

**EDITAL DE SELEÇÃO INTERNA PRPI N.º 06/2026 – DESAFIO UNIRV DE
ROBÓTICA E INOVAÇÃO – SUDOEXPO 2026
RETIFICADO PELA ERRATA N° 02/2026 PRPI/UniRV**

CLÁUSULA 1 – DA ABERTURA

1.1 A Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação da Universidade de Rio Verde – UniRV, no exercício de suas atribuições institucionais, torna pública a abertura do presente edital para seleção de equipes participantes do “Desafio UniRV de Robótica e Inovação – SUDOEXPO 2026”, competição educacional e tecnológica voltada ao estímulo da robótica, programação, automação, inovação e desenvolvimento de soluções inteligentes aplicadas à sociedade e ao agronegócio.

1.2 O evento será realizado durante a SUDOEXPO 2026 e reunirá equipes da educação básica, técnica e superior em desafios inspirados em competições internacionais de robótica educacional e engenharia aplicada.

CLÁUSULA 2 – DO OBJETIVO

2.1 O Desafio UniRV de Robótica e Inovação possui os seguintes objetivos:

- I. Estimular o desenvolvimento científico e tecnológico entre estudantes;
- II. Promover a educação STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*);
- III. Incentivar a criatividade, a inovação e a resolução de problemas;
- IV. Aproximar escolas, universidades e a comunidade do ecossistema de inovação regional;
- V. Fomentar projetos de robótica educacional e engenharia aplicada;
- VI. Incentivar soluções voltadas para cidades inteligentes, sustentabilidade e agronegócio;
- VII. Fortalecer a cultura maker, a automação e o empreendedorismo tecnológico.

CLÁUSULA 3 – DO CRONOGRAMA

3.1 As atividades referentes à presente chamada observarão o cronograma disposto a seguir, podendo sofrer alterações em função de demandas técnicas e/ou administrativas.

ATIVIDADES	DATAS
PUBLICAÇÃO DO EDITAL	18/08/2026
PRAZO FINAL PARA QUESTIONAMENTO E IMPUGNAÇÃO	20/08/2026



DO EDITAL	
PERÍODO DE INSCRIÇÃO	21/08/2026 A 03/09/2026
PUBLICAÇÃO DOS CADERNOS DE MISSÕES E DO MEMORIAL DA ARENA	ATÉ 28/08/2026
DIVULGAÇÃO DAS INSCRIÇÕES HOMOLOGADAS	04/09/2026
LIMITE PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSOS ÀS INSCRIÇÕES HOMOLOGADAS	08/09/2026
SUBMISSÃO DA ETAPA I	08/09/2026
DIVULGAÇÃO DOS CLASSIFICADOS	09/09/2026
LIMITE PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSOS ÀS CLASSIFICAÇÕES	10/09/2026
COMPETIÇÃO PRESENCIAL	12/09/2026
PREMIAÇÃO	12/09/2026

3.2 Eventuais alterações no cronograma deverão ser devidamente justificadas e divulgadas no mesmo meio oficial de publicação do edital, resguardadas a publicidade, a isonomia entre os participantes, a razoabilidade dos prazos e a segurança jurídica do certame.

CLÁUSULA 4 – DAS MODALIDADES

4.1 A competição será composta por duas modalidades:

4.1.1 MODALIDADE I — LEGO SMART CITY CHALLENGE: categoria destinada a equipes do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental, Ensino Médio, Ensino Técnico e de instituições públicas e privadas, com foco em robótica educacional, programação, trabalho em equipe, inovação e resolução de desafios relacionados a cidades inteligentes e sustentáveis.

Tema da modalidade: “Tecnologias Inteligentes para o Futuro das Cidades”.

4.1.2 MODALIDADE II — AGROTECH: categoria destinada a estudantes de graduação, cursos superiores de tecnologia, equipes universitárias e de instituições de ensino superior. A modalidade será voltada ao desenvolvimento de robôs móveis aplicados à logística agrícola, envolvendo navegação, retirada, transporte e entrega de cargas, com tarefas conduzidas e autônomas, conforme o Regulamento Técnico constante do Anexo I e o Caderno de Missões.

Tema da modalidade: “Automação Inteligente para o Agronegócio do Futuro”.

CLÁUSULA 5 – DAS EQUIPES



5.1 Cada equipe deverá ser formada por, no mínimo, 3 (três) e, no máximo, 8 (oito) integrantes, acompanhados obrigatoriamente por 1 (um) professor, mentor ou responsável técnico.

5.2 Cada participante poderá integrar apenas uma equipe por modalidade.

5.3 A composição da equipe será definida pela instituição ou grupo inscrito, respeitando os limites estabelecidos e garantindo a presença de um responsável técnico para orientação e acompanhamento.

CLÁUSULA 6 – DAS INSCRIÇÕES

6.1 As inscrições serão gratuitas e realizadas exclusivamente pelo site oficial do evento.

6.2 A efetivação da inscrição implica o conhecimento e a aceitação integral das disposições deste Edital, dos Regulamentos Técnicos constantes do Anexo I, dos Cadernos de Missões, do Memorial da Arena e dos demais comunicados oficiais da Comissão Organizadora, não podendo o candidato alegar desconhecimento das normas aplicáveis à competição.

6.3 Documentação obrigatória:

- I. Formulário de inscrição preenchido;
- II. Identificação oficial dos integrantes;
- III. Autorização dos responsáveis legais para menores de idade;
- IV. Termo de responsabilidade assinado;
- V. Resumo simplificado do projeto ou do robô.

6.4 A participação de menores de idade ficará condicionada à apresentação de autorização expressa do responsável legal, conforme modelo constante do Anexo V, a ser apresentada no ato da inscrição ou, obrigatoriamente, antes da participação nas etapas presenciais ou digitais do evento, sob pena de não homologação da inscrição ou impedimento de participação.

6.5 A autorização do responsável legal deverá abranger a ciência quanto às regras do edital, às normas de segurança, à participação nas atividades presenciais e/ou digitais, ao tratamento dos dados pessoais necessários à inscrição, organização, execução e certificação do evento, bem como à eventual utilização de imagem, vídeos e registros fotográficos para fins institucionais, acadêmicos, científicos e de divulgação tecnológica, observadas a Lei Federal n.º 8.069/1990, a Lei Federal n.º 13.709/2018 e, no que couber ao ambiente digital de inscrição, a Lei Federal n.º 15.211/2025.

CLÁUSULA 7 – DAS ETAPAS DE COMPETIÇÃO

7.1 A competição ocorrerá em duas etapas:

7.1.1 ETAPA I — PROJETO E APRESENTAÇÃO: as equipes deverão apresentar a descrição do robô, proposta técnica, solução desenvolvida, vídeo demonstrativo e apresentação da equipe.

7.1.1.1 Os critérios avaliados na Etapa I observarão a seguinte tabela de pontuação:

Critério Avaliado na Etapa I		Pontuação
01	Criatividade	20
02	Engenharia e construção	20
03	Programação e automação	20
04	Inovação	20
05	Organização e apresentação	20
Pontuação máxima		100

7.1.2 ETAPA II — DESAFIOS NA ARENA: as equipes classificadas participarão das provas presenciais durante a SUDOEXPO 2026, observadas as disposições do Regulamento Técnico da respectiva modalidade, do Caderno de Missões e, quando aplicável, do Memorial da Arena.

CLÁUSULA 8 – DA MODALIDADE I — LEGO SMART CITY CHALLENGE

8.1 A Modalidade I será realizada em arena temática representando uma cidade inteligente, com dimensões aproximadas de 2.400 mm × 1.200 mm, constituída por tablado plano revestido por tapete ou lona impressa e por elementos físicos relacionados às missões.

8.2 A arena poderá conter postes de iluminação, carros ou outros veículos, ecopontos, lixeiras, estações de recarga, estacionamentos, vias públicas, áreas verdes, edificações, obstáculos urbanos e outros elementos definidos no Memorial da Arena.

8.3 Cada equipe utilizará um único robô móvel, construído predominantemente com peças de sistemas educacionais modulares de encaixe do tipo LEGO ou equivalentes, observadas as dimensões, os componentes permitidos, as restrições construtivas e os procedimentos de inspeção previstos no Regulamento Técnico.

8.4 O robô deverá executar as missões de forma autônoma, sem controle externo durante a tentativa.

8.5 A modalidade será composta por cinco missões, cujos objetivos, configurações iniciais, critérios de pontuação e demais especificações serão definidos no Caderno de Missões.

8.6 As regras completas da Modalidade I constam do Regulamento Técnico, do Caderno de Missões e do Memorial da Arena.

CLÁUSULA 9 – DA MODALIDADE II — AGROTECH

9.1 A modalidade será realizada em arena temática que representa operações de logística agrícola em uma fazenda, com estruturas, vias, áreas de retirada e entrega de cargas e obstáculos definidos no Regulamento Técnico constante do Anexo I.

9.2 Os robôs executarão missões relacionadas à navegação em ambiente agrícola simulado, retirada, transporte e entrega de cargas e execução de trecho autônomo, conforme as condições estabelecidas no Regulamento Técnico e no Caderno de Missões.

9.3 As características construtivas, dimensões, componentes obrigatórios, tecnologias permitidas e restrições aplicáveis aos robôs serão definidas exclusivamente no Regulamento Técnico constante do Anexo I.

9.4 Será terminantemente proibido o uso de materiais inflamáveis, mecanismos cortantes, dispositivos que ofereçam risco ao público, drones ou sistemas aéreos e qualquer tecnologia considerada insegura pela Comissão Organizadora.

CLÁUSULA 10 – DOS CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

10.1 A avaliação dos desafios realizados na arena observará os critérios de pontuação, penalidades, tentativas, classificação e desempate estabelecidos no Regulamento Técnico da respectiva modalidade e nos respectivos documentos complementares.

CLÁUSULA 11 – DA PREMIAÇÃO

11.1 Serão concedidos troféus, medalhas, certificados, premiações especiais, menções honrosas e oportunidades de incubação e inovação no AgroHub UniRV.

11.2 Categorias de Premiações Especiais:

a) Melhor Engenharia;



- b) Melhor Inovação;
- c) Melhor Projeto Social;
- d) *Core Values*;
- e) Melhor Design;
- f) Destaque Feminino em STEM.

11.3 As premiações especiais previstas neste edital terão natureza simbólica, institucional, acadêmica, científica ou tecnológica, salvo se houver previsão expressa em sentido diverso, hipótese em que deverão ser previamente indicados a natureza da premiação, a fonte de custeio, os critérios de concessão e a unidade responsável.

11.4 A concessão de qualquer premiação que envolva bens, valores, bolsas, auxílios, custeios ou benefícios de natureza econômica dependerá de prévia disponibilidade orçamentária, autorização da unidade competente e observância das normas internas aplicáveis.

11.5 As oportunidades de incubação e inovação eventualmente ofertadas no âmbito do AgroHub UniRV observarão as normas internas aplicáveis, a disponibilidade institucional e os procedimentos próprios, não implicando direito automático de ingresso, incubação, concessão de bolsa, fomento ou apoio financeiro.

CLÁUSULA 12 – DA INFRAESTRUTURA E SEGURANÇA

12.1 A organização disponibilizará arenas oficiais, energia elétrica, mesas de apoio, área técnica, credenciamento e suporte operacional.

12.2 Todos os participantes deverão cumprir rigorosamente as normas de segurança estabelecidas pela Comissão Organizadora.

12.3 A organização poderá impedir a participação de qualquer robô que apresente risco físico, elétrico ou estrutural aos presentes ou às instalações.

CLÁUSULA 13 – DO USO DE IMAGEM E DO TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS

13.1 As imagens, vídeos, registros fotográficos e dados pessoais dos participantes poderão ser tratados pela UniRV exclusivamente para fins de inscrição, organização, execução, certificação, divulgação institucional, acadêmica, científica e tecnológica do Desafio UniRV

de Robótica e Inovação – SUDOEXPO 2026, observada a Lei Federal n.º 13.709/2018, especialmente seus arts. 6º, 7º, 14 e 23.

13.2 No caso de participante menor de idade, a participação no evento e a utilização de imagem dependerão de autorização expressa do responsável legal, observado o melhor interesse da criança e do adolescente, nos termos do art. 14 da Lei Federal n.º 13.709/2018 e dos arts. 17 e 18 da Lei Federal n.º 8.069/1990.

13.3 Os dados pessoais coletados serão utilizados apenas para as finalidades relacionadas ao presente edital e ao evento, sem prejuízo de eventual prestação de informações aos órgãos de controle competentes, quando legalmente exigido.

CLÁUSULA 14 – DOS RECURSOS ADMINISTRATIVOS

14.1 A equipe participante que apresentar justificativa para contestar a homologação da inscrição ou o resultado de classificação poderá interpor recurso administrativo no prazo previsto na Cláusula 3, contado a partir da respectiva publicação no site oficial da UniRV ou do evento.

14.2 O recurso deverá ser encaminhado exclusivamente para o e-mail inovacao@unirv.edu.br, dentro do prazo previsto no cronograma.

14.3 As decisões finais dos recursos administrativos serão terminativas, não cabendo pedido de reconsideração.

14.4 Os recursos protocolados fora do prazo estabelecido não serão analisados.

CLÁUSULA 15 – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

15.1 Os casos omissos serão analisados e deliberados pela Comissão Organizadora do Desafio UniRV de Robótica e Inovação.

15.2 A inscrição implica plena concordância com todas as normas estabelecidas neste edital.

15.3 Os esclarecimentos e informações adicionais acerca do conteúdo deste edital e sobre o preenchimento da proposta poderão ser obtidos por intermédio do e-mail: inovacao@unirv.edu.br.

15.4 As referências a marcas, plataformas, tecnologias ou competições externas constantes deste edital possuem finalidade exclusivamente descritiva, técnica e educacional, não



Universidade de Rio Verde

Universidade de Rio Verde

Resolução CEE/CES N. 06/2021 de 05 de fevereiro de 2021

CNPJ 01.815.216/0001-78 | I.E. 10.210.819-6 | I.M. 021.407

implicando vínculo institucional, patrocínio, autorização, representação comercial ou chancela por seus titulares, salvo se houver instrumento formal específico em sentido diverso.

15.5 A Comissão Organizadora e o Comitê de Arbitragem serão designados pela unidade competente da UniRV, competindo-lhes conduzir as etapas do Desafio, apreciar inscrições, organizar as provas, aplicar as regras técnicas, deliberar sobre ocorrências, zelar pela segurança dos participantes e analisar os recursos administrativos cabíveis, observados os princípios da legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade, eficiência, isonomia e segurança dos participantes.

Rio Verde, 28 de agosto de 2026.

Prof. Dr. Carlos César Evangelista de Menezes
Pró-Reitor de Pesquisa e Inovação
UniRV – Universidade de Rio Verde
Portaria Reitoria N.º 02/2025

Profa. Dra. Daniela Cabral de Oliveira
Coordenadora de Inovação do NIT – Núcleo de
Inovação Tecnológica
UniRV – Universidade de Rio Verde
Portaria Reitoria N.º 186/2026

ANEXO I — REGULAMENTO TÉCNICO DAS MODALIDADES

PARTE I — MODALIDADE I — LEGO SMART CITY CHALLENGE

CAPÍTULO I — DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º O presente Regulamento Técnico estabelece as normas aplicáveis à Modalidade I — Smart City, integrante do Desafio UniRV de Robótica e Inovação — SUDOEXPO 2026, promovido pela Universidade de Rio Verde — UniRV.

Art. 2º A modalidade tem por objetivo estimular o desenvolvimento de soluções robóticas educacionais voltadas às cidades inteligentes, promovendo a aplicação integrada de programação, robótica, raciocínio lógico, engenharia e trabalho em equipe por meio da execução de desafios em arena temática.

Art. 3º A competição será realizada em arena temática representando uma cidade inteligente, na qual os robôs deverão executar missões relacionadas à mobilidade urbana, sustentabilidade, serviços públicos e infraestrutura inteligente.

Art. 4º As missões da competição serão definidas em Caderno de Missões, documento complementar publicado pela Comissão Organizadora, contendo, no mínimo:

- I. objetivo de cada missão;
- II. configuração inicial da arena;
- III. posicionamento dos elementos da prova;
- IV. critérios de pontuação;
- V. tempo máximo de execução;
- VI. demais informações necessárias à realização da competição.

Parágrafo único. O Caderno de Missões integra este Regulamento Técnico para todos os fins.

Art. 5º A configuração física da arena será apresentada em Memorial da Arena, contendo suas dimensões, layout, posicionamento dos elementos construtivos e demais especificações necessárias à montagem da prova.

Parágrafo único. O Memorial da Arena integra este Regulamento Técnico para todos os fins.

Art. 6º A inscrição da equipe implica conhecimento e aceitação integral deste Regulamento Técnico, do Caderno de Missões, do Memorial da Arena e das demais normas publicadas pela Comissão Organizadora.



Art. 7º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, observados os princípios da segurança, da imparcialidade, da razoabilidade e da igualdade de condições entre as equipes.

CAPÍTULO II — DA ARENA

Art. 8º A competição será realizada em arena temática representando uma cidade inteligente, construída sobre tablado plano e revestida por tapete ou lona impressa contendo a representação gráfica das vias, áreas urbanas e demais elementos necessários à execução das missões.

Art. 9º A arena possuirá dimensões aproximadas de 2.400 mm × 1.200 mm, conforme especificado no Memorial da Arena.

Art. 10. A arena poderá conter, entre outros, os seguintes elementos:

- I.** postes de iluminação;
- II.** carros ou outros veículos;
- III.** ecopontos;
- IV.** lixeiras;
- V.** estações de recarga;
- VI.** estacionamentos;
- VII.** vias públicas;
- VIII.** áreas verdes;
- IX.** edificações;
- X.** obstáculos urbanos;
- XI.** outros elementos relacionados às missões previstas.

Art. 11. As dimensões, posições, orientações, materiais e formas de montagem dos elementos da arena serão definidas no Memorial da Arena.

Art. 12. A Comissão Organizadora poderá substituir materiais ou componentes da arena por outros equivalentes, desde que a alteração não modifique a lógica das missões nem produza vantagem ou desvantagem para qualquer equipe.

Art. 13. O Memorial da Arena conterá, no mínimo:

- I.** layout geral da arena;
- II.** dimensões do tablado;



- III. posicionamento dos elementos físicos;
- IV. identificação da área de partida;
- V. identificação das áreas de execução das missões;
- VI. identificação das áreas de pontuação, quando houver;
- VII. fotografias, ilustrações ou diagramas necessários à montagem da arena.

CAPÍTULO III — DOS ROBÔS E DOS MATERIAIS PERMITIDOS

Art. 14. Cada equipe deverá utilizar um único robô móvel para a execução das missões da Modalidade I — Smart City.

Art. 15. O robô deverá ser construído predominantemente com peças de sistemas educacionais modulares de encaixe do tipo LEGO, incluindo estrutura, rodas, engrenagens, mecanismos e suportes.

§ 1º Poderão ser utilizados controladores, motores, sensores, cabos e baterias pertencentes ao próprio sistema educacional empregado pela equipe.

§ 2º Não será permitida a utilização de peças estruturais fabricadas especificamente para substituir os elementos construtivos do sistema modular, tais como chassis metálicos, peças de madeira, componentes impressos em 3D ou estruturas similares.

§ 3º Elementos de identificação da equipe poderão ser acrescentados, desde que não interfiram no funcionamento do robô nem representem risco à arena ou aos participantes.

Art. 16. Na inspeção técnica e no início de cada tentativa, o robô deverá estar totalmente contido em um volume máximo de:

- I. 250 mm de comprimento;
- II. 250 mm de largura;
- III. 250 mm de altura.

Art. 17. Após o início da tentativa, mecanismos móveis do robô poderão se deslocar ou se expandir além das dimensões previstas no artigo anterior, desde que:

- I. permaneçam conectados ao robô;
- II. não sejam abandonados intencionalmente na arena;
- III. não causem danos ao tablado, ao tapete ou aos elementos das missões;
- IV. não representem risco às pessoas ou aos equipamentos.



Art. 18. O robô deverá executar as missões de forma autônoma, por meio de programação previamente desenvolvida pela equipe.

§ 1º Após o início da tentativa, não será permitido o controle do robô por smartphone, tablet, computador, controle remoto ou qualquer outro dispositivo externo.

§ 2º Não será permitida comunicação sem fio destinada a transmitir comandos ao robô durante a tentativa.

Art. 19. Serão permitidos sensores destinados à navegação e à interação com a arena, incluindo, entre outros:

- I. sensores de cor ou luminosidade;
- II. sensores de distância;
- III. sensores de toque;
- IV. sensores de rotação ou posição;
- V. sensores inerciais ou giroscópicos integrados ao sistema educacional.

Art. 20. Não serão permitidos: I — materiais cortantes, perfurantes, inflamáveis ou que apresentem risco; II — substâncias líquidas, adesivas ou que possam sujar ou danificar a arena; III — mecanismos que fixem o robô ao tablado; IV — dispositivos capazes de interferir eletronicamente nos robôs das demais equipes; V — componentes que projetem ou lancem objetos de maneira perigosa; VI — qualquer sistema que dependa de conexão com a internet durante a tentativa.

Art. 21. O robô deverá possuir fonte de energia própria, instalada de forma segura e compatível com o sistema educacional utilizado.

Art. 22. Poderão ser utilizados acessórios e mecanismos intercambiáveis entre as tentativas, desde que:

- I. sejam apresentados durante a inspeção técnica;
- II. atendam às regras deste Regulamento;
- III. sejam instalados exclusivamente fora do período de execução da tentativa;
- IV. não sejam substituídos ou ajustados durante a execução da prova.

Art. 23. O projeto, a montagem e a programação do robô deverão ser realizados pelos integrantes da equipe, sob orientação do professor responsável.



Parágrafo único. A Comissão Organizadora poderá solicitar aos integrantes explicações sobre a construção, a programação e o funcionamento do robô para verificar sua participação efetiva no desenvolvimento do projeto.

CAPÍTULO IV — DA INSPEÇÃO TÉCNICA

Art. 24. Antes da participação nas provas, o robô e seus acessórios deverão ser submetidos à inspeção técnica realizada pela Comissão de Arbitragem.

Art. 25. Durante a inspeção técnica, serão verificados, no mínimo:

- I. as dimensões máximas do robô;
- II. os materiais utilizados em sua construção;
- III. a segurança mecânica e elétrica;
- IV. os controladores, motores e sensores empregados;
- V. os acessórios e mecanismos intercambiáveis;
- VI. a existência de dispositivos de comunicação ou controle externo incompatíveis com este Regulamento;
- VII. a compatibilidade do robô com o sistema educacional modular permitido.

Art. 26. O robô deverá ser apresentado para inspeção:

- I. desligado;
- II. completamente montado;
- III. com todos os acessórios que poderão ser utilizados durante a competição;
- IV. com os mecanismos móveis recolhidos na configuração inicial;
- V. dentro do limite dimensional de 250 mm × 250 mm × 250 mm.

Art. 27. A equipe terá até 10 (dez) minutos para realizar ajustes necessários à adequação do robô, contados a partir da comunicação de eventual irregularidade pela Comissão de Arbitragem.

§ 1º Os ajustes deverão ser realizados exclusivamente na área indicada pela organização.

§ 2º Encerrado o prazo sem a correção da irregularidade, o robô não poderá realizar a tentativa enquanto permanecer em desacordo com este Regulamento.

Art. 28. A aprovação na inspeção inicial não impede a realização de novas inspeções a qualquer momento da competição.



Art. 29. Qualquer alteração relevante realizada no robô após a inspeção, incluindo substituição de controlador, motor, sensor, estrutura ou mecanismo, deverá ser informada à arbitragem e poderá exigir nova inspeção.

Art. 30. A troca de bateria, o carregamento da fonte de energia e os ajustes de programação poderão ser realizados entre as tentativas, desde que não modifiquem as características técnicas aprovadas na inspeção.

Art. 31. A Comissão de Arbitragem poderá impedir a utilização de qualquer componente ou configuração que:

- I. contrarie este Regulamento;
- II. represente risco às pessoas, à arena ou aos equipamentos;
- III. possa interferir no funcionamento dos robôs das demais equipes;
- IV. proporcione vantagem obtida mediante recurso técnico não permitido.

Art. 32. A equipe deverá demonstrar, quando solicitado, que o robô inicia e executa as missões de forma autônoma, sem recebimento de comandos externos.

CAPÍTULO V — DAS MISSÕES

Art. 33. A competição será composta por cinco missões relacionadas ao tema cidades inteligentes.

Art. 34. As missões poderão envolver ações de coleta, transporte, entrega, deslocamento, retirada, posicionamento ou acionamento de elementos da arena.

Art. 35. As especificações de cada missão serão apresentadas no Caderno de Missões, que conterá, no mínimo:

- I. o nome e o objetivo da missão;
- II. a configuração inicial dos elementos envolvidos;
- III. a posição inicial do robô, quando aplicável;
- IV. a ação que deverá ser executada;
- V. condições para obtenção da pontuação;
- VI. a pontuação máxima da missão;
- VII. as situações de pontuação parcial, quando houver;
- VIII. as condições que invalidam ou encerram a missão;
- IX. as ilustrações, fotografias ou diagramas necessários à compreensão da atividade.

Art. 36. As equipes poderão executar as missões na ordem que considerarem mais adequada, salvo quando o Caderno de Missões estabelecer sequência obrigatória.

Art. 37. Uma mesma ação do robô poderá produzir pontuação em mais de uma missão, desde que sejam atendidos integralmente os critérios definidos para cada uma delas.

Art. 38. Salvo disposição expressa no Caderno de Missões, os elementos deslocados pelo robô permanecerão na posição em que forem deixados durante toda a tentativa.

Art. 39. Não será permitida intervenção física dos integrantes da equipe para reposicionar o robô ou qualquer elemento da arena durante a tentativa.

Art. 40. A pontuação será atribuída com base na posição final dos elementos e nas condições observadas ao término da tentativa, salvo quando o Caderno de Missões determinar avaliação durante a execução.

Art. 41. A Comissão de Arbitragem poderá interromper uma tentativa quando houver risco de dano à arena, ao robô, aos equipamentos ou às pessoas.

Art. 42. O Caderno de Missões será publicado pela Comissão Organizadora com antecedência mínima de 20 (vinte) dias em relação à realização da competição.

CAPÍTULO VI — DA EXECUÇÃO DAS TENTATIVAS

Art. 43. Cada equipe terá direito a duas tentativas oficiais, sendo considerada, para fins de classificação, a tentativa que apresentar a maior pontuação.

Art. 44. A ordem de participação das equipes será definida pela Comissão Organizadora e divulgada antes do início das provas.

Art. 45. A equipe deverá comparecer à área de competição com antecedência mínima de 5 (cinco) minutos em relação ao horário previsto para sua tentativa.

§ 1º O não comparecimento no momento da chamada poderá resultar na perda da respectiva tentativa.

§ 2º A Comissão de Arbitragem poderá autorizar nova chamada, desde que não haja prejuízo ao andamento da competição nem às demais equipes.

Art. 46. Antes do início de cada tentativa, a equipe terá até 2 (dois) minutos para posicionar o robô e verificar a configuração inicial da arena.



§ 1º Durante esse período, será permitido: I — posicionar o robô na área de partida; II — selecionar o programa a ser executado; III — conectar ou desconectar acessórios previamente aprovados na inspeção; IV — verificar visualmente os elementos da arena.

§ 2º Não será permitido alterar a posição inicial dos elementos da arena sem autorização da arbitragem.

Art. 47. O robô deverá iniciar a tentativa:

- I. desligado ou em estado de espera;
- II. totalmente contido na área de partida;
- III. com todos os mecanismos dentro das dimensões aprovadas na inspeção;
- IV. sem contato com elementos externos à área de partida, salvo previsão expressa no Caderno de Missões.

Art. 48. A tentativa será iniciada após autorização do árbitro.

§ 1º Após a autorização, apenas um integrante da equipe poderá acionar o robô.

§ 2º O acionamento deverá ocorrer por meio de botão, comando local no controlador ou procedimento equivalente previamente autorizado.

§ 3º O cronômetro será iniciado no momento do acionamento do robô.

Art. 49. O tempo máximo de cada tentativa será de 3 (três) minutos.

Art. 50. Durante a tentativa, os integrantes da equipe deverão permanecer na área indicada pela organização e não poderão:

- I. tocar no robô;
- II. tocar nos elementos da arena;
- III. transmitir comandos externos ao robô;
- IV. alterar a programação;
- V. interferir na atuação da arbitragem.

Art. 51. A tentativa será encerrada quando ocorrer uma das seguintes situações:

- I. esgotamento do tempo máximo;
- II. conclusão de todas as missões;
- III. solicitação de encerramento pelo capitão da equipe;
- IV. paralisação do robô por período superior a 30 (trinta) segundos, sem possibilidade aparente de retomada autônoma;
- V. intervenção física de integrante da equipe;



VI. ocorrência de situação que represente risco às pessoas, à arena ou aos equipamentos;

VII. determinação da arbitragem.

Art. 52. Caso uma peça ou acessório se desprenda do robô durante a tentativa, o elemento permanecerá na posição em que caiu, salvo quando representar risco ou impedir o prosseguimento seguro da prova.

Parágrafo único. A retirada do elemento pela arbitragem não implicará reposicionamento do robô nem dos demais componentes da arena.

Art. 53. Ao término da tentativa, o robô e os elementos da arena deverão permanecer imóveis até a conclusão da conferência da pontuação pela arbitragem.

Art. 54. A equipe poderá acompanhar a conferência da pontuação por meio de seu capitão ou professor responsável.

Art. 55. Após o registro da pontuação, a equipe deverá retirar o robô da arena de forma cuidadosa e liberar o espaço para a recomposição da prova.

CAPÍTULO VII — DA PONTUAÇÃO E DAS PENALIDADES

Art. 56. A pontuação de cada tentativa será obtida pela soma dos pontos alcançados nas cinco missões, deduzidas as penalidades aplicáveis.

Art. 57. Cada missão terá pontuação própria, definida no Caderno de Missões, de acordo com o grau de cumprimento do objetivo estabelecido.

§ 1º O Caderno de Missões poderá prever pontuação integral ou parcial.

§ 2º A pontuação parcial somente será concedida quando estiver expressamente prevista.

Art. 58. A pontuação será apurada prioritariamente com base na configuração final da arena ao término da tentativa, salvo nas situações em que o Caderno de Missões determinar avaliação durante a execução.

Art. 59. Não será concedida pontuação quando:

- I. o objetivo da missão não for alcançado;
- II. elemento não estiver na posição ou condição exigida;
- III. a ação tiver sido realizada com intervenção física da equipe;
- IV. houver violação de regra específica prevista no Caderno de Missões.

Art. 60. Será aplicada penalidade de 5 (cinco) pontos para cada ocorrência de:



- I. colisão que provoque deslocamento indevido de elemento não relacionado à missão em execução;
- II. contato do robô com área expressamente proibida;
- III. derrubada ou deslocamento indevido de elemento urbano que não constitua objetivo da missão;
- IV. saída completa do robô dos limites da arena.

Art. 61. Será aplicada penalidade de 10 (dez) pontos quando a equipe:

- I. tocar no robô durante a tentativa;
- II. tocar em qualquer elemento da arena;
- III. reposicionar manualmente o robô;
- IV. transmitir comando externo ao robô;
- V. alterar a programação durante a tentativa.

§ 1º A aplicação da penalidade não impede o encerramento da tentativa quando a conduta também se enquadrar nas hipóteses previstas no art. 51.

§ 2º Quando uma única conduta caracterizar simultaneamente mais de uma infração, será aplicada apenas a penalidade de maior valor, salvo quando houver ações distintas.

Art. 62. Não haverá pontuação negativa ao final da tentativa.

Parágrafo único. Caso o total de penalidades seja superior à pontuação obtida nas missões, será registrada pontuação igual a zero.

Art. 63. A pontuação final da equipe corresponderá ao maior resultado obtido entre as duas tentativas oficiais.

Art. 64. Em caso de empate na pontuação final, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios:

- I. maior pontuação bruta nas missões, antes da dedução das penalidades;
- II. menor número de penalidades;
- III. menor tempo utilizado na tentativa considerada para classificação;
- IV. maior pontuação obtida na outra tentativa;
- V. realização de tentativa adicional de desempate, se necessária.

Art. 65. A tentativa adicional de desempate será realizada apenas entre as equipes que permanecerem empatadas após a aplicação dos critérios anteriores.

Parágrafo único. A Comissão de Arbitragem poderá definir missão específica, percurso reduzido ou repetição integral da prova para a tentativa de desempate.

Art. 66. A pontuação registrada pela arbitragem deverá ser conferida pelo capitão da equipe ou pelo professor responsável ao final de cada tentativa.

Art. 67. Erros materiais de soma, transcrição ou registro poderão ser corrigidos pela Comissão de Arbitragem a qualquer momento antes da homologação do resultado final.

CAPÍTULO VIII — DA ARBITRAGEM

Art. 68. A aplicação deste Regulamento, a condução das provas e o registro das pontuações serão de responsabilidade da Comissão de Arbitragem.

Art. 69. Compete aos árbitros:

- I. verificar a configuração inicial da arena;
- II. autorizar o início das tentativas;
- III. controlar o tempo de execução;
- IV. acompanhar o desempenho do robô;
- V. registrar missões concluídas, pontuações e penalidades;
- VI. interromper a tentativa nas situações previstas neste Regulamento;
- VII. conferir a configuração final da arena;
- VIII. esclarecer dúvidas relacionadas à execução da prova;
- IX. manter a igualdade de condições entre as equipes.

Art. 70. As decisões dos árbitros deverão observar este Regulamento, o Caderno de Missões e o Memorial da Arena.

Art. 71. Durante a tentativa, somente os árbitros poderão permanecer junto à arena, além dos integrantes da equipe autorizados pela organização.

Art. 72. O capitão da equipe ou o professor responsável poderá solicitar esclarecimento sobre a pontuação imediatamente após a conferência da tentativa.

Art. 73. Eventual recurso deverá ser apresentado pelo capitão da equipe ou pelo professor responsável no prazo máximo de 5 (cinco) minutos, contado da divulgação ou ciência da decisão questionada.

§ 1º O recurso deverá indicar objetivamente: I — a decisão contestada; II — a regra que a equipe considera aplicável; III — a justificativa do pedido; IV — o resultado pretendido.



§ 2º Não serão conhecidos recursos apresentados fora do prazo ou por pessoa não autorizada.

Art. 74. O recurso será analisado pela Comissão de Arbitragem, que poderá:

- I. manter a decisão;
- II. corrigir erro material;
- III. revisar a pontuação;
- IV. determinar nova tentativa, quando houver falha comprovada da arena, da cronometragem ou da organização;
- V. adotar outra medida necessária ao restabelecimento da igualdade de condições.

Art. 75. Não será autorizada nova tentativa em razão de:

- I. falha de programação;
- II. falha mecânica ou elétrica do robô;
- III. descarga ou mau funcionamento da bateria;
- IV. erro de posicionamento realizado pela equipe;
- V. desprendimento de peça ou acessório do robô;
- VI. qualquer ocorrência atribuível à própria equipe.

Art. 76. As provas poderão ser registradas em vídeo pela Comissão Organizadora.

Parágrafo único. As gravações poderão ser utilizadas para auxiliar a análise de recursos, sem substituir a observação e o registro realizados pela arbitragem.

Art. 77. A decisão proferida após a análise do recurso será definitiva no âmbito da competição.

Art. 78. Os participantes deverão tratar árbitros, organizadores e integrantes das demais equipes com respeito.

Parágrafo único. Condutas ofensivas, intimidadoras, desrespeitosas ou destinadas a interferir na atuação da arbitragem poderão resultar em advertência, perda da tentativa ou desclassificação, conforme a gravidade da ocorrência.

CAPÍTULO IX — DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 79. A Comissão Organizadora poderá publicar comunicados, orientações, notas técnicas e esclarecimentos destinados à correta interpretação deste Regulamento, do Caderno de Missões e do Memorial da Arena.



Parágrafo único. Os documentos complementares publicados pela Comissão Organizadora passam a integrar este Regulamento para todos os fins.

Art. 80. A eventual tolerância quanto ao descumprimento de qualquer disposição deste Regulamento não constituirá precedente nem implicará renúncia ao direito de sua aplicação em outras situações.

Art. 81. A constatação de fraude, tentativa de fraude, adulteração de equipamentos, utilização de recursos não permitidos ou qualquer conduta destinada a obter vantagem indevida poderá resultar, conforme a gravidade da ocorrência, em:

- I. advertência;
- II. perda da tentativa;
- III. desclassificação da equipe;

Art. 82. Os participantes deverão preservar a integridade da arena, dos equipamentos disponibilizados pela organização e dos materiais utilizados durante a competição.

Parágrafo único. Os danos decorrentes de conduta dolosa ou de negligência poderão ser objeto de apuração pela Comissão Organizadora, sem prejuízo das demais medidas cabíveis.

Art. 83. Os casos omissos e as dúvidas de interpretação deste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, observados os princípios da legalidade, da isonomia, da razoabilidade, da transparência e do interesse da competição.

Art. 84. Este Regulamento Técnico entra em vigor na data de sua publicação e permanecerá válido exclusivamente para a edição da SUDOEXPO 2026, produzindo efeitos até a homologação definitiva dos resultados da competição.

PARTE II — MODALIDADE II — AGROTECH

CAPÍTULO I — DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Este Regulamento Técnico estabelece as condições aplicáveis à Modalidade II — AgroTech do Desafio UniRV de Robótica e Inovação — SUDOEXPO 2026.

Art. 2º A modalidade tem por objetivo promover o desenvolvimento e a aplicação de conhecimentos de robótica móvel, programação, automação e logística agrícola em ambiente de competição.

Art. 3º Para fins deste Regulamento, consideram-se documentos complementares o Caderno de Missões e os comunicados oficiais publicados pela Comissão Organizadora.

Art. 4º O Caderno de Missões integrará este Regulamento para todos os fins e será publicado com antecedência mínima de 20 (vinte) dias da competição, contendo as tarefas, a configuração inicial da arena, as posições dos paletes e das cargas, os critérios de conclusão, as pontuações e o tempo máximo de cada missão.

Art. 5º A participação na modalidade implica conhecimento e aceitação integral deste Regulamento, do Caderno de Missões e dos demais comunicados oficiais.

Art. 6º Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora, observados os princípios da segurança, imparcialidade, razoabilidade e igualdade de condições entre as equipes.

CAPÍTULO II — DA ARENA

Art. 7º A arena representará operações de logística agrícola em uma fazenda e terá dimensões aproximadas de 5.000 mm por 5.000 mm.

Art. 8º As estradas terão largura útil de 400 mm, admitindo-se áreas ampliadas nas curvas.

Art. 9º A arena possuirá quatro talhões, cada um com dimensões aproximadas de 800 mm por 800 mm.

Art. 10. O galpão terá área útil de 500 mm por 500 mm, entrada com 300 mm de largura, não possuirá cobertura e será o local obrigatório de estacionamento final do robô quando previsto na missão.

Art. 11. A ponte terá largura útil de 250 mm e comprimento aproximado de 1.000 mm.

Art. 12. O curral será considerado obstáculo e área proibida.



Art. 13. A área de partida terá dimensões de 400 mm por 300 mm.

Art. 14. As áreas auxiliares terão as seguintes dimensões:

- I. retirada: 160 mm por 160 mm;
- II. entrega: 200 mm por 200 mm;
- III. inspeção: 200 mm por 200 mm;
- IV. ativação autônoma: 400 mm por 400 mm.

Art. 15. A pista autônoma terá largura útil de 400 mm, piso branco e linha preta com largura de 20 mm, destinada à leitura pelo sensor especificado neste Regulamento.

Art. 16. A configuração exata da arena, respeitadas as dimensões e condições deste capítulo, será definida pela Comissão Organizadora e informada no Caderno de Missões ou em comunicado técnico oficial.

CAPÍTULO III — DOS ROBÔS

Art. 17. O corpo principal do robô deverá possuir dimensão mínima de 200 mm e máxima de 300 mm em seu maior eixo estrutural, sem prejuízo dos limites totais previstos neste artigo.

§ 1º O robô completo deverá respeitar os seguintes limites máximos: I — comprimento: 350 mm; II — largura: 200 mm; III — altura: 200 mm.

§ 2º Os garfos integram o comprimento máximo do robô e deverão operar a uma altura entre 30 mm e 50 mm em relação ao piso.

Art. 18. São componentes obrigatórios do robô:

- I. microcontrolador ESP32;
- II. motores de corrente contínua, com tensão nominal entre 3 V e 6 V, dotados de redução e rodas de 67 mm;
- III. driver de motores L298N;
- IV. servomotor MG996R;
- V. um único módulo seguidor de linha de cinco canais, baseado em sensores TCRT5000.

Art. 19. É proibido o uso de sensores de visão, câmeras, LiDAR ou tecnologias equivalentes para a função de seguimento da linha na pista autônoma.

Art. 20. O projeto mecânico deverá ser desenvolvido pela própria equipe.

§ 1º É proibida a utilização de robô comercial completo ou de chassi comercial como estrutura principal do robô.



§ 2º É permitida a utilização de componentes comerciais, desde que integrados a projeto próprio da equipe e observadas as exigências deste Regulamento.

§ 3º É proibido o compartilhamento do mesmo projeto entre equipes, e pequenas alterações de acabamento, dimensões ou disposição de componentes não serão suficientes para caracterizar projetos distintos.

§ 4º A Comissão Organizadora poderá solicitar evidências de autoria e realizar inspeções técnicas a qualquer momento.

§ 5º A utilização de projeto pertencente a outra equipe implicará a desclassificação da equipe responsável.

CAPÍTULO IV — DOS PALETES E DAS CARGAS

Art. 21. O palete terá dimensões de 120 mm por 120 mm por 15 mm e possuirá dois canais destinados à entrada dos garfos.

§ 1º Cada canal terá seção de 6 mm por 6 mm, profundidade de 100 mm e fundo fechado.

§ 2º Os canais serão acessíveis por apenas uma face, possuirão entrada chanfrada, fundo plano, não serão passantes e terminarão em parede final de 20 mm.

§ 3º A distância entre os centros dos canais será de 50 mm.

Art. 22. A carga deverá permanecer totalmente apoiada sobre o palete e terá dimensões máximas de 120 mm por 120 mm por 100 mm.

Art. 23. Considerando a elevação máxima dos garfos, a espessura do palete e a altura da carga, o conjunto transportado poderá atingir altura máxima de 165 mm, sem ultrapassar a altura máxima do robô prevista neste Regulamento.

CAPÍTULO V — DAS MISSÕES

Art. 24. As missões envolverão, isolada ou conjuntamente, navegação pela arena, retirada, transporte e entrega de paletes e cargas, passagem por estruturas, ingresso no galpão e execução de trecho autônomo.

Art. 25. Os detalhes de cada missão serão definidos no Caderno de Missões, incluindo objetivo, configuração inicial da arena, posição e orientação dos paletes, posição das cargas, sequência de tarefas, critérios de conclusão, pontuação e tempo máximo.

Art. 26. As equipes deverão treinar e preparar seus robôs com base nas especificações deste Regulamento e nas informações divulgadas no Caderno de Missões.

CAPÍTULO VI — DA EXECUÇÃO DAS TENTATIVAS

Art. 27. Após a convocação, a equipe terá até 5 (cinco) minutos para comparecer à arena.

Art. 28. Antes da tentativa, o robô será submetido à inspeção técnica, com duração máxima de 10 (dez) minutos.

Art. 29. O robô deverá ser colocado desligado e totalmente contido na área de partida, enquanto os paletes e as cargas serão posicionados pela arbitragem conforme o Caderno de Missões.

Art. 30. A tentativa terá início após autorização do árbitro e acionamento físico do robô por integrante da equipe, sendo proibido o acionamento remoto.

§ 1º O cronômetro será iniciado no momento da autorização do árbitro.

§ 2º Para os fins deste Regulamento, "acionamento remoto" (vedado) refere-se ao início da tentativa por comando externo ao robô, enquanto "condução remota" (permitida nas hipóteses do art. 31, § 1º) refere-se ao controle de deslocamento do robô já em execução, quando prevista no Caderno de Missões.

Art. 31. Durante a tentativa, será proibida qualquer intervenção física sobre o robô, os paletes, as cargas ou os elementos da arena.

§ 1º Será permitida a comunicação entre os integrantes da equipe e o operador do smartphone, quando houver condução remota prevista na missão.

§ 2º O robô deverá liberar-se sozinho de colisões e demais situações de impedimento, sem reposicionamento manual.

Art. 32. O robô que permanecer parado por mais de 60 (sessenta) segundos terá a tentativa encerrada.

Art. 33. Não haverá reinício da tentativa nem repetição por falha do robô, sendo concedida apenas uma tentativa por missão.

Art. 34. A tentativa será encerrada por conclusão das tarefas, desistência da equipe, paralisação superior a 60 (sessenta) segundos ou determinação da arbitragem por motivo de segurança.

Art. 35. O término do tempo máximo não encerrará automaticamente a tentativa, mas acarretará desconto de 0,1 (um décimo) de ponto por segundo completo excedente.

CAPÍTULO VII — DA PONTUAÇÃO E DAS PENALIDADES

Art. 36. Cada missão terá pontuação máxima de 100 (cem) pontos, distribuída entre as tarefas definidas no Caderno de Missões.

Art. 37. A queda da carga acarretará penalidade de 10 (dez) pontos por ocorrência.

§ 1º Caso a carga se desprenda do palete, será considerada carga perdida e permanecerá na posição em que se encontrar até o encerramento da tentativa.

§ 2º Não será permitida intervenção humana para reposicionar a carga, o palete ou auxiliar o robô na recuperação do conjunto.

§ 3º A tarefa de transporte ou entrega relativa à carga perdida não será pontuada, podendo o robô prosseguir com as demais tarefas da missão.

§ 4º Caso apenas o palete seja derrubado e a carga permaneça integralmente apoiada sobre ele, o robô poderá tentar recuperar o conjunto sem intervenção humana.

Art. 38. A colisão do robô com obstáculos, estruturas ou elementos fixos da arena acarretará penalidade de 5 (cinco) pontos por ocorrência.

§ 1º O contato contínuo com o mesmo elemento será considerado uma única ocorrência.

§ 2º Nova penalidade somente será aplicada após o robô afastar-se do elemento e realizar novo contato.

§ 3º A colisão que causar dano, risco ou comprometimento da segurança poderá resultar no encerramento da tentativa.

Art. 39. O ingresso total ou parcial do robô em área proibida acarretará penalidade de 3 (três) pontos por ocorrência.

§ 1º Será considerado ingresso o avanço de qualquer parte do robô além do limite demarcado, incluindo corpo, chassi, rodas, garfos, mecanismos móveis, sensores, cabos e demais componentes.

§ 2º A permanência contínua na mesma área proibida caracterizará uma única ocorrência.

§ 3º Nova penalidade somente será aplicada após a saída completa do robô e novo ingresso.

§ 4º Eventual exceção necessária à execução de determinada missão deverá constar expressamente no Caderno de Missões.

Art. 40. A pontuação final de cada missão será obtida pela soma dos pontos das tarefas concluídas, deduzidas as penalidades e o desconto por tempo excedente, não podendo resultar em valor inferior a zero.

Art. 41. A classificação da Modalidade II será definida pela soma das pontuações obtidas nas missões.

Parágrafo único. Em caso de empate, serão observados, sucessivamente: I — menor somatório dos tempos registrados nas missões; II — maior pontuação obtida na Etapa I; III — maior pontuação no critério de inovação da Etapa I.

CAPÍTULO VIII — DA ARBITRAGEM E DOS RECURSOS

Art. 42. A arbitragem será composta por membros designados pela Comissão Organizadora.

Art. 43. Compete à arbitragem realizar a inspeção dos robôs, conferir a arena, autorizar o início das tentativas, registrar tempos, pontuações e penalidades e aplicar este Regulamento e o Caderno de Missões.

Art. 44. As decisões da arbitragem durante a tentativa terão aplicação imediata.

Art. 45. A equipe poderá apresentar recurso fundamentado no prazo máximo de 5 (cinco) minutos após a divulgação do resultado da tentativa.

§ 1º O recurso deverá ser apresentado exclusivamente pelo professor orientador ou pelo capitão da equipe e indicar, de forma objetiva, o fato contestado e sua fundamentação.

§ 2º A Comissão Organizadora analisará o recurso e proferirá decisão definitiva, da qual não caberá novo recurso.

Art. 46. Todas as tentativas da competição serão registradas por gravação de vídeo oficial realizada pela Comissão Organizadora.

§ 1º As gravações poderão ser utilizadas para esclarecimento de dúvidas, análise de recursos e verificação de ocorrências.

§ 2º A revisão das imagens ocorrerá por decisão da Comissão Organizadora ou quando necessária à análise de recurso regularmente apresentado.

§ 3º As imagens constituirão elemento auxiliar de decisão e serão analisadas em conjunto com os registros da arbitragem e as normas aplicáveis.

CAPÍTULO IX — DAS DISPOSIÇÕES FINAIS



Art. 47. A Comissão Organizadora poderá realizar ajustes técnicos na arena, nos elementos de prova ou nos procedimentos operacionais quando necessários à segurança, à viabilidade da competição ou à igualdade de condições entre as equipes.

§ 1º Qualquer alteração relevante será comunicada oficialmente às equipes com a maior antecedência possível.

§ 2º Após o início da competição, alterações somente poderão ocorrer por motivo de segurança, força maior ou impossibilidade técnica devidamente constatada.

Art. 48. As equipes deverão observar as orientações da Comissão Organizadora, da equipe técnica e da arbitragem durante todas as etapas.

Art. 49. A Comissão Organizadora não se responsabilizará por danos decorrentes de montagem inadequada, falha elétrica ou mecânica, transporte, armazenamento ou operação incorreta dos robôs e equipamentos das equipes.

Art. 50. Situações que representem risco às pessoas, à arena ou aos equipamentos poderão resultar na interrupção imediata da tentativa.

Art. 51. Condutas antidesportivas, desrespeito à arbitragem, tentativa de fraude, interferência na atuação de outra equipe ou descumprimento deliberado das regras poderão resultar em advertência, perda de pontos ou desclassificação, conforme a gravidade.

Art. 52. Este Regulamento entra em vigor na data de publicação do Edital.

ANEXO II — LAYOUT OFICIAL DAS ARENAS

1. ARENA — LEGO SMART CITY CHALLENGE

Estrutura: Base em MDF, lona adesivada temática, zonas urbanas, missões fixas e móveis.

Divisão da arena:

Área 1 — Base Inicial

Área 2 — Mobilidade Inteligente

Área 3 — Sustentabilidade

Área 4 — Saúde e Serviços

2. ARENA — AGROTECH

Estrutura: arena temática de logística agrícola, com estradas, talhões, áreas de retirada e entrega, galpão, ponte, curral, área de partida e pista autônoma, conforme o Regulamento Técnico constante do Anexo I.

Divisão da arena:

Elementos e dimensões: conforme o Regulamento Técnico constante do Anexo I.

Observações:

1. A configuração de cada missão será divulgada no Caderno de Missões, com antecedência mínima de 20 (vinte) dias da competição.
2. Pequenas alterações poderão ocorrer por estrita necessidade técnica

ANEXO III — CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1. ETAPA DE PROJETO

- Criatividade: 20 pontos
- Engenharia: 20 pontos
- Programação: 20 pontos
- Inovação: 20 pontos
- Organização da equipe: 20 pontos
- **Pontuação máxima: 100 pontos.**

2. ETAPA DE ARENA

2.1 Modalidade I — LEGO Smart City Challenge: execução das missões (40 pontos), precisão (20 pontos), tempo (20 pontos), autonomia (10 pontos) e penalidades (10 pontos).

2.2 Modalidade II — AgroTech: pontuação apurada conforme o Regulamento Técnico constante do Anexo I e o Caderno de Missões, sendo cada missão limitada a 100 (cem) pontos.

3. CORE VALUES (Aplicável exclusivamente à Modalidade I — LEGO Smart City Challenge)

- Trabalho em equipe: 20 pontos
- Cooperação: 20 pontos
- Comunicação: 20 pontos
- Organização: 20 pontos
- Ética e respeito: 20 pontos

4. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

4.1 Em caso de igualdade na pontuação final, o desempate ocorrerá seguindo a ordem de preferência abaixo:

- I. Maior pontuação obtida na arena;
- II. Menor somatório dos tempos registrados nas provas da arena;
- III. Maior pontuação atribuída ao critério de inovação.



UniRV
Universidade de Rio Verde

Universidade de Rio Verde

Resolução CEE/CES N. 06/2021 de 05 de fevereiro de 2021
CNPJ 01.815.216/0001-78 | I.E. 10.210.819-6 | I.M. 021.407

ANEXO IV — TERMO DE RESPONSABILIDADE

Eu, _____, portador(a) do CPF
n.º _____, responsável pela equipe
_____, declaro estar ciente e de acordo com
todas as normas previstas no Edital do Desafio UniRV de Robótica e Inovação –
SUDOEXPO 2026.

Declaro, ainda, que:

- I – os participantes possuem condições físicas e técnicas para participação no evento;
- II – os equipamentos utilizados encontram-se em condições adequadas de segurança;
- III – assumo total responsabilidade pelos materiais e equipamentos utilizados pela equipe;
- IV – autorizo a participação da equipe durante todas as etapas da competição.

Cidade: _____, _____ de _____ de 2026.

Responsável pela equipe:

Assinatura



Universidade de Rio Verde

Resolução CEE/CES N. 06/2021 de 05 de fevereiro de 2021
CNPJ 01.815.216/0001-78 | I.E. 10.210.819-6 | I.M. 021.407

ANEXO V — AUTORIZAÇÃO PARA MENORES DE IDADE

Eu, _____, portador(a) do CPF n.º _____, responsável legal pelo(a) estudante _____, autorizo sua participação no “Desafio UniRV de Robótica e Inovação – SUDOEXPO 2026”.

Declaro estar formalmente ciente:

- I. das atividades a serem desenvolvidas ao longo do evento;
- II. das regras gerais e técnicas da competição;
- III. das normas de segurança operacional estabelecidas;
- IV. da utilização de imagem, voz e dados para fins institucionais, acadêmicos e científicos.

Nome do responsável: _____

CPF: _____

Telefone: _____

Assinatura do Responsável Legal: _____

Cidade: _____, _____ de _____ de 2026.