela prova, não podendo ser novamente chamada posteriormente para realizá-la.

4.2.3 Ao chegar ao local da prova, a equipe passará por vistoria técnica, na forma do item 5, para verificação da conformidade do robô com as especificações da respectiva categoria. A vistoria será realizada dentro do tempo de preparação previsto no item 4.2.4.

4.2.4 Em cada prova, a equipe disporá de:

a) 5 (cinco) minutos de preparação, destinados ao posicionamento e aos ajustes finais do robô, bem como à regularização de eventuais não conformidades apontadas na vistoria técnica;

b) 5 (cinco) minutos de execução cronometrada da tarefa correspondente à categoria.

4.2.5 Durante os 5 (cinco) minutos de execução, a equipe poderá reiniciar a tarefa quantas vezes desejar dentro do tempo disponível, sendo permitido tocar e reposicionar o robô no ponto de largada. O reinício não implica desclassificação, mas impede que a equipe obtenha a pontuação máxima da prova: a pontuação total somente será atribuída à tentativa limpa, assim entendida aquela realizada sem reinício, sem auxílio externo, sem perda de componentes e em conformidade com os demais requisitos definidos no item 6.

4.2.6 Cada equipe poderá utilizar robôs distintos para cada categoria, desde que todos atendam às especificações técnicas do item 5.

4.3 Os anexos integrantes deste Edital serão divulgados até o dia 30 de setembro de 2026.

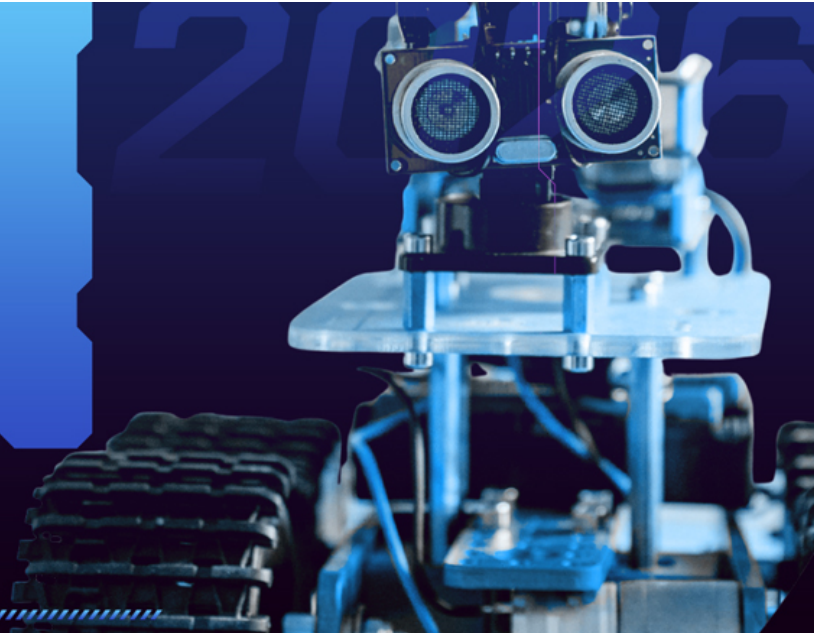
4.3.1 Entre os documentos, o Anexo D disporá sobre a frequência de configuração dos controles e carrinhos, estabelecendo as respectivas orientações e condições aplicáveis.

4.3 Categoria A – Robótica Criativa (Biodiversidade)

4.3.1 Nesta categoria, cada equipe apresentará, por meio de vídeo enviado previamente, um projeto ou protótipo robótico voltado à preservação da biodiversidade e à solução de desafios socioambientais, tais como monitoramento de fauna e flora, combate a queimadas, manejo de resíduos e proteção de áreas de conservação, entre outros.

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



4.3.2 O protótipo não precisa ser funcional, podendo consistir em um conceito, modelo ou maquete que represente a solução proposta.

4.3.3 Não há restrições técnicas de plataforma, dimensões, peso ou componentes nesta categoria. As equipes poderão utilizar quaisquer materiais, ideias e kits, inclusive fora da plataforma Fuzzy Maker, desde que o projeto tenha sido integralmente concebido e montado pela própria equipe.

4.3.4 Esta categoria não será submetida a vistoria técnica.

4.3.7 A avaliação da Categoria A totalizará 20 (vinte) pontos, distribuídos conforme os critérios a seguir:

CRITÉRIO	PONTOS
Aderência ao tema (preservação da biodiversidade e solução socioambiental)	8
Criatividade, originalidade e viabilidade da solução	6
Clareza da apresentação e domínio do conteúdo na defesa oral	6

4.4 Categoria B – Navegação Autônoma (Seguidor de Linha)

4.4.1 O robô deverá percorrer, de forma 100% autônoma, um trajeto demarcado por uma linha preta sobre fundo branco, demonstrando leitura correta dos sensores ópticos e precisão na trajetória.

4.4.2 O desenho da pista consta do Anexo [A] deste Edital. A pista é fechada (circuito completo), com fundo branco e linha preta de aproximadamente 2 cm (dois centímetros) de largura, apresentando curvas de raio longo e curvas de 90 (noventa) graus.

4.4.3 A tarefa é considerada concluída quando o robô completar uma volta inteira na pista.

4.4.4 O tempo-limite de execução é de 5 (cinco) minutos, conforme o item 4.2.

4.4.5 Caso o robô saia da linha, poderá ser reposicionado no último checkpoint alcançado, hipótese em que a tentativa deixará de ser considerada limpa.

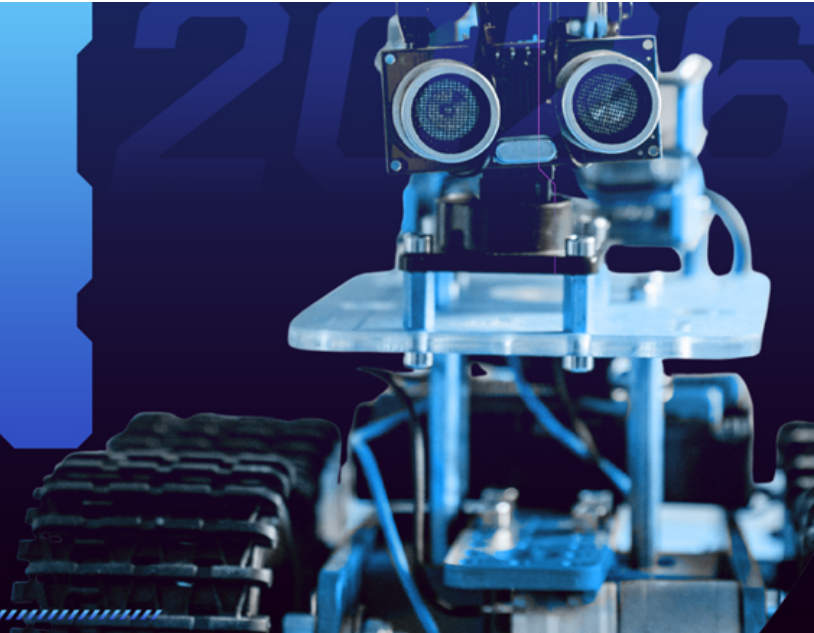
4.4.6 Considera-se tentativa limpa aquela em que o robô completa todo o percurso na primeira tentativa, sem sair da linha e sem qualquer reposicionamento ou auxílio externo.

4.4.7 A pista contará com 3 (três) checkpoints intermediários, que servirão para atribuir pontuação parcial às equipes que não concluírem a volta completa e poderão, ainda, ser utilizados como critério de desempate.

4.4.8 A avaliação da Categoria B totalizará 20 (vinte) pontos, distribuídos em dois blocos:

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



Bloco 1 – Conclusão do percurso (até 14 pontos)

DESEMPENHO	PONTOS
Volta completa em tentativa limpa (sem sair da linha, sem reposicionamento)	14
Volta completa com auxílio (um ou mais reposicionamentos)	10
Não concluiu a volta – atingiu o 3.º checkpoint	8
Não concluiu a volta – atingiu o 2.º checkpoint	5
Não concluiu a volta – atingiu o 1.º checkpoint	2
Não atingiu nenhum checkpoint	0

Bloco 2 – Desempenho de tempo (até 6 pontos)

Aplicável exclusivamente às equipes que concluírem a volta completa. Os patamares de tempo constarão do Anexo [A]:

TEMPO DE CONCLUSÃO	PONTOS
Até o 1.º patamar (menor tempo)	6
Entre o 1.º e o 2.º patamar	4
Entre o 2.º e o 3.º patamar	2
Acima do 3.º patamar	0

4.5 Categoria C – Estoura Balão

4.5.1 Nesta categoria, cada equipe posicionará seu robô, operado remotamente pelos próprios integrantes, na zona demarcada da arena. Ao sinal dos juízes, a equipe deverá estourar o maior número possível dos 4 (quatro) balões posicionados na arena, dentro do tempo-limite.

4.5.2 O robô será operado remotamente pelos próprios integrantes da equipe, conforme o item 5.

4.5.3 O tempo-limite de execução é de 5 (cinco) minutos, conforme o item 4.2.

4.5.4 Caso a equipe não estoure todos os balões dentro do tempo-limite, será pontuada pelo número de balões efetivamente estourados.

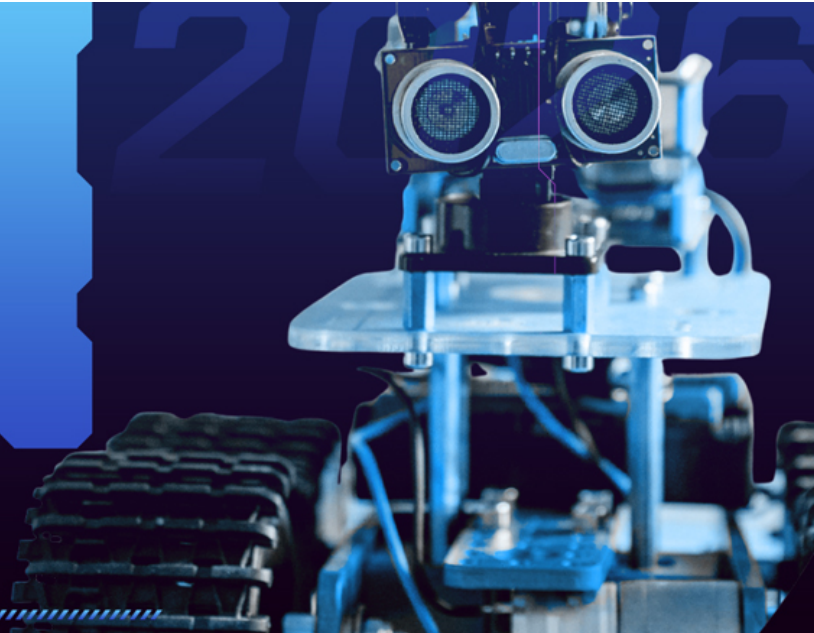
4.5.5 A avaliação da Categoria C totalizará 20 (vinte) pontos, distribuídos em dois blocos:

Bloco 1 – Balões estourados (até 16 pontos)

DESEMPENHO	PONTOS
Por balão estourado	4
Total de 4 balões estourados	16

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



Bloco 2 – Desempenho de tempo (até 4 pontos)

Aplicável exclusivamente às equipes que estourarem os 4 (quatro) balões dentro do tempo-limite. Os patamares de tempo constarão do Anexo [A]:

TEMPO PARA ESTOURAR OS 4 BALÕES	PONTOS
Até o 1.º patamar (menor tempo)	4
Entre o 1.º e o 2.º patamar	2
Acima do 2.º patamar	0

4.5.6 Em caso de empate na categoria, será considerada vencedora a equipe que estourar mais balões e, persistindo o empate, a que registrar o menor tempo.

4.6 Categoria D – Manipulação e Resgate (Transporte de Objeto)

4.6.1 Nesta categoria, o robô será comandado através de controle remoto até a Zona de Resgate para capturar um objeto de forma segura, por meio de mecanismo de garra, rampa, empuxo ou equivalente. A tentativa limpa é aquela realizada integralmente na primeira tentativa. Caso necessário, o robô poderá executar mais de uma tentativa durante a execução, o que afetará a pontuação obtida na categoria, na forma do item 4.6.6.

4.6.2 As dimensões da arena e da Zona de Resgate, a posição do objeto e as informações a respeito do objeto a ser resgatado constarão do Anexo [B] deste Edital. A posição do objeto na Zona de Resgate é fixa.

4.6.3 As Categorias D e E são executadas de forma contínua e sequencial, na mesma estação e com o mesmo robô, observando o seguinte fluxo de tempo:

- 5 (cinco) minutos para comparecimento, após a chamada;
- 5 (cinco) minutos para preparação e vistoria técnica;
- 5 (cinco) minutos para execução da Categoria D;
- 5 (cinco) minutos para execução da Categoria E.

4.6.4 Concluída a captura do objeto antes de esgotados os 5 (cinco) minutos da Categoria D, a equipe poderá iniciar imediatamente a execução da Categoria E, dispondo, para esta, de 5 (cinco) minutos integrais. Os tempos das etapas não são somados nem transferidos entre si.

4.6.5 Considera-se tentativa limpa aquela em que o robô captura o objeto de forma autônoma, na primeira tentativa, sem reposicionamento e sem qualquer intervenção manual.

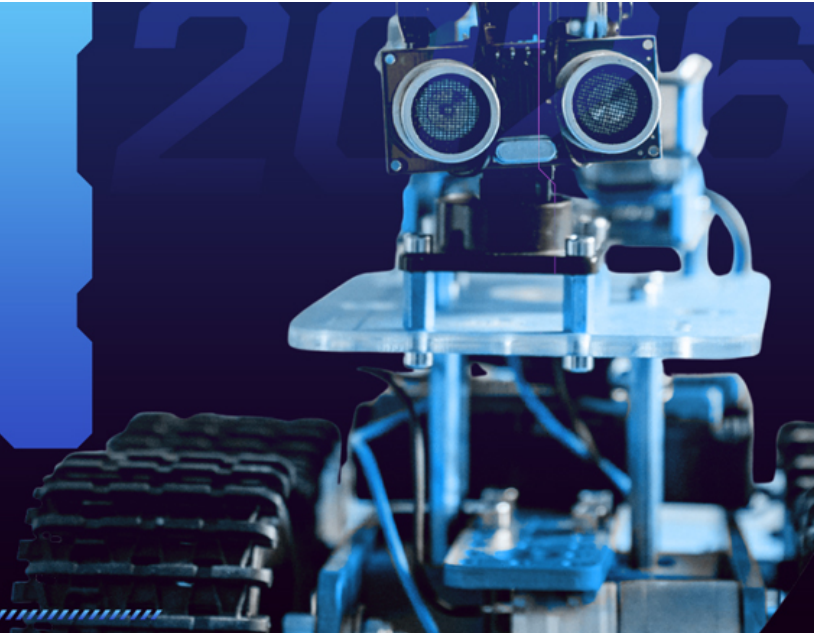
4.6.6 A avaliação da Categoria D totalizará 20 (vinte) pontos, distribuídos em dois blocos:

Bloco 1 – Execução da captura (até 14 pontos)

DESEMPENHO	PONTOS
Capturou o objeto em tentativa limpa (autônoma, sem reposicionamento)	14

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



Capturou o objeto com auxílio ou após reposicionamento	10
Alcançou/tocou o objeto, mas não conseguiu capturá-lo	5
Não alcançou o objeto	0

Bloco 2 – Desempenho de tempo (até 6 pontos)

Aplicável exclusivamente às equipes que capturarem o objeto dentro do tempo-limite. Os patamares de tempo constarão do Anexo [B]:

TEMPO PARA CAPTURA	PONTOS
Até o 1.º patamar (menor tempo)	6
Entre o 1.º e o 2.º patamar	4
Entre o 2.º e o 3.º patamar	2
Acima do 3.º patamar	0

4.6.7 Caso a equipe não consiga capturar o objeto de forma autônoma dentro dos 5 (cinco) minutos da Categoria D, receberá, nesta categoria, a pontuação correspondente à sua execução, na forma do item 4.6.6. Nessa hipótese, para viabilizar a execução da Categoria E, o objeto poderá ser posicionado manualmente no robô, sem que isso afete a pontuação da Categoria E.

4.7 Categoria E – Entrega e Parada de Emergência

4.7.1 Nesta categoria, com o objeto já capturado na Categoria D ou posicionado manualmente, na hipótese do item 4.6.7, o robô será comandado por controle remoto para transportar a peça até a Zona de Descarga, depositá-la dentro da área demarcada e, em seguida, realizar uma parada total, indicando o fim da missão.

4.7.2 A parada total e automática é elemento essencial da missão: a tarefa somente será considerada integralmente cumprida quando o robô, após depositar o objeto na área demarcada, executar a parada automática.

4.7.3 A execução da Categoria E observa o fluxo de tempo previsto no item 4.6.3, dispondo a equipe de 5 (cinco) minutos para a etapa. A contagem do tempo da Categoria E tem início a partir da captura do objeto na Categoria D ou de seu posicionamento manual, na forma do item 4.6.7.

4.7.4 A tentativa limpa é aquela realizada integralmente sem auxílio externo. Caso necessário, a equipe poderá receber auxílio externo durante a execução, o que afetará a pontuação obtida na categoria.

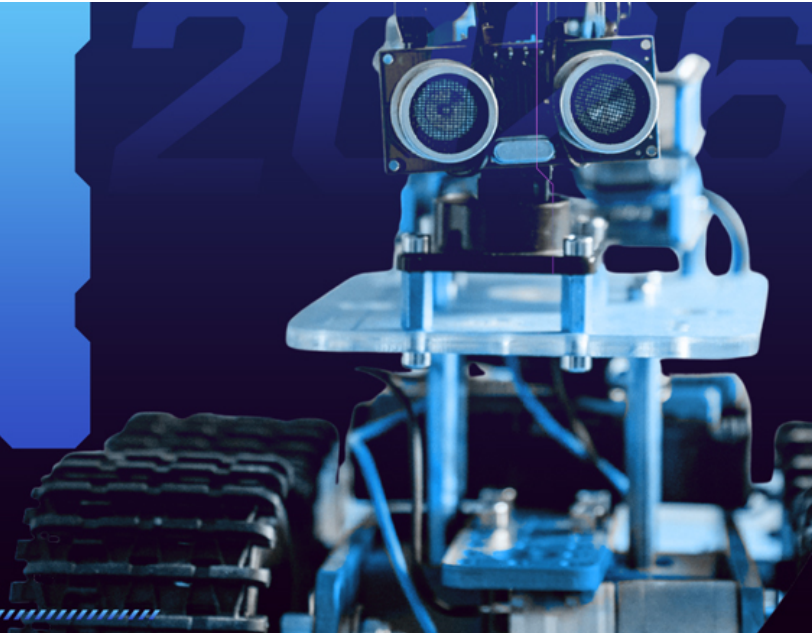
4.7.5 A avaliação da Categoria E totalizará 20 (vinte) pontos, distribuídos em dois blocos:

Bloco 1 – Execução da missão (até 14 pontos)

DESEMPENHO	PONTOS
Transportou, depositou na área demarcada e realizou a parada automática, em tentativa limpa	14

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



Cumprir as três ações (transporte, depósito e parada) com auxílio externo ou reposicionamento	10
Transportou e depositou na área demarcada, mas não realizou a parada automática	7
Transportou, mas não depositou o objeto dentro da área demarcada	4
Não conseguiu transportar o objeto	0

Bloco 2 – Desempenho de tempo (até 6 pontos)

Aplicável exclusivamente às equipes que cumprirem integralmente a missão (depósito na área demarcada e parada automática). Os patamares de tempo constarão do Anexo [B]:

TEMPO PARA CUMPRIMENTO DA MISSÃO	PONTOS
Até o 1.º patamar (menor tempo)	6
Entre o 1.º e o 2.º patamar	4
Entre o 2.º e o 3.º patamar	2
Acima do 3.º patamar	0

5.0 DAS ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DOS ROBÔS

5.1 Nas Categorias B, D e E, os robôs deverão ser 100% (cem por cento) autônomos, sendo vedado o uso de controle remoto ou comunicação sem fio durante a execução, ressalvadas as hipóteses de auxílio externo previstas para cada categoria, que impactam a pontuação.

5.2 Na Categoria C (Estoura Balão), o robô será operado remotamente pelos próprios integrantes da equipe, por meio do controle padrão fornecido no kit.

5.3 Os robôs deverão ser construídos única e exclusivamente com os componentes de 1 (um) kit Fuzzy Maker recebido por cada Unidade Escolar, respeitados os itens e as quantidades correspondentes a um único kit. A relação dos itens que compõem o kit consta do Anexo [C] deste Edital.

5.4 O robô deverá estar contido integralmente dentro das dimensões máximas de 30 cm × 30 cm × 30 cm (trinta por trinta por trinta centímetros) no início da prova, sendo permitido que se movimente ou se expanda após o início da execução.

5.5 A alimentação do robô deverá ser realizada exclusivamente pela bateria de 9V (nove volts) padrão do kit.

5.6 Cada equipe poderá montar robôs distintos para cada categoria, desde que todos atendam às especificações deste item.

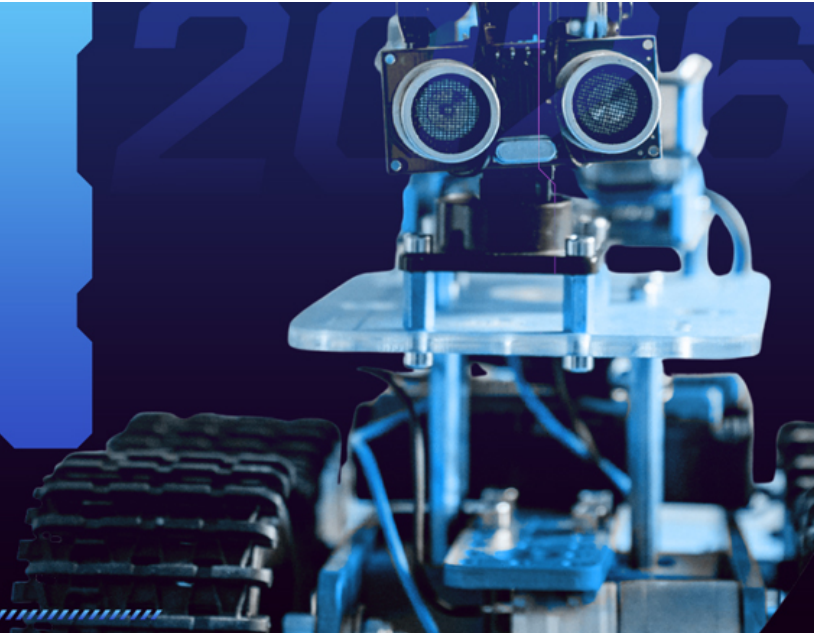
5.7 DA VISTORIA TÉCNICA

5.7.1 A vistoria técnica será realizada no início de cada prova, no momento em que a equipe chega à área de competição, dentro do tempo de preparação previsto no item 4.2. Como cada equipe poderá utilizar robôs distintos por categoria, a vistoria será feita a cada prova, sobre o robô específico daquela categoria.

5.7.2 A vistoria consistirá em:

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



a) inspeção visual, para verificação de que os componentes utilizados são provenientes exclusivamente do kit Fuzzy Maker recebido pela Unidade Escolar, nos itens e quantidades correspondentes a um único kit;

b) verificação dimensional, mediante a colocação, sobre o robô, de uma caixa com as dimensões máximas previstas no item 5.4, devendo o robô ficar completamente contido dentro dessa caixa.

5.7.3 Caso o robô não esteja em conformidade, a equipe poderá ajustá-lo dentro do tempo de preparação. Não regularizada a não conformidade nesse prazo, a equipe será desclassificada daquela categoria.

5.8 Da configuração de rádio (Categoria C)

5.8.1 Para a Categoria C, cada equipe receberá um valor específico referente à sua faixa de rádio, o qual deverá ser utilizado única e exclusivamente pela equipe destinatária, de modo a evitar interferências nos demais competidores. Em caso de descumprimento dessa configuração, a equipe infratora será penalizada em 20 (vinte) pontos por cada ocorrência.

6.0 DA AVALIAÇÃO

6.1 Cada categoria terá pontuação máxima de 20 (vinte) pontos, atribuídos conforme os critérios específicos descritos nos itens 4.3 a 4.7.

6.2 A pontuação final de cada equipe corresponderá à soma das pontuações obtidas nas 5 (cinco) categorias, totalizando, no máximo, 100 (cem) pontos.

6.3 Considera-se tentativa limpa aquela em que a equipe realiza integralmente o que é solicitado na etapa sem qualquer auxílio externo e sem reposicionamento do robô. A tentativa limpa é condição para a obtenção da pontuação máxima de execução da respectiva categoria, nos termos das tabelas constantes dos itens 4.4 a 4.7.

6.4 O auxílio externo é permitido, quando necessário, mas implicará a redução da pontuação da categoria, na forma prevista para cada etapa. O conceito de tentativa limpa não se aplica à Categoria A (Robótica Criativa), de natureza expositiva, nem à Categoria C (Estoura Balão), de operação remota, cujas pontuações seguem as regras próprias dos itens 4.3 e 4.5.

6.5 Encerrados os 5 (cinco) minutos de preparação, terá início imediato a contagem dos 5 (cinco) minutos de execução da prova.

6.6 O contato manual da equipe com o robô durante o tempo de execução descaracteriza a tentativa limpa, acarretando a redução da pontuação da categoria, na forma das tabelas dos itens 4.4 a 4.7.

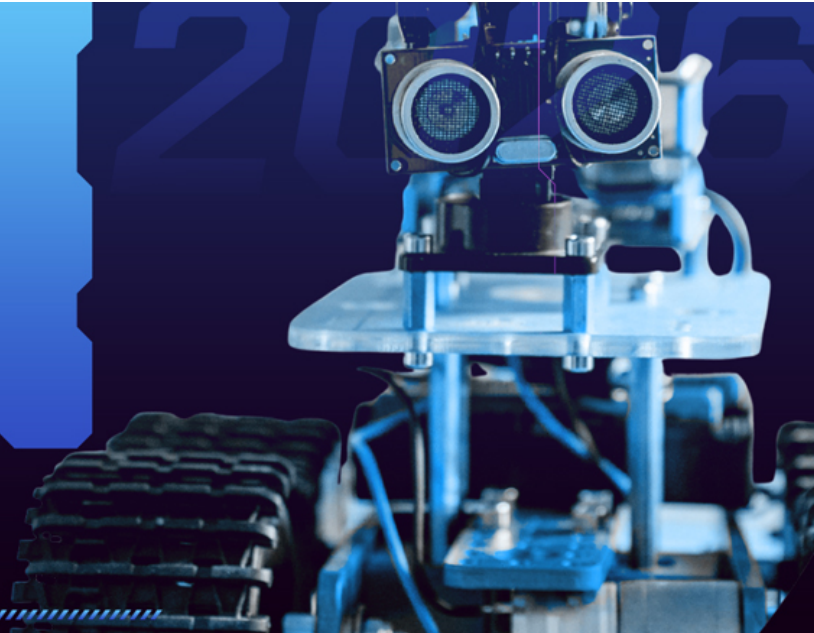
6.7 DAS PENALIDADES

6.7.1 Aplicam-se ao Torneio as seguintes penalidades:

a) Não comparecimento no prazo: a equipe que, após ser chamada, não comparecer ao local da prova no prazo de 5 (cinco) minutos será desclassificada daquela prova, não podendo ser novamente chamada, nos termos do item 4.2.2;

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



b) Não conformidade na vistoria técnica: a equipe que não regularizar, dentro do tempo de preparação, a não conformidade do robô apontada na vistoria será desclassificada daquela categoria, nos termos do item 5.7.3;

c) Auxílio externo, reposicionamento ou contato manual: o auxílio externo, o reposicionamento ou o contato manual com o robô durante a execução descaracteriza a tentativa limpa e reduz a pontuação da categoria, na forma das tabelas dos itens 4.4 a 4.7;

d) Configuração de rádio irregular (Categoria C): a equipe que não utilizar a faixa de rádio que lhe foi destinada será penalizada em 20 (vinte) pontos por ocorrência, deduzidos da pontuação total geral da equipe, nos termos do item 5.8.1;

e) Conduta antidesportiva: condutas contrárias ao fair play, incluindo insultos, desrespeito a competidores, juízes ou representantes das instituições, e demais comportamentos indevidos, sujeitarão a equipe à penalidade de 20 (vinte) pontos por ocorrência, deduzidos da pontuação total geral da equipe, sem prejuízo das medidas disciplinares previstas no item 10.

f) Dano à arena: a equipe cujo integrante ingressar na arena e danificar, por qualquer meio, elementos da prova (por exemplo, pisar ou avariar componentes) será desclassificada daquela etapa.

7.0 DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

7.1 Em caso de igualdade na pontuação final entre duas ou mais equipes, serão aplicados, sucessivamente, na ordem abaixo, os seguintes critérios de desempate:

a) maior número de tentativas limpas obtidas nas Categorias B, D e E;

b) maior número de etapas de desafio integralmente concluídas, assim consideradas a volta completa na Categoria B, os 4 (quatro) balões estourados na Categoria C, a captura do objeto na Categoria D e a entrega com parada automática na Categoria E;

c) maior pontuação somada nas categorias de desafio (B, C, D e E);

d) maior número de checkpoints alcançados na Categoria B;

e) menor tempo total acumulado nas provas cronometradas (B, C, D e E), considerando, na Categoria C, apenas as equipes que estourarem os 4 (quatro) balões;

f) maior pontuação na Categoria A (Robótica Criativa);

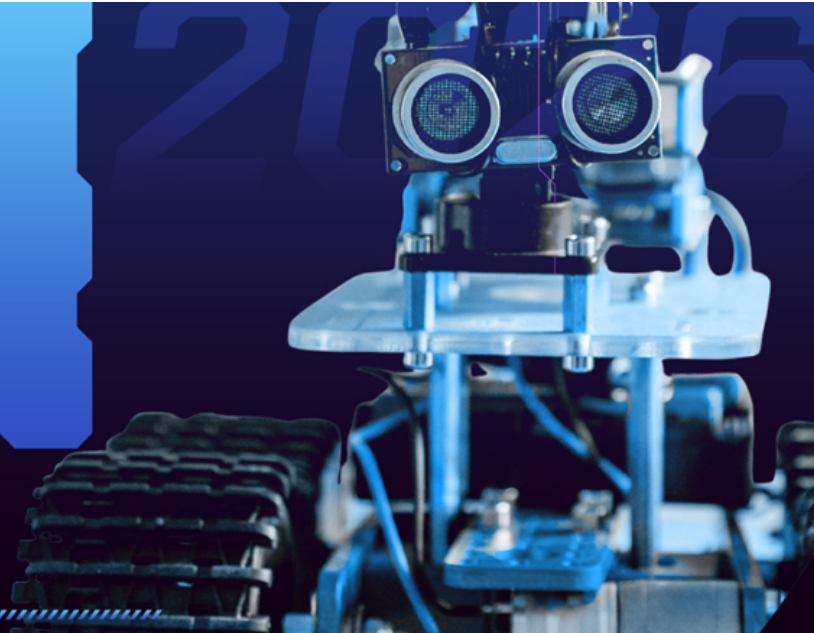
g) persistindo o empate, desafio-relâmpago definido pela Comissão Organizadora.

8.0 DA PREMIAÇÃO

8.1 Serão conferidos certificados de participação a todas as equipes que efetivamente competirem no Torneio.

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



8.2 Premiação geral, com base na pontuação final (soma das 5 categorias cumulativas – A, B, C, D, E):

- a) Equipe Campeã Geral (1º lugar);
- b) Equipe Vice-Campeã (2º lugar);
- c) Equipe 3º lugar.

8.3 Destaques técnicos por categoria, com troféu e certificado:

- a) Categoria A – Troféu “Inovação Sustentável”;
- b) Categoria B – Troféu “Navegação de Precisão”;
- c) Categoria C – Troféu “Estrategista do Torneio”;
- d) Categoria D – Troféu “Mãos Habilidosas”;
- e) Categoria E – Troféu “Precisão Total”.

9.0 DO CRONOGRAMA OFICIAL

ETAPA	DATA / PERÍODO
Divulgação do Edital	08/09/2026
Período de inscrições	10/09/2026 a 22/09/2026
Oficina prática obrigatória de nivelamento	30/09/2026
Dia do Torneio (Abertura e Categorias A a E)	24/10/2026
Divulgação dos resultados e cerimônia de premiação	24/10/2026

10.0 DO FAIR PLAY E DAS PENALIDADES GERAIS

10.1 A inscrição no Torneio firma o compromisso da equipe com as regras de fair play, a ética estudantil e o respeito mútuo entre competidores, juízes e representantes das duas instituições organizadoras.

10.2 A inobservância das disposições deste Edital sujeitará o estudante ou a equipe infratora às medidas disciplinares previstas no Regimento Escolar, podendo incluir advertência, perda de pontos ou impedimento de continuar na disputa.

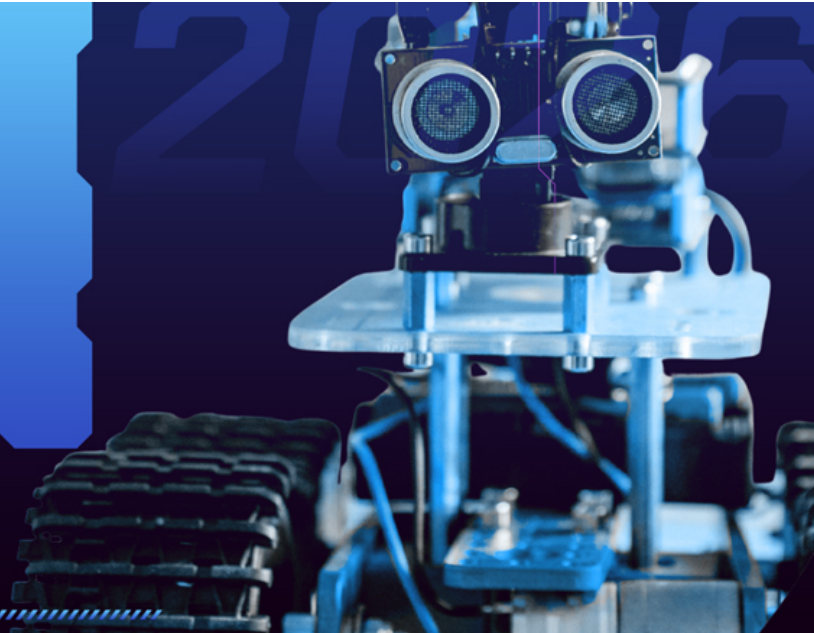
11.0 DOS DIREITOS DE IMAGEM

11.1 A participação no Torneio fica condicionada à apresentação de autorização expressa, assinada pelos pais ou responsáveis legais dos estudantes, que permita o uso, pelo Colégio Santa Maria Minas e pela PUC Minas, de sua imagem, voz, nome e trabalhos apresentados, para fins institucionais, educacionais e de divulgação científica, em quaisquer meios físicos ou digitais, sem que isso gere qualquer ônus ou direito a remuneração.

11.2 A ausência de entrega dessa autorização implicará a impossibilidade de participação no evento.

III Torneio de Robótica

Participe, teste seus conhecimentos e coloque suas **habilidades** em **prática**.



12.0 DA ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE

12.1 O Colégio Santa Maria Minas e a PUC Minas não se responsabilizam por perdas, extravios, furtos ou danos relativos a equipamentos, materiais ou pertences pessoais trazidos pelos participantes ao local do evento, nem por incidentes ocorridos fora do âmbito de sua organização e administração direta durante a realização do Torneio.

13.0 DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1 As instituições organizadoras reservam-se o direito de, a qualquer tempo, promover ajustes neste Edital, incluindo alteração de datas, cronograma, regras ou demais disposições, bem como cancelar o evento, se necessário, em razão de caso fortuito, força maior ou outros motivos justificáveis, não cabendo, em nenhuma hipótese, direito a indenização ou ressarcimento aos participantes.

13.2 Os casos omissos e as situações não previstas neste Edital serão analisados e decididos pela Comissão Organizadora, cuja deliberação será definitiva para todos os fins.

13.3 As disposições deste Edital deverão ser interpretadas em conformidade com o Regimento Escolar do Colégio Santa Maria Minas e com as normas institucionais da PUC Minas aplicáveis a eventos de extensão, prevalecendo, em caso de conflito, as regras aqui estabelecidas para fins específicos deste Torneio.

Belo Horizonte, 08 de setembro de 2026.

COLÉGIO SANTA MARIA MINAS
Coordenação de Ciência e Tecnologia

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS (PUC MINAS)
Instituto Politécnico da PUC Minas