

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO - MCTI
CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E
TECNOLÓGICO - CNPQ
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO MARANHÃO
INSTITUTO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
MARANHÃO - IEMA
IEMA PLENO SÃO LUÍS - CENTRO

2ª OLIMPÍADA MOVIEMA DE ROBÓTICA

REGULAMENTO RETIFICADO

O INSTITUTO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO – IEMA, autarquia vinculada à SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO (SEDUC), no uso de suas atribuições legais, e com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação – MCTI, do Ministério da Educação – MEC, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES e do Fundo Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – FNDCT, torna público o presente edital dada 2ª edição da Olimpíada Moviema de Robótica – OMR e convida os interessados a inscreverem suas equipes nos termos aqui estabelecidos.

1. O EVENTO:

1.1. A 2ª edição da Olimpíada Moviema de Robótica – OMR representa um novo marco na promoção da ciência, tecnologia e inovação entre crianças, adolescentes e jovens de diversas regiões do Brasil. Idealizada pelo Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA) e aprovada no âmbito da Chamada nº 38/2024 – Olimpíadas Científicas (CNPq/FNDCT/MCTI/MEC/CAPES), a OMR consolida-se como um espaço de aprendizagem prática, cooperação e protagonismo juvenil, estimulando a criatividade e o pensamento crítico por meio de desafios de robótica educacional.

1.2. Nesta segunda edição, a OMR amplia sua abrangência, conectando estudantes de **escolas públicas e privadas**, da **educação básica ao ensino universitário**, em provas que estimulam a criatividade, a resolução de problemas e o espírito de equipe. As competições são divididas em modalidades como **Resgate Simples, Resgate F2, Resgate OMR, Resgate OMR Up, Sumo, Cabo de Guerra e Registro do Evento**, proporcionando desafios diversificados que envolvem programação, design e estratégia.

1.3. Com a proposta de aproximar o ensino de robótica ao desenvolvimento de competências STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), a OMR busca **inspirar futuros cientistas e engenheiros**, promovendo a inclusão digital e democratizando o acesso a tecnologias educacionais de ponta.

1.4. Além de ser uma competição, a OMR é também um **espaço de socialização do conhecimento**, onde estudantes e professores compartilham experiências, ideias e inovações que fortalecem o

ecossistema de robótica educacional no Maranhão e em todo o país. A 2ª edição reafirma o compromisso do IEMA em transformar a educação tecnológica em um vetor de oportunidades, preparando os jovens para os desafios da sociedade contemporânea e para o mundo do trabalho.

2. DO PÚBLICO - ALVO:

2.1. A 2ª Olimpíada Moviema de Robótica – OMR terá como público-alvo os estudantes regularmente matriculados em instituições públicas e privadas da Educação Básica e da Graduação em todo o Brasil, bem como participantes da categoria Garagem, sem exigência de vínculo acadêmico.

3. FORMAÇÃO DE EQUIPES:

3.1 Nível 1 – Kids (7 à 10 anos de idade - cursando até o 5º ano do Ensino Fundamental)

3.2 Nível 2 – Fundamental II (até 15 anos - cursando até o 9º ano do Ensino Fundamental)

3.3 Nível 3 – Médio/Técnico (até 18 anos - cursando até o 3º ano do Ensino Médio)

3.4 Nível 4: Universitário/Garagem (sem limite de idade).

Obs.: Os(as) participantes da categoria Universitário(a) deverão apresentar declaração de matrícula atualizada. As equipes enquadradas na categoria Garagem ficam dispensadas da apresentação de declaração de vínculo acadêmico.

4. INSCRIÇÃO:

4.1 As inscrições deverão ser realizadas exclusivamente em moviema.iema.ma.gov.br/omr. Cada equipe deverá ser composta por **4 (quatro) participantes**, sendo obrigatoriamente estudantes regularmente matriculados em instituições de ensino nas categorias Kids, Fundamental II e Médio/Técnico; para a categoria Garagem, admite-se a participação de pessoas sem vínculo acadêmico, conforme item 2.1. Recomenda-se que a formação das equipes atenda aos princípios de inclusão social, preferencialmente com pelo menos um(a) participante pertencente a um ou mais dos seguintes grupos: gênero feminino, pessoa com deficiência, povos originários e negros(as).

4.2 As equipes devem preencher a **ficha de inscrição** e anexar os seguintes documentos:

- Termo de Autorização de Uso de Imagem de cada participante, preenchido e assinado pelo participante maior de 18 anos ou pelo responsável legal dos participantes menores de idade.
- Para pessoas com deficiência, anexar o laudo indicando o tipo de deficiência.

5. DA SELEÇÃO DAS EQUIPES INSCRITAS

5.1 A **Olimpíada Moviema de Robótica (OMR)** tem por finalidade contemplar equipes provenientes de todos os estados da Federação, assegurando ampla representatividade nacional e equilíbrio entre os diferentes níveis de participação.

5.2 A seleção das equipes inscritas observará a proporcionalidade das inscrições por categoria, de modo a garantir a equidade na distribuição das vagas entre os diversos níveis de ensino contemplados neste edital.

5.3 Em consonância com as **diretrizes do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)** e com o propósito de reduzir as assimetrias regionais, será destinado um **mínimo de 40% (quarenta por cento)** das vagas para equipes oriundas de estados ou regiões com **baixo Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM < 0,550)** ou que apresentem **maior vulnerabilidade socioeconômica e científica**, de forma a fortalecer a inclusão de territórios historicamente menos favorecidos no acesso às ações de ciência, tecnologia e inovação.

5.4 Deverá ser assegurado que **no mínimo 50% (cinquenta por cento)** das vagas sejam destinadas a **meninas**, estimulando sua vocação científica e tecnológica e ampliando sua inserção em carreiras relacionadas à ciência, tecnologia e inovação.

5.5 Também será garantido que **no mínimo 30% (trinta por cento)** das vagas sejam destinadas a **estudantes negros(as)** e **10% (dez por cento)** a **estudantes com deficiência (PCD)**, assegurando a representatividade e a equidade de oportunidades.

5.6 Adicionalmente, será **valorizada e recomendada** a participação de **estudantes indígenas**, promovendo a diversidade, a equidade e a representatividade nos espaços de formação científica e tecnológica.

5.7 Caso o número de inscrições não contemple integralmente os percentuais mínimos estabelecidos nos subitens 5.3, 5.4, 5.5 e 5.6, a Comissão Organizadora poderá adotar critérios complementares de redistribuição das vagas, priorizando as equipes oriundas de regiões com menor representatividade e a manutenção do princípio de equidade na seleção geral, de modo a garantir a diversidade e a pluralidade de participação previstas neste edital.

5.8 A comissão organizadora reserva-se o direito de **avaliar a conformidade das inscrições** com os critérios estabelecidos neste item, podendo solicitar documentação comprobatória quando necessário, a fim de garantir o cumprimento das metas de inclusão e diversidade previstas neste edital.

5.9 Os percentuais mínimos de inclusão serão aplicados sempre que houver inscrições suficientes. Quando não for possível atender simultaneamente a todos os percentuais, a Comissão aplicará critérios de redistribuição baseados na representatividade regional e na equidade.

5.10 A lista de equipes selecionadas será divulgada no site oficial da OMR, acompanhada das orientações para participação na etapa seguinte, em conformidade com o cronograma estabelecido neste edital.

6. DAS MODALIDADES

6.1 Das Modalidades por Nível de Ensino – Etapa Virtual

A **Etapa Virtual** antecede a fase presencial e tem como finalidade realizar a classificação das equipes inscritas para a etapa presencial. Para todas as categorias, será aplicada a modalidade **Missão Impossível**, respeitando-se o nível de complexidade correspondente a cada etapa de ensino, **conforme disposto no item 8** deste edital.

A distribuição das equipes classificadas para a **Etapa Presencial** seguirá os seguintes quantitativos por nível de ensino:

- **Nível 1 – Kids:** destinado a estudantes de **7 a 10 anos**, regularmente matriculados até o **5º ano** do Ensino Fundamental – **27 equipes**;
- **Nível 2 – Ensino Fundamental II:** destinado a estudantes de **até 15 anos**, regularmente matriculados até o **9º ano** do Ensino Fundamental – **54 equipes**;
- **Nível 3 – Ensino Médio/Técnico:** destinado a estudantes de **até 18 anos**, regularmente matriculados até o **3º ano** do Ensino Médio ou curso técnico equivalente – **81 equipes**;
- **Nível 4 – Universitário/Garagem:** destinado a participantes **sem limite de idade**, regularmente matriculados em curso superior (mediante declaração de matrícula) – **54 equipes**.

Parágrafo Único. Os quantitativos acima referem-se ao número máximo de equipes que participarão da **Etapa Presencial**. A critério da Comissão Organizadora, poderá haver ampliação desse total, considerando o caráter dinâmico e inclusivo da competição, a representatividade regional e o estímulo à iniciação científica e tecnológica no âmbito da robótica educacional.

6.2 Das Modalidades por Nível de Ensino - Etapa Presencial.

I – **Categoria Kids:** participação exclusiva na modalidade *Resgate Simples*;

II – **Categoria Ensino Fundamental II:** participação nas modalidades *Sumô* e *Resgate F2*;

III – **Categoria Ensino Médio:** participação no **Projeto de Inovação** (Anexo VIII) e em **duas modalidades presenciais**, escolhidas dentre: *Resgate OMR*, *Cabo de Guerra*, *Sumô* e *Registro do Evento*;

IV – **Categoria Ensino Universitário/Garagem:** participação nas modalidades *Sumô* e *Resgate OMR Up*.

6.3. Do Projeto de Inovação (Exclusivo para Equipes do Nível 3)

O Projeto de Inovação, com a temática “**Robótica para um Mundo Sustentável e Inclusivo**”, é uma modalidade exclusiva das equipes do Nível 3 (Ensino Médio) e deverá ser entregue conforme o cronograma deste edital.

6.3.1. O desafio propõe o desenvolvimento de soluções robóticas inovadoras voltadas à construção de um futuro sustentável e inclusivo, incentivando as equipes a utilizar a robótica para:

- promover a preservação ambiental, a reciclagem automatizada e o uso de energias renováveis;
- aprimorar o monitoramento de recursos naturais;
- ampliar a acessibilidade, autonomia e qualidade de vida de pessoas com deficiência ou em situação de vulnerabilidade.

6.3.2 O projeto poderá ser original ou uma melhoria de produto, serviço ou ferramenta já existente, desde que:

- a) esteja alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030;
- b) apresente viabilidade técnica e relevância social;
- c) contribua para a inovação tecnológica, a educação inclusiva e a sustentabilidade.

6.3.3 É **proibido o plágio**, total ou parcial. A equipe é responsável pela autenticidade e originalidade do conteúdo, sendo que qualquer indício de plágio implicará nota zero, sem direito a recurso.

6.3.4 Os critérios de formatação, avaliação e submissão do Projeto de Inovação estão definidos no **Anexo VIII** deste edital e devem ser rigorosamente observados.

6.3.5 O Projeto de Inovação é exclusivo para as equipes do **Nível 3**, constituindo requisito fundamental para a concessão de bolsas de Iniciação Científica Júnior (ICJr), conforme os critérios estabelecidos no item 9.4 deste edital.

7. FORMAÇÃO DE ARBITRAGEM:

A **Formação de Arbitragem** destina-se a professores, estudantes e egressos do Ensino Médio, da Educação Profissional e Tecnológica e da graduação que desejem atuar como árbitros nas competições da **2ª Olimpiada MOVIEMA de Robótica**. A iniciativa tem por objetivo capacitar os participantes, assegurando o domínio técnico, ético e procedimental necessário para a condução de avaliações justas, seguras e transparentes durante o evento. A formação será ofertada em **formato híbrido**, com **carga horária total de 80 (oitenta) horas**, integrando aulas teóricas e oficinas práticas voltadas às modalidades competitivas. Os participantes receberão **certificação válida como atividade complementar** e participarão do **sorteio de kits de Arduino** durante a etapa presencial, como forma de incentivo à participação e ao aprimoramento contínuo. Ao término, os concluintes estarão aptos a exercer

a função de árbitros na Olimpíada e em eventos similares de alcance regional e nacional. Vagas limitadas. Inscrições pelo e-mail: adm.moviema@iemasaoluiscentro.net.

8. REALIZAÇÃO DAS PROVAS:

DAS ETAPAS:

8.1 Todas as etapas são classificatórias, condicionando a continuidade ou não das equipes ao longo da Olimpíada.

8.2 1ª Etapa (On-line): conforme disposto no item 4 – Inscrição, as equipes devidamente selecionadas participarão da 1ª Etapa, correspondente à Competição Virtual da 2ª Olimpíada MOVIEMA de Robótica. Nessa fase, as equipes deverão comprovar o desempenho, a desenvoltura, a dinâmica e a agilidade de seus robôs por meio da modalidade **Missão Impossível**, aplicada a todas as categorias, respeitando-se o nível de complexidade de cada etapa de ensino.

8.3 As equipes receberão as regras da prova **Missão Impossível** com antecedência para realização dos treinos. O código de gravação oficial será enviado por e-mail às equipes inscritas, e deverá estar **visivelmente destacado** no vídeo de desempenho do robô, garantindo que a gravação foi realizada dentro do período regulamentar. Serão desclassificadas as equipes que enviarem vídeos sem o código de gravação exibido no ambiente de prova.

8.4 Cada equipe deverá enviar **dois vídeos**: um **vídeo de desempenho do robô** e um **vídeo de validação de prova**. **Ambos deverão ser publicados na plataforma YouTube e encaminhados à coordenação da OMR por meio de formulário oficial disponibilizado às equipes inscritas.**

8.5 O vídeo de desempenho do robô deve conter as **medições, apresentação do robô, exibição do código de gravação e apresentação da equipe**. O vídeo deve ser **ininterrupto, sem cortes ou edições**.

8.6 O vídeo de validação de prova deve ser gravado à distância, registrando **toda a execução da prova** para garantir que o vídeo principal não tenha sido editado ou alterado. Este vídeo também deve ser **íntegro e sem edição**.

8.7 Os **links de visualização** dos vídeos de desempenho do robô e de validação de prova, hospedados na plataforma **YouTube**, deverão ser enviados à coordenação por meio de formulário eletrônico oficial encaminhado às equipes inscritas.

8.8 Para o Ensino Médio, o Projeto de Inovação contará para a classificação das equipes para a etapa presencial, integrando a pontuação prevista neste edital.

8.9 2ª Etapa – Competição Presencial (Finalistas)

As equipes classificadas na 1ª Etapa (Competição Virtual), conforme os critérios estabelecidos neste regulamento, estarão aptas a participar da 2ª Etapa – Competição Presencial, a ser realizada na cidade-sede do evento, São Luís do Maranhão, durante os três dias de programação oficial da 2ª Olimpíada MOVIEMA de Robótica.

Nesta etapa, as equipes finalistas deverão comparecer presencialmente para a execução das provas práticas, conforme as modalidades definidas no item 6.2 – Das Modalidades por Nível de Ensino – Etapa Presencial, descritas a seguir:

I – **Categoria Kids:** participação exclusiva na modalidade *Resgate Simples*;

II – **Categoria Ensino Fundamental II:** participação nas modalidades *Sumô e Resgate F2*;

III – **Categoria Ensino Médio:** as equipes deverão participar de **duas modalidades presenciais**, escolhidas dentre: Resgate OMR, Cabo de Guerra, Sumô e Registro do Evento.

Obs.: A pontuação do Projeto de Inovação será somada à nota obtida na etapa presencial para fins de classificação geral, garantindo que o desempenho técnico e o desenvolvimento científico das equipes sejam devidamente reconhecidos no resultado final para a concessão de bolsa.

IV – **Categoria Ensino Universitário:** participação nas modalidades *Sumô e Resgate OMR Up*.

A 2ª Etapa – Competição Presencial é o momento final da Olimpíada, em que as equipes aplicam na prática seus conhecimentos técnicos e estratégicos, definindo a classificação e a premiação dos vencedores.

9. DA PREMIAÇÃO, CERTIFICAÇÃO E CONCESSÃO DE BOLSAS

9.1. Serão premiadas as equipes participantes da Etapa Presencial da Olimpíada Moviema de Robótica (OMR), conforme a pontuação final obtida nas provas e nos desafios realizados durante o evento.

I – **Categoria Kids:** *Resgate Simples*;

II – **Categoria Ensino Fundamental II:** *Sumô e Resgate F2*;

III – **Categoria Ensino Médio:** *Resgate OMR, Cabo de Guerra, Sumô, Registro do Evento*;

IV – **Categoria Ensino Universitário/Garagem:** *Sumô e Resgate OMR Up*.

9.1.2. A classificação geral observará os seguintes critérios de premiação:

I – **1º Lugar:** Troféu e medalhas de ouro;

II – **2º Lugar:** Troféu e medalhas de prata;

III – **3º Lugar:** Troféu e medalhas de bronze.

9.2. Serão concedidas 40 bolsas de Iniciação Científica Júnior (ICJr), destinadas exclusivamente a estudantes de escolas públicas, vinculadas ao Projeto de Inovação, conforme os critérios estabelecidos neste edital.

9.3. As 40 bolsas de Iniciação Científica Júnior (ICJr) deverão observar os seguintes critérios de inclusão e equidade:

- a) Percentual mínimo de **50% (cinquenta por cento)** das bolsas será destinado a **meninas**, com o propósito de despertar a vocação científica e ampliar a inserção feminina em carreiras relacionadas à ciência, tecnologia e inovação;

- b) Percentual mínimo de **30% (trinta por cento)** será destinado a **estudantes negros(as)**;
- c) Percentual mínimo de **10% (dez por cento)** será destinado a **estudantes com deficiência (PCD)**.

Obs.: Os(as) estudantes matriculados(as) na 3ª série do Ensino Médio não poderão concorrer às bolsas, em razão de serem concluintes dessa etapa de ensino.

9.4 – Critérios e Pesos para a Concessão das Bolsas ICJr.

9.4.1. A classificação geral das equipes para fins de concessão das bolsas de Iniciação Científica Júnior (ICJr) será obtida por meio da média ponderada, considerando o Projeto de Inovação e o desempenho nas duas provas presenciais, cada uma com notas variando de 0 a 10 conforme o ranking final.

9.4.2. Pesos dos Componentes Avaliativos

Projeto de Inovação (PI): 6,0

Prova Presencial 1 (PP1): 2,0

Prova Presencial 2 (PP2): 2,0

9.4.3. Ranqueamento das Provas Presenciais (0 a 10)

As provas presenciais atribuirão nota direta de 0 a 10 conforme a colocação final:

1º lugar – 10,0

2º lugar – 9,0

3º lugar – 8,0

4º lugar – 7,0

5º lugar – 6,0

6º lugar – 5,0

7º lugar – 4,0

8º lugar – 3,0

9º lugar – 2,0

10º lugar ou inferior – 1,0

9.4.4. Fórmula da Nota Final (NF)

$$NF = [(PI \times 6,0) + (PP1 \times 2,0) + (PP2 \times 2,0)] \div 10$$

Onde:

PI = Nota do Projeto de Inovação (0 a 10);

PP1 = Nota ranqueada da Prova Presencial 1;

PP2 = Nota ranqueada da Prova Presencial 2.

9.4.5. Critérios de Desempate

- I – Maior nota no Projeto de Inovação;
- II – Maior nota na Prova Presencial 1;
- III – Maior nota na Prova Presencial 2;

9.5. Atribuições, linhas de pesquisa, normas, requisitos e documentações necessários para a adesão dos estudantes às bolsas na modalidade ICJr serão divulgados posteriormente. **Caso o estudante não cumpra com as atribuições, normas, requisitos e documentações estabelecidos no prazo de 30 dias após o evento de premiação, a bolsa será transferida para o estudante da equipe classificada subsequente**

9.6. Para fins de certificação, serão considerados os nomes do orientador(a), dos estudantes e respectivos CPFs exatamente como informados no ato da inscrição, não sendo permitidas alterações após a emissão dos certificados.

9.7. Os certificados de participação, premiação e orientação serão disponibilizados por meio de link específico na plataforma oficial da OMR, no prazo máximo de 120 (cento e vinte) dias após a conclusão da etapa presencial.

9.8. As equipes premiadas e bolsistas ICJr poderão ter seus projetos e experiências divulgados nos canais institucionais do Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA) e do Projeto Moviemã, como forma de reconhecimento público e incentivo à continuidade das ações científicas e tecnológicas no ambiente educacional.

9.9. As **bolsas somente poderão ser implementadas após a realização da Olimpíada Científica**, sendo concedidas como parte da **premiação aos estudantes**, conforme os critérios estipulados para a modalidade indicada e em conformidade com a **Resolução Normativa nº 017/2006**.

10. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DA 2ª OMR

ETAPAS	PRAZOS
Inscrição das equipes	26/09/2025 até 30/01/2026
Curso de formação de arbitragem em formato híbrido, com carga horária de 80h.	4 a 13/12/2025
ANÁLISE DE ADEQUAÇÃO DOS PROJETOS DE INOVAÇÃO	
Submissão dos Projetos de Inovação	Até 21 de fevereiro de 2026
Divulgação do resultado parcial dos Projetos de Inovação para Ensino Médio	09/03/2026

Interposição de Recursos	02 dias úteis após divulgação do Resultado.
Divulgação do resultado final dos Projetos de Inovação para Ensino Médio após recurso	12/03/2026
ETAPA (ON-LINE)	
1ª Etapa (On-line)	As regras da prova Missão Impossível serão disponibilizadas no dia 02 de fevereiro de 2026 , e o código oficial de gravação será enviado por e-mail às equipes no dia 09 de fevereiro de 2026 . O prazo regular para gravação do vídeo com o código ocorrerá entre 09 a 12 de fevereiro de 2026 , devendo as equipes enviar os dois vídeos — o de desempenho e o de validação — devidamente publicados no YouTube, até o dia 12 de fevereiro de 2026, às 20h .
Divulgação do resultado parcial da 1ª Etapa (On-line)	09/03/2026
Interposição de Recursos	02 dias úteis após divulgação do Resultado.
Divulgação do resultado final da 1ª Etapa (On-line)	12/03/2026
Divulgação da lista de classificados por estado para a etapa presencial.	14/03/2026
Prazo para confirmação da participação na etapa presencial via Forms enviado por e-mail às equipes.	28/03/2026
ETAPA PRESENCIAL	
Etapa presencial, realização de provas e premiação das equipes.	28, 29 e 30/05/2026
Divulgação dos bolsistas	30/06/2026

11. DAS SITUAÇÕES PASSÍVEIS DE ELIMINAÇÃO

11.1. Serão eliminadas da Olimpíada Moviema de Robótica (OMR) as equipes que cometerem infrações que comprometam a lisura, a ética e o bom andamento do evento. São consideradas situações passíveis de eliminação, entre outras, as seguintes:

I – Uso de plágio, total ou parcial, em qualquer etapa do evento, especialmente no Projeto de Inovação, nas apresentações ou relatórios submetidos;

II – Manipulação indevida de robôs, sensores, motores ou circuitos durante as provas, com o objetivo de obter vantagem irregular sobre outras equipes;

III – Intervenção externa de orientadores, técnicos ou terceiros durante as competições presenciais, salvo nos momentos expressamente autorizados pela organização;

IV – Descumprimento das regras específicas de cada modalidade, conforme estabelecido neste edital e nos anexos correspondentes;

V – Uso de materiais ou componentes não permitidos, conforme as especificações técnicas definidas para cada categoria;

VI – Conduta antidesportiva, desrespeitosa ou discriminatória, incluindo ofensas verbais, gestos ou atitudes inadequadas contra membros de outras equipes, organizadores, árbitros ou avaliadores;

VII – Danos intencionais à infraestrutura, aos equipamentos de prova, aos robôs de outras equipes ou ao patrimônio do local do evento;

VIII – Falsificação ou omissão de informações no ato da inscrição, especialmente quanto à identidade, composição da equipe ou autoria dos trabalhos;

IX – Descumprimento do cronograma oficial, não comparecimento às provas presenciais ou atraso injustificado nas atividades obrigatórias;

X – Registro audiovisual ou divulgação indevida de provas, tarefas ou resultados antes da liberação oficial pela Comissão Organizadora.

X – A ausência de qualquer um dos documentos obrigatórios — Termo de Autorização de Uso de Imagem, laudo comprobatório de deficiência (quando aplicável) e Declaração de Matrícula atualizada — acarretará a **desclassificação imediata da equipe**, sem possibilidade de participação nas etapas subsequentes deste certame.

11.2. A Comissão Organizadora da OMR reserva-se o direito de analisar cada caso e aplicar a penalidade cabível, podendo deliberar pela eliminação imediata da equipe e, se necessário, pela anulação dos resultados obtidos até o momento da infração.

12. DOS CASOS OMISSOS

12.1. Casos omissos referentes à avaliação, julgamento e classificação serão decididos pela Comissão Organizadora da OMR, com base nos princípios de imparcialidade, transparência e equidade;

12.2. Situações não previstas neste edital, como questões técnicas, logísticas, de conduta ou integridade das provas, serão analisadas pela Comissão Organizadora, que poderá consultar avaliadores, árbitros técnicos ou especialistas convidados;

12.3. A Comissão Organizadora não se responsabiliza por falhas técnicas, instabilidade de internet ou outros problemas que impeçam a inscrição, submissão de projetos ou participação nas etapas do evento.

13. DOS BOLETINS INFORMATIVOS

A Comissão Organizadora da OMR poderá publicar boletins informativos com orientações, comunicados e atualizações sobre o evento, disponíveis nos canais oficiais. As equipes devem acompanhá-los, pois podem conter informações complementares ao edital.

14. DOS ANEXOS

14.1. Os anexos deste edital, contendo modelos de formulários, termos de autorização, orientações técnicas e regras específicas das modalidades, estarão disponíveis para consulta e download no site oficial da Olimpíada Moviemã de Robótica (OMR): moviemã.iema.ma.gov.br/omr.

14.2. É de inteira responsabilidade das equipes participantes acessar o site e verificar periodicamente as atualizações, comunicados e retificações que possam complementar ou alterar as disposições deste edital.

14.3. A não observância das orientações contidas nos anexos poderá implicar em indeferimento da inscrição, desclassificação ou penalidades, conforme os critérios estabelecidos pela Comissão Organizadora.