



**REGULAMENTO 2ª EDIÇÃO FESTIVAL HIGH TECH – TECNOLOGIA,
INDÚSTRIA E CULTURA DIGITAL, A
MODALIDADE ARENA DE INOVAÇÃO E ROBÓTICA**

1. DO OBJETO

Art. 1º O presente Regulamento estabelece as normas para participação na **Arena de Inovação e Robótica - 2ª Edição Festival High Tech – Tecnologia, Indústria e Cultura Digital**, a ser realizado nos dias **21, 22 e 23 de outubro**, no **Centro de Eventos do Pantanal**.

§1º A competição será realizada em duas categorias:

- I – **Soluções para o Dia a Dia** – destinada a participantes de **10 a 14 anos**;
- II – **Inovação Tecnológica** – destinada a participantes de **14 anos em diante**.

§2º Serão disponibilizadas **16 (dezesseis) vagas**, inicialmente distribuídas em **08 (oito) equipes por categoria**.

§3º A Comissão Organizadora será responsável pela coordenação da competição e poderá realizar ajustes de horários ou procedimentos operacionais quando necessários ao bom andamento do evento.

2. DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO

Art. 2º A participação será realizada por equipes compostas por **02 (dois) a 05 (cinco) integrantes**, devidamente inscritos e homologados pela Comissão Organizadora.

§1º Cada equipe deverá indicar um responsável, que será o contato oficial com a Organização.

§2º No ato da inscrição deverão ser informados os dados da equipe, dos integrantes e do projeto apresentado, conforme formulário disponibilizado pela Organização.





§3º A inscrição somente será considerada válida quando todos os campos obrigatórios forem devidamente preenchidos e as condições de participação forem atendidas.

§4º Caso o número de equipes habilitadas ultrapasse o limite de vagas disponíveis em determinada categoria, será aplicado o critério de seleção estabelecido pela Organização no edital do evento.

§5º Em caso de desistência de equipe selecionada, a Organização poderá convocar equipe suplente.

3. DAS CATEGORIAS

Art. 3º Arena de Inovação e Robótica, será dividida nas seguintes categorias:

I – Soluções para o Dia a Dia: projetos voltados à utilização da robótica e da tecnologia na criação de soluções aplicáveis a situações e necessidades do cotidiano.

II – Inovação Tecnológica: projetos que apresentem soluções tecnológicas, protótipos ou aplicações de caráter inovador.

§1º Cada equipe poderá participar somente na categoria correspondente às condições estabelecidas para sua inscrição.

§2º A equipe deverá apresentar o mesmo projeto informado e homologado durante o processo de inscrição, salvo autorização da Comissão Organizadora.

4. DOS PROJETOS, EQUIPAMENTOS E ESTRUTURA

Art. 4º Cada equipe será responsável por levar ao evento seu **robô, protótipo, notebook, ferramentas, carregadores, adaptadores e demais materiais específicos necessários à apresentação e ao funcionamento do projeto.**

§1º A Organização disponibilizará para cada equipe:

I – 01 (uma) mesa/bancada;

II – 02 (duas) cadeiras;





III – acesso à energia elétrica;

IV – acesso à rede Wi-Fi;

V – identificação da bancada.

§2º É responsabilidade da equipe verificar previamente as condições de funcionamento de seu projeto e dos equipamentos próprios.

§3º Não será permitida a utilização de equipamentos, materiais ou procedimentos que apresentem risco aos participantes, avaliadores ou público.

§4º A Comissão Organizadora poderá solicitar a interrupção do funcionamento de qualquer equipamento que apresente risco ou comprometa a segurança do evento.

5. DO CRONOGRAMA DE INSCRIÇÃO E SELEÇÃO

Etapas	Data e prazo
Inscrições	02 a 12/10/2026, até as 23h59
Habilitação e avaliação das inscrições	13/10/2026
Publicação do resultado preliminar	13/10/2026, até as 18h
Apresentação de recursos	14/10/2026, das 00h às 23h59
Análise dos recursos	15/10/2026
Publicação do resultado final e convocação das equipes selecionadas	15/10/2026, até as 18h
Confirmação da participação	Até 19/10/2026, às 18h

6. DO CRONOGRAMA E CHECK-IN

Art. 5º As equipes deverão realizar check-in, montagem e testes de seus projetos dentro do horário estabelecido pela Organização.





DIA 21/10 – SOLUÇÕES PARA O DIA A DIA

10h às 12h – Check-in, montagem e testes

12h às 17h – Exposição dos projetos ao público

17h às 17h30 – Preparação para avaliação

17h30 às 19h30 – Avaliação oficial dos projetos

19h30 às 20h – Deliberação da banca avaliadora

20h às 20h30 – Premiação

DIA 22/10 – INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

10h às 12h – Check-in, montagem e testes

12h às 17h – Exposição dos projetos ao público

17h às 17h30 – Preparação para avaliação

17h30 às 19h30 – Avaliação oficial dos projetos

19h30 às 20h – Deliberação da banca avaliadora

20h às 20h30 – Premiação

DIA 23/10 – EXPOSIÇÃO DOS VENCEDORES





Participarão da exposição os projetos classificados em **1º, 2º e 3º lugares de cada categoria**, sem realização de nova avaliação ou alteração da classificação obtida nos dias anteriores.

§1º A exposição do terceiro dia terá caráter demonstrativo, sendo obrigatória para os classificados.

7. DA DINÂMICA DE AVALIAÇÃO

Art. 6º Os projetos serão avaliados por uma **banca composta por 03 (três) jurados**.

§1º A banca avaliadora percorrerá as bancadas das equipes para avaliação dos projetos.

§2º Cada equipe terá até **15 (quinze) minutos** para apresentar seu projeto e responder aos questionamentos da banca.

§3º Não haverá etapa final de apresentações. A classificação será definida a partir das avaliações realizadas nas bancadas.

§4º Após a avaliação de todas as equipes, os jurados realizarão a consolidação das notas para definição da classificação.

8. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Art. 7º Cada projeto será avaliado individualmente pelos jurados nos seguintes critérios:

- I – Funcionamento do robô/protótipo;
- II – Qualidade técnica do projeto;
- III – Criatividade e inovação;
- IV – Aplicabilidade da solução;
- V – Apresentação da equipe.

§1º Cada critério receberá nota de **0 (zero) a 10 (dez) pontos**, totalizando até **50 (cinquenta) pontos por jurado**.





§2º A classificação será determinada a partir da consolidação das notas atribuídas pelos três jurados.

§3º Em caso de empate, serão considerados, sucessivamente, os seguintes critérios:

I – maior nota em Funcionamento do robô/protótipo

II – maior nota em Criatividade e inovação;

III – maior nota em Aplicabilidade da solução.

§4º Persistindo o empate, a banca avaliadora deliberará conjuntamente para definição da classificação.

9. DA CONDUTA E DESCLASSIFICAÇÃO

Art. 8º Todos os participantes deverão manter conduta respeitosa e cumprir as orientações da Comissão Organizadora e da banca avaliadora durante a competição.

§1º Poderão resultar em advertência ou desclassificação, conforme a gravidade:

I – apresentação de informações falsas;

II – descumprimento das regras da competição;

III – comportamento ofensivo, discriminatório ou desrespeitoso;

IV – utilização de equipamentos ou materiais que ofereçam risco;

V – tentativa de interferir indevidamente no processo de avaliação;

VI – dano intencional aos equipamentos, projetos ou materiais de outras equipes ou da Organização.

§2º Situações que possam resultar em desclassificação serão analisadas pela Comissão Organizadora.

10. DA PREMIAÇÃO

Art. 9º Serão premiadas as equipes classificadas em **1º, 2º e 3º lugares de cada categoria**





Soluções para o Dia a Dia

1º lugar: R\$15.000,00 (quinze mil reais)

2º lugar: R\$7.000,00 (sete mil reais);

3º lugar: R\$3.000,00 (três mil reais).

Inovação Tecnológica

1º lugar: R\$15.000,00 (quinze mil reais);

2º lugar: R\$7.000,00 (sete mil reais);

3º lugar: R\$3.000,00 (três mil reais).

Parágrafo único. A entrega e o pagamento das premiações observarão os procedimentos estabelecidos pela Organização do Festival

11. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 10º A inscrição e participação na Arena de Inovação e Robótica, implicam ciência e cumprimento das regras estabelecidas neste Regulamento.

§1º Os casos não previstos neste Regulamento serão analisados e decididos pela Comissão Organizadora.

§2º A Organização poderá realizar alterações operacionais necessárias ao bom andamento da competição, comunicando as equipes participantes pelos canais oficiais.

