REGULAMENTO

4º TORNEIO DE ROBÓTICA



PRESERVAÇÃO DA ÁGUA

E USO CONSCIENTE

PREFEITURA DE INDAIATUBA
UM NOVO TEMPO PRA VOCÊ

Secretaria Municipal de Educação

INDAIATUBA 2026

1. INFORMAÇÕES GERAIS

1.1. O 4º Torneio de Robótica Educacional de Indaiatuba, organizado pela Secretaria Municipal de Educação e pela SIM Inova®, é um evento aberto ao público e voltado às escolas municipais que participam do Programa SIMROBÓTICA®, desde que estejam em posse do material didático atualizado e devidamente cadastradas na Plataforma Digital SIM Inova®.

O 4º Torneio de Robótica Educacional de Indaiatuba será realizado no dia **17 de outubro de 2026, das 7h30 às 13h30**, no Espaço Viber na R. Goiás - Cidade Nova II, Indaiatuba - SP, 13334-300.

1.2. Participantes

• Participarão **29 equipes** do Ensino Fundamental I (3º, 4º e 5º anos) no Desafio de Mesa, sendo obrigatoriamente 1 (uma) equipe por escola.

• Participarão **10 equipes** do Ensino Fundamental I (1º e 2º anos) especificamente das escolas de período integral para o Projeto de Pesquisa, sendo obrigatoriamente 1 (uma) equipe por escola de período integral.

1.3. Composição das Equipes

• **Desafio de Mesa (3º, 4º e 5º anos):** 6 (seis) estudantes por equipe, sendo 2 de cada ano, além de 1 (um) Técnico e 1 (um) Mentor.

• **Projeto de Pesquisa (1º e 2º anos):** 4 (quatro) estudantes por equipe, sendo 2 do 1º ano e 2 do 2º ano, além de 1 (um) Técnico e 1 (um) Mentor.

1.4. Vínculos com o Programa

A participação das escolas está condicionada ao vínculo ativo no Programa SIMROBÓTICA®, com acesso aos materiais e kits atualizados. É necessário que cada escola faça a regularização de suas informações e cadastros, para que seus alunos possam participar do evento.

1.5. Organização e Responsabilidades

O evento será planejado para ocorrer de forma PRESENCIAL, cabendo à SIM Inova® e à Secretaria Municipal de Educação toda a organização logística básica (cronograma, estrutura de arena, cronograma de apresentações etc.).

• Não serão disponibilizados computadores, tablets, peças LEGO® Education ou quaisquer outros itens em regime de empréstimo no dia do evento; cada equipe deverá providenciar seu próprio material.

• A SIM Inova® não se responsabiliza por pertences dos participantes e espectadores deixados no local do evento.

2. FORMAÇÃO DAS EQUIPES

2.1. Critérios para Composição

• Cada escola que participar do **Desafio de Mesa** deverá indicar 2 alunos do 3º ano, 2 alunos do 4º ano e 2 alunos do 5º ano, totalizando 6 estudantes.

• Cada escola de período integral que participar do **Projeto de Pesquisa** deverá indicar 2 alunos do 1º ano e 2 alunos do 2º ano, totalizando 4 estudantes.

• Os alunos podem ser de diferentes turmas, desde que dentro dos anos solicitados.

2.2. Papel do Técnico e do Mentor

• **Técnico:** professor(a) de tecnologia da escola e das oficinas de Robótica, diretamente vinculado(a) ao Programa SIMROBÓTICA® na unidade escolar, salvo as escolas que são atendidas pelo mesmo professor de tecnologia (EMEB Prof. Maria Cecília Ifanger e EMEB Doardo Borsari). Neste caso, será atribuído um outro professor para assumir o treino e acompanhamento no dia do evento. O técnico é o responsável por orientar, motivar e supervisionar os estudantes.

• **Mentor:** um adulto (podendo ou não ser funcionário da escola) disposto a auxiliar a equipe, incentivando a autonomia dos alunos durante a preparação e no dia do evento.

2.3. Diversidade e Substituições

As equipes devem valorizar a diversidade de habilidades, reconhecendo o melhor de cada integrante. Se acontecer algum imprevisto, será possível substituir participantes ou alterar dados (como nome dos alunos, do técnico ou da equipe) até o dia **31/08/2026**, somente pelo formulário disponibilizado pela SIM Inova®.

3. SELEÇÃO DAS EQUIPES E ATUALIZAÇÕES

3.1. Processo de Inscrição dos alunos

• A participação de todas as escolas de Ensino Fundamental é obrigatória.

• Cada escola deverá realizar a inscrição da sua equipe por meio do link oficial disponibilizado pelo município, informando os dados completos dos integrantes, incluindo: nome da equipe, nomes completos dos alunos, técnico, mentor e demais informações solicitadas

• Link: https://forms.gle/4SToTuJmrCpooqtV9

OU CLIQUE AQUI!

3.2. Limite para Ajustes

• Todas as alterações de equipe (alunos, técnico, mentor) deverão ser feitas até **31/08/2026**, via formulário. Após essa data, não serão aceitas mudanças, salvo situações excepcionais, que devem ser aprovadas pela organização.

4. ESTRUTURA DO EVENTO

O 4º Torneio de Robótica Educacional de Indaiatuba será composto por duas grandes frentes de desafios:

4.1. Desafio de Mesa (para 3º, 4º e 5º anos)

• Os estudantes são desafiados a montar e programar um robô utilizando o kit SPIKE™ Essential. Haverá uma arena de competição com missões que seguem a temática do evento.

• As pontuações são obtidas ao cumprir essas missões, cada uma valendo uma pontuação específica.

4.2. Projeto de Pesquisa (para 1º e 2º anos de período integral)

• Os estudantes pesquisam sobre o tema e apresentam uma solução criativa na forma de uma maquete (com dimensões pré-definidas) e um cartaz ou banner.

• Também participam de uma apresentação oral de até 5 minutos para os juízes e de uma exposição pública de 30 minutos.

4.3. Exposição do material e protótipos das 10 escolas de período integral

As escolas de período integral deverão realizar a exposição de protótipos desenvolvidos pelas demais turmas, relacionados ao tema estudado. Nesse espaço, deverá haver professores acompanhados de alunos para realizar explicações, caso necessário.

Cada escola terá um espaço identificado (mesa) para a apresentação, onde também deverão estar expostos os protótipos do Desafio de Pesquisa. A exposição deverá permanecer montada até 1 hora antes do término do torneio. Durante a exposição, também haverá uma equipe da Secretaria de Educação responsável por orientar os visitantes nos estandes.

5. TEMA DO EVENTO

O tema do 4º Torneio de Robótica Educacional de Indaiatuba - 2026 será: **"Preservação da Água e Uso Consciente".**

5.1. Contextualização

Busca-se estimular os alunos a refletirem sobre como a tecnologia e a robótica educacional podem contribuir para a gestão eficiente e a proteção dos recursos hídricos, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS 6 - Água Potável e Saneamento e ODS 14 - Vida na Água). A ideia é que as equipes identifiquem problemas reais ligados ao desperdício, poluição ou distribuição de água e proponham soluções inovadoras que combinem criatividade, programação e automação em prol da sustentabilidade.

5.2. Relação com o Programa SIMROBÓTICA®

O Programa SIMROBÓTICA® já desenvolve competências e habilidades nas áreas de Ciências da Natureza, Matemática e Tecnologias, com foco em resolução de problemas, pensamento computacional e criatividade. O tema de 2026 reforça essa abordagem ao propor que os estudantes apliquem seus conhecimentos em desafios ambientais concretos, fortalecendo o vínculo entre inovação tecnológica e responsabilidade socioambiental.

6. PROJETO DE PESQUISA (1º E 2º ANO)

6.1. O que é esperado

As equipes de 1º e 2º ano deverão pesquisar o tema central do evento e elaborar uma proposta que demonstre como a robótica e as soluções tecnológicas podem contribuir para o tema.

• A maquete deve ter, no máximo, 25cm de altura, 42cm de largura e 32cm de profundidade.

• O cartaz ou banner deve ter, no máximo, o tamanho A1 (60x85cm) ou 120x90cm.

• Recomenda-se que a montagem da maquete seja feita majoritariamente com peças LEGO® Education (SPIKE™ Essential) e materiais simples de papelaria. Caso haja automações, os componentes eletrônicos devem ser exclusivamente do conjunto SPIKE™ Essential.

• Em relação às peças do kit LEGO® Education (SPIKE™ Essential), cada equipe **deve** utilizar apenas um conjunto em seu projeto, não sendo permitido utilizar uma quantidade de um determinado tipo de peça que exceda a composição de um único kit.

6.2. Apresentação e Exposição

• As equipes terão 5 minutos para apresentar o projeto aos juízes, dentro de um bloco de 30 minutos que inclui a organização e o feedback.

• Também participarão de uma exposição de 30 minutos ao público, em local designado, para compartilhar a pesquisa de forma mais ampla.

• Os alunos devem ser capazes de explicar todo o processo (da pesquisa à montagem da maquete), evidenciando compreensão e autonomia no desenvolvimento do trabalho.

6.3. Critérios de Avaliação

Os critérios utilizados pelos juízes, cada qual com pontuação que varia de 0,50 a 2,00 pontos, serão:

• Análise do tema e identificação do problema;
• Ideias inovadoras e argumentos;
• Criatividade e coerência entre cartaz, maquete e tema;
• Eficácia e clareza na apresentação oral;
• Trabalho em equipe e autonomia dos estudantes.

7. DESAFIO DE MESA (3º, 4º E 5º ANO)

7.1. Estrutura das Missões

No dia do evento, após a abertura oficial, serão apresentados os desafios que o robô deverá cumprir na arena, todos alinhados ao tema **"Preservação da Água e Uso Consciente"**. As missões representarão soluções para melhorar o uso sustentável da água e a proteção de ecossistemas aquáticos.

7.2. Rounds de Competição

• Round de treino: cada equipe terá 30 minutos para treinar todas as duplas.

• 1º Round oficial: 2 minutos e 30 segundos, contados a partir do momento em que o juiz inicia a partida.

• Round de ajustes: terá duração de 5 minutos, prevendo tempo de entrada e saída na arena.

• 2º Round oficial: 2 minutos e 30 segundos, contados a partir do momento em que o juiz inicia a partida.

• Último round de ajuste:terá duração de 5 minutos, prevendo tempo de entrada e saída na arena.

• 3º Round oficial (último): 2 minutos e 30 segundos, contados a partir do momento em que o juiz inicia a partida.

As equipes serão divididas em dois blocos de competição conforme cronograma apresentado.

7.3. Materiais Permitidos

• O robô deve ser construído com peças LEGO® Education e 1 (um) bloco HUB SPIKE™ Essentials.

• Cada equipe pode levar até 1 tablet para programar e controlar o robô.

• Não é permitido trocar de HUB ou tablet durante o round oficial.

7.4. Penalidades e Conduta

• Tocar no robô fora da base de segurança sem permissão do juiz resulta em penalidade.

• Conduta desrespeitosa, uso de palavras de baixo calão ou interferência intencional em outra equipe acarretam penalizações ou até desclassificação do round.

• Manipular ou danificar missões intencionalmente também é penalizado.

• A autoridade do juiz é soberana na mesa de competição, e qualquer dúvida deve ser encaminhada ao juiz-chefe sem interromper o juiz de mesa em plena execução.

7.5. Orientações gerais a respeito do Desafio do Robô:

7.5.1. DISCOS DE PRECISÃO: Toda vez que o robô for tocado fora da base ou parcialmente fora da base ou caso o robô da equipe danifique uma missão, um disco de precisão será removido. Cada equipe começa com 6 discos de precisão que fornecem um bônus na pontuação e, a cada disco removido, uma quantidade específica de pontos é retirada deste bônus.

7.5.2. ANULAÇÃO DA MISSÃO: Caso uma missão seja danificada pelo robô ou um estudante interfira diretamente na missão com suas mãos ou qualquer coisa que não seja o protótipo, um disco de precisão será removido e a missão estará imediatamente anulada, não podendo mais ser pontuada no round em questão.

7.6. Como treinar para o evento

A preparação para o torneio pode ser incorporada à rotina pedagógica, aproveitando momentos dentro das próprias aulas de robótica e tecnologia. No entanto, considerando a complexidade e os desafios da competição, recomenda-se também que as equipes realizem encontros adicionais em horários extraclasse. Sempre que possível, os treinos para o Desafio de Mesa devem ocorrer **fora do horário regular de aula,** garantindo que todos os integrantes da equipe possam participar integralmente das atividades preparatórias e fortalecer sua sintonia no momento da competição. **É importante ressaltar que os alunos não devem ser retirados das aulas para a realização dos treinos, a fim de evitar prejuízos pedagógicos.**

7.7. Sobre a torcida e as vestimentas

É aconselhável que a equipe venha acompanhada de uma torcida, sendo ela formada por pais, outros alunos e interessados pelo torneio. A torcida poderá auxiliar a equipe incentivando a darem o melhor de si. Não é obrigatório o uso de uma vestimenta confeccionada especificamente para o evento. Desde que os alunos estejam com o uniforme do colégio para identificação no dia da mostra, fica a critério de cada equipe fazer ou não um uniforme exclusivo para o evento.

8. REGRAS GERAIS, LOGÍSTICA E COMUNICAÇÃO

8.1. Locais e Layout

• O local do evento deverá contar com layout que facilite a circulação de participantes e torcedores, além de proporcionar acessibilidade a todos.

• Devem existir arquibancadas ou áreas delimitadas para o público, de modo que a torcida não interfira na concentração das equipes.

• Quanto à acessibilidade, serão disponibilizados espaços para cadeirantes em quatro pontos do local.

• O layout terá sinalização clara, com informações sobre horários e ordem de apresentações;

8.2. Acústica e Som

• A organização manterá a estruturação da torcida em momentos-chave, utilizando recursos para que o volume seja rigorosamente controlado, a fim de não atrapalhar a comunicação nas mesas de competição e respeitar limites sensoriais.

8.3. Telões e Visibilidade

• Está prevista a instalação de telões ou projetores de alta resolução para exibir os placares e o cronograma de atividades em tempo real.

8.4. Comunicação Oficial

As equipes terão acesso a um canal de comunicação dedicado, onde serão publicados avisos, cronogramas, FAQ e materiais de apoio. Mudanças ou ajustes de última hora (como logística ou horários) serão informados oficialmente nesse canal. Fica estabelecido que o presente regulamento não sofrerá qualquer tipo de alteração no dia do evento, garantindo a transparência e a estabilidade das regras para todos os participantes.

8.5. Fluidez e Atrasos

As equipes devem estar rigorosamente atentas aos chamados e horários estipulados no cronograma para garantir a fluidez na entrada das arenas, evitando atrasos sistêmicos.

8.6. Tempo de Treino

O tempo de treino informado no regulamento será respeitado rigorosamente, evitando frustrações ou redução injustificada, servindo o **detalhamento contido no tópico 7.2** como base para a organização e para as equipes.

8.7. Duração do Evento

Visando maior conforto das crianças, será adotada uma programação otimizada, com intervalos regulares e tempo razoável de competição.

A organização buscará finalizar o evento dentro do horário previsto para evitar desgaste excessivo dos estudantes,projetando o cronograma de modo que o encerramento das atividades oficiais ocorra com uma margem de segurança de aproximadamente 1 (uma) hora em relação ao limite estipulado no item 1.1, visando mitigar eventuais atrasos e garantir a pontualidade na liberação das equipes.

8.8. Identificação e Vestimentas (Staff)

A inscrição “STAFF” nas camisetas do evento será de uso restrito e exclusivo da equipe técnica e operacional que trabalhará na execução do torneio. Autoridades, diretores, convidados ou eventuais ganhadores de sorteios que receberem a camiseta do evento não terão a identificação visual de "Staff", garantindo o pleno reconhecimento de quem está operando a competição.

9. PITs – ESPAÇO DAS EQUIPES

• Cada equipe terá um espaço (PIT) para se organizar, montar e testar seu robô, guardar seus materiais e repousar quando não estiver em competição.

• Não será permitida a presença de pais, parentes ou pessoas externas no PIT, apenas estudantes, técnico e mentor, salvo autorização prévia da organização.

• O PIT é uma zona de convivência e cooperação, porém cada equipe é responsável por manter sua área limpa e organizada.

10. CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÕES

10.1. Desafio de Mesa

• Cada equipe terá sua pontuação somada a partir do round oficial, sendo considerada a maior pontuação entre as tentativas válidas.

• Não haverá semifinal ou final. O ranking será montado pela soma simples das pontuações dos rounds oficiais.

• Em caso de empate, valem os critérios: (1) maior pontuação no segundo melhor round, (2) maior quantidade de discos de precisão (quando aplicável), (3) menor média de idade da equipe.

• Os 1º, 2º e 3º lugares receberão troféus.

10.2. Projeto de Pesquisa

Os juízes atribuirão notas aos critérios descritos no item 6.3. A soma definirá as premiações:

• **Prêmio DESCOBRIR:** para a melhor ideia inovadora e profundidade de pesquisa.

• **Prêmio CRIAR:** para a equipe que apresentar a maquete e cartaz mais criativos e coerentes.

• **Prêmio MULTIPLICAR:** para a equipe que demonstrar a melhor apresentação oral, trabalho em equipe e engajamento.

10.3. Categorias Especiais

• **Prêmio Cooperação:** valoriza a equipe que mais auxiliar outras equipes durante o torneio.

• **Prêmio Solidariedade:** **Toda escola participante do 4º Torneio de Robótica Educacional de Indaiatuba se compromete a divulgar a Campanha de Doação de produtos de higiene e limpeza para o Fundo Social de Solidariedade de Indaiatuba.** As doações não impactarão a classificação competitiva do torneio, mas serão contabilizadas para fins de reconhecimento simbólico. Cada item doado ***(papel higiênico, sabonete, shampoo, pasta de dente, lenço umedecido)**, desde que lacrado e na validade. A equipe com maior pontuação receberá o título de "Escola Solidária 2026".

Pontuação:
• 1 pacote de fralda infantil: 30 pontos
• Demais itens de higiene lacrados*: 10 pontos cada

A contagem dos itens será realizada na própria unidade escolar, em data previamente agendada.O procedimento será conduzido por um Orientador Pedagógico da SIM Inova® que não atenda diretamente a unidade, garantindo a imparcialidade do processo.O professor responsável pela equipe (técnico) deverá acompanhar a contagem presencialmente.As Unidades Escolares deverão encerrar as arrecadações até o dia 11/09/2026.

A partir de 05 de outubro, a Secretaria Municipal de Educação será responsável por realizar a coleta dos produtos nas escolas, conforme a finalização das contagens. Itens soltos ou que não atendam aos critérios definidos não serão contabilizados.

• **Prêmio Engajamento:** selecionado por meio de votos via QR Code disponibilizado em cartazes fixados em pontos estratégicos no dia do evento. A equipe mais votada será reconhecida.

10.3.1. Ação Social – Kombinha do Bem

Durante a realização do 4º Torneio de Robótica, haverá a participação da ONG Kombinha do Bem, que permanecerá no espaço do evento, promovendo uma ação de conscientização sobre a importância do diagnóstico precoce do câncer infantil.

No local, estará em exposição a Kombinha do Bem, onde também serão distribuídos panfletos informativos ao público participante.

Como parte da ação solidária desenvolvida previamente nas unidades escolares, serão arrecadadas doações dos seguintes itens:

• Fraldas infantis;
• Lenços umedecidos.

As equipes poderão contribuir com doações, que serão destinadas integralmente ao FUNSSOL – Fundo Social de Solidariedade e convertidas em pontuação adicional no torneio.

A iniciativa tem como objetivo incentivar a solidariedade e o engajamento social dos participantes, contribuindo com causas de relevante impacto social.

A ONG Kombinha do Bem participa do evento exclusivamente com a ação de conscientização sobre a importância do diagnóstico precoce do câncer infantil.

11. CRONOGRAMA E DURAÇÃO DO EVENTO

Para contemplar o aumento do número de equipes e acomodar o tempo extra necessário para a cerimônia de premiação (garantindo que todas as crianças recebam as medalhas devidamente no palco junto com as homenagens aos mentores), o horário de encerramento foi estendido.

11.1. Cronograma do Evento - Arenas

- **07:30 - 08:00:** Check-in dos Times / Foto dos Times
- **08:00 - 08:30:** Cerimônia Oficial de Abertura, Lançamento do Desafio
- **08:30 - 08:45:** Concentração de Equipes nos Pits
- **08:45 - 11:20:** Rounds nas Arenas intercalado com Lanche dos Participantes
- **11:20 - 11:30:** Deliberações Finais dos Juízes
- **11:30 - 12:30:** Cerimônia Oficial de Encerramento e Premiações (Inclusão da entrega de medalhas no palco e Premiação presencial dos Mentores)

11.2. Cronograma do Evento - Projetos de Pesquisa

- **07:30 - 08:00:** Check-in dos Times / Foto dos Times
- **08:00 - 08:30:** Cerimônia Oficial de Abertura, Lançamento do Desafio
- **08:30 - 08:45:** Concentração de Equipes nos Pits
- **08:45 - 11:15:** Apresentação dos Projetos intercalado com Lanche dos Participantes
- **11:20 - 11:30:** Deliberações Finais dos Juízes
- **11:30 - 12:30:** Cerimônia Oficial de Encerramento e Premiações

12. ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO

O torneio buscará assegurar condições de acessibilidade para estudantes com necessidades específicas, pedindo-se que as escolas informem antecipadamente para que a organização adote as devidas providências. Todas as equipes devem estar cientes das boas práticas de inclusão, incentivando o respeito e a colaboração.

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1. Objetivo Educacional: O torneio visa despertar nos alunos o gosto pela robótica, pela pesquisa e pela inovação, fomentando o trabalho em equipe, a criatividade e o senso de responsabilidade socioambiental.

13.2. Autoridade dos Juízes: Todas as decisões dos juízes, seja em mesa ou na avaliação dos projetos, são soberanas. Em caso de dúvida consulte o juiz/chefe, mas interromper um juiz durante uma partida ou apresentação pode gerar advertência à equipe.

13.3. Situações Omissas: Qualquer situação não prevista neste regulamento será avaliada e decidida pela organização em conjunto com a Secretaria Municipal de Educação.

13.4. Direitos de Imagem: Ao participar do torneio, os responsáveis legais autorizam o uso de imagem e voz dos estudantes em fotos e vídeos de divulgação.

13.5. Transparência e ajustes

A Secretaria Municipal de Educação de Indaiatuba e a empresa SIM INOVA, responsável pelo programa de robótica educacional SIMROBÓTICA®, trabalham em regime de mútua cooperação para a plena viabilização, organização e execução deste evento. Fica estabelecido que todos os colaboradores envolvidos na organização e execução do torneio (identificados como staff) são investidos de autoridade técnica e administrativa durante o dia do evento para zelar pelo cumprimento deste regulamento e pela segurança dos participantes. Embora o presente documento busque a máxima previsibilidade, toda e qualquer necessidade de ajuste pontual ou atualização técnica será devidamente sinalizada e comunicada aos envolvidos por meio dos canais oficiais de comunicação.

FORMULÁRIO DE CONTAGEM DE ITENS DE HIGIENE

Eu, _____, orientador responsável pela conferência e contagem, declaro que na presente data realizei a contagem dos itens de higiene arrecadado na EMEB_____, destinado ao 4º Torneio de Robótica do Município de Indaiatuba- SP. A contagem foi realizada de acordo com os registros oficiais, sendo encontrados os seguintes quantitativos:

Nº	Item/Material	Quantidade	Observações
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Indaiatuba,____de_____de 2026.

_____
Assinatura e carimbo do orientador

_____
Assinatura e carimbo do responsável pela unidade escolar

ANEXO I

ESCLARECIMENTO COMPLEMENTAR AO REGULAMENTO

4º Torneio de Robótica Educacional de Indaiatuba — 2026
Tema: "Preservação da Água e Uso Consciente"

O presente documento integra o Regulamento do 4º Torneio de Robótica Educacional de Indaiatuba — 2026 e tem por finalidade esclarecer e reforçar dois pontos específicos relacionados ao item 7 (Desafio de Mesa — 3º, 4º e 5º ano). Trata-se de esclarecimento de entendimento já praticado nas edições anteriores do evento, e não de alteração de regras, assegurando uniformidade de interpretação entre todas as equipes participantes.

1. SOMA DA PONTUAÇÃO NOS ROUNDS OFICIAIS

Fica esclarecido que, **seguindo o mesmo modelo adotado nas edições anteriores do Torneio de Robótica de Indaiatuba**, a pontuação final de cada equipe no Desafio de Mesa é apurada pela soma das pontuações obtidas em cada round oficial válido (1º, 2º e 3º Round), e não pela consideração isolada da maior pontuação entre as tentativas.

Em caso de empate, permanecem válidos os critérios de desempate já previstos no item 10.1 do Regulamento: (1) maior pontuação no segundo melhor round; (2) maior quantidade de discos de precisão, quando aplicável; e (3) menor média de idade da equipe.

2. PARTICIPAÇÃO DE TODOS OS ESTUDANTES DA EQUIPE NOS DESAFIOS DE MESA

Considerando que, em cada round oficial, apenas 2 (dois) integrantes da equipe ocupam lugar na mesa de competição, é obrigatório que **todos os estudantes da equipe participem ao longo do torneio**, sendo vedado que um mesmo aluno atue em mais de um round.

Para fins de identificação e controle dessa participação, os alunos que já tiverem atuado em um round serão sinalizados, no dia do evento, com uma pulseira específica, o que auxiliará técnicos, mentores e organização a confirmar quais estudantes ainda não participaram.

Este Anexo passa a fazer parte integrante do Regulamento do 4º Torneio de Robótica Educacional de Indaiatuba — 2026, devendo ser lido em conjunto com o item 7 (Desafio de Mesa) e o item 10.1 (Classificação — Desafio de Mesa). Eventuais dúvidas remanescentes deverão ser encaminhadas pelo canal oficial de comunicação do torneio, conforme item 8.4 do Regulamento.

Indaiatuba, _____ de _____ de 2026.

_____

Secretaria Municipal de Educação de Indaiatuba

PREFEITURA DE INDAIATUBA
UM NOVO TEMPO PRA VOCÊ

Secretaria Municipal de Educação

INDAIATUBA 2026