

Concurso cultural Leve Seu Robô

Regulamento oficial: quem pode participar, como se inscrever, avaliação, prêmios e direitos.

Organização RoboLivre, CNPJ 60.610.207/0001-00
Endereço Rua Manoel Borba, 285, Varadouro, Olinda – PE
Contato contato@robolivre.com.br · robolivre.com.br
Inscrições Clube RoboLivre: robolivre.com.br/clube

Datas, local, número de vagas e prêmios de cada edição ficam na página do evento, em **Eventos** no Clube RoboLivre, e no formulário de inscrição. Essas informações fazem parte deste regulamento.

1

Publique o projeto

Crie a sua conta grátis no Clube e publique o robô no mural, com a documentação.

2

Inscreva-se

No evento, clique em “ Quero participar do concurso” e escolha o projeto do mural.

3

Leve seu robô

Todo projeto inscrito já está na disputa: apresente o robô funcionando para o júri, no dia do evento.

1. O concurso

- 1.1** O concurso “Leve Seu Robô” é promovido e organizado pela RoboLivre. O objetivo é incentivar a inclusão sociodigital e o desenvolvimento de projetos de robótica com software e hardware livres e com materiais descartados, recicláveis ou reaproveitados, como sucata eletrônica.
- 1.2** É um concurso **exclusivamente cultural**. A participação é voluntária e gratuita, não depende de sorte e não exige compra de produto nem contratação de serviço. Por isso, não depende de autorização prévia, conforme o art. 3º, II, da Lei 5.768/1971 e o art. 30 do Decreto 70.951/1972.
- 1.3** O concurso pode acontecer em eventos organizados pela RoboLivre ou em eventos em que a RoboLivre participa. Cada edição é divulgada no Clube RoboLivre, com o seu próprio cadastro de evento e formulário de inscrição.
- 1.4** Vale qualquer tipo de projeto de robótica, por exemplo:
 - automação de uma tarefa do dia a dia;
 - solução para um problema social ou ambiental da escola, do bairro ou da cidade;
 - robôs que dançam, desenham, fazem arte ou música;
 - robôs que reagem a estímulos (luz, som, toque, distância, temperatura);
 - robôs de apoio à acessibilidade, ao ensino ou à saúde.
- 1.5** Os projetos devem dar **prioridade a materiais reciclados ou reaproveitados**. Não há limite de componentes eletrônicos. Kits comerciais e placas prontas (como Arduino, ESP32, micro:bit ou LEGO®) podem ser usados; o uso de material reaproveitado vale mais pontos no critério Construção (item 6.3).

2. Quem pode participar

- 2.1** Qualquer pessoa, de qualquer idade, escolaridade ou formação, com uma conta no Clube RoboLivre (a conta grátis basta).
- 2.2** **Menores de 18 anos** participam com autorização do responsável legal, no **Termo de autorização para participante menor de 18 anos** (robolivre.com.br/clube/documentos/termo-menores.pdf), entregue impresso e assinado no dia da apresentação. Durante o evento, o menor deve estar acompanhado pelo responsável ou por outro adulto indicado no termo.

- 2.3** A participação pode ser **individual ou em equipe de até 4 (quatro) integrantes**. Cada equipe indica uma pessoa como **coordenadora**, que faz a inscrição e fala com a organização. Em equipes só de menores, a pessoa coordenadora pode ser um(a) professor(a) ou outro adulto responsável, que não conta como integrante.
- 2.4** Cada pessoa participa de **uma única equipe**, e cada equipe inscreve **um único projeto**. Professores(as) e educadores(as) podem coordenar mais de uma equipe, até o limite de inscrições por conta mostrado no formulário, sem serem integrantes delas.
- 2.5** Não podem participar: pessoas jurídicas; integrantes da comissão organizadora e do júri; e a equipe da RoboLivre que trabalha na organização da edição. Voluntários(as) que não fazem parte da comissão nem do júri podem participar.

3. Inscrição

- 3.1** A inscrição é feita **somente pelo Clube RoboLivre**, no período indicado na página do evento. Inscrições por outros meios não são aceitas.
- 3.2** Passo a passo:
- entre no Clube (robolivre.com.br/clube) com a sua conta, ou crie uma conta grátis;
 - publique o projeto no **mural**: o título é o nome do projeto, a descrição traz a documentação do item 4 e o projeto tem **pelo menos 1 foto** do robô;
 - em **Eventos**, no cartão da edição, clique em “ **Quero participar do concurso**”, escolha o projeto do mural e responda ao formulário;
 - marque a caixa “**Li e concordo com o Termo de uso de imagem da RoboLivre**” e envie. A confirmação chega por e-mail.
- 3.3** O formulário mostra só os projetos publicados pela própria conta. Um mesmo projeto não pode ser inscrito duas vezes na mesma edição.
- 3.4** A documentação pode ser melhorada até o fim do período de inscrição. Depois disso, o júri avalia a versão publicada no mural; mudanças posteriores podem não ser consideradas.
- 3.5** A inscrição pode ser cancelada pelo próprio Clube enquanto as inscrições estiverem abertas.
- 3.6** Cada edição pode ter um **limite de inscrições**, informado na página do evento. Quando o limite é atingido, o formulário fecha.
- 3.7** A organização pode cancelar uma edição se houver **menos de 5 (cinco) projetos inscritos**, avisando os inscritos pelo e-mail da conta.

4. Documentação do projeto

- 4.1** A documentação é parte essencial do concurso, porque projetos livres só podem ser reproduzidos e melhorados por outras pessoas se estiverem bem documentados. A descrição do projeto no mural deve trazer:
- **a ideia e a pesquisa**: o que o robô faz, que problema resolve e como a equipe chegou à solução;
 - **a lista completa de componentes e materiais**, com a origem de cada um (comprado, reaproveitado, doado, de qual equipamento veio a sucata);
 - **um tutorial passo a passo** para construir o robô;
 - **o código comentado** usado no projeto (no texto ou por link, por exemplo para o GitHub);
 - **desenhos, esquemas, fotos e links para vídeos** do robô funcionando.
- 4.2** Arquivos maiores (código, esquemas, modelos 3D) podem ficar em outro serviço, com o link na descrição. Os links precisam estar abertos para a comissão até o fim da edição.
- 4.3** Quando o projeto usar código, desenhos ou ideias de outras pessoas, a documentação deve citar a fonte e respeitar a licença original.

5. Apresentação

- 5.1** **Não há fase de seleção**. Todo projeto inscrito no prazo, conforme o item 3, participa da apresentação ao júri. A equipe não precisa esperar nenhum aviso de classificação.

- 5.2** No dia, horário e local informados na página do evento, cada projeto inscrito é apresentado diretamente ao júri. A equipe tem **até 5 (cinco) minutos** para mostrar o robô funcionando e resumir a pesquisa, e mais até 2 (dois) minutos para perguntas do júri.
- 5.3** Na apresentação, deve estar presente pelo menos a pessoa coordenadora ou um(a) integrante da equipe. Se a equipe não estiver quando for chamada, é chamada de novo no fim da fila; se faltar outra vez, é considerada desistente e desclassificada.
- 5.4** O robô apresentado deve ser o mesmo da documentação. Ajustes e consertos de última hora são permitidos.
- 5.5** O transporte do robô e qualquer despesa para participar (deslocamento, hospedagem, alimentação, materiais) são de responsabilidade de cada participante ou equipe. A organização não garante tomada, internet ou peças de reposição no local: leve baterias carregadas e o que o robô precisar para funcionar.
- 5.6** O resultado é anunciado no evento, depois das apresentações, e publicado no Clube RoboLivre.

6. Critérios de avaliação

- 6.1** Cada jurado(a) dá uma nota de **1 a 10** para cada um dos quatro critérios. A nota do projeto é a **média** das notas de todos os critérios e de todos os jurados.
- 6.2 Documentação** – qualidade e clareza da documentação no mural (item 4): se outra pessoa conseguiria reproduzir o robô a partir dela.
- 6.3 Construção** – conformidade da construção e uso de materiais reciclados ou reaproveitados, com destaque para o lixo eletrônico, pela importância da reutilização para o meio ambiente. Referência para a nota, pela parte do robô feita com material reaproveitado:

Material reaproveitado no robô	Faixa de nota
80% a 100%	7,5 a 10
50% a 79%	5 a 7,4
30% a 49%	2,5 a 4,9
menos de 30%	1 a 2,4

- 6.4 Funcionalidade** – o funcionamento do robô durante a apresentação e a utilidade da ideia proposta.
- 6.5 Criatividade** – originalidade do projeto, ideias que resolvem problemas sociais ou automatizam processos, e a capacidade da equipe de explicar e encantar o júri com a sua ideia.
- 6.6 Desempate**, nesta ordem: maior nota em Construção (uso de materiais descartados); maior nota em Funcionalidade (eletrônica); maior nota em Documentação (programação e código). Se o empate continuar, o júri decide por votação.

7. Júri e comissão organizadora

- 7.1** O júri tem pelo menos 3 (três) pessoas com experiência em robótica, tecnologia, educação ou cultura maker, escolhidas pela organização. Os nomes são apresentados no início das avaliações.
- 7.2** O(a) jurado(a) que tenha parentesco, relação de trabalho ou orientação com uma equipe (por exemplo, professor(a) dos integrantes) não dá nota para ela; nesse caso, a média é feita com as notas dos outros jurados.
- 7.3** A comissão organizadora cuida das inscrições, da organização das apresentações e da aplicação deste regulamento, e decide os casos que ele não prevê.
- 7.4** As decisões do júri e da comissão são **finais e não cabem recurso**. A equipe pode pedir um retorno sobre a avaliação pelo e-mail contato@robo livre.com.br.

8. Prêmios

- 8.1** São premiados os **3 (três) projetos com as maiores notas**. Os prêmios de cada edição são descritos na página do evento. O júri pode dar menções honrosas, sem prêmio.

- 8.2** Para receber o prêmio, pelo menos um(a) integrante da equipe deve estar presente no anúncio do resultado. Quem não puder retirar o prêmio no evento deve escrever para contato@robolivre.com.br em até **30 (trinta) dias** depois da divulgação do resultado; depois desse prazo, perde o direito ao prêmio.
- 8.3** O prêmio é pessoal e intransferível, e não pode ser trocado por outro nem convertido em dinheiro. O prêmio de uma equipe é entregue à pessoa coordenadora, que o divide como a equipe combinar.
- 8.4** Se o prêmio for um ingresso ou uma vaga, ele não inclui transporte, hospedagem e alimentação, a não ser que a página do evento diga o contrário.
- 8.5** Depois da entrega, a organização não responde pelo uso do prêmio. Eventuais tributos sobre o prêmio seguem a lei.

9. Segurança

- 9.1** O robô não pode usar fogo, explosivos, líquidos inflamáveis, gases, lâminas ou pontas cortantes expostas, laser acima da classe 2, tensão acima de 24 V nem qualquer item que ofereça risco às pessoas ou ao local.
- 9.2** Baterias de lítio (LiPo, Li-ion) devem estar em bom estado, sem inchaço, e ser carregadas só com carregador adequado. Robôs com motores ou peças móveis precisam de uma forma fácil de desligar.
- 9.3** A organização pode interromper uma demonstração que ofereça risco, sem que isso gere direito a nova apresentação.

10. Penalidades

- 10.1** É desclassificado(a), em qualquer fase:
- quem fraudar a inscrição ou a documentação, ou apresentar um robô diferente do documentado;
 - quem participar de mais de uma equipe, ou a equipe que inscrever mais de um projeto ou tiver mais de 4 integrantes;
 - quem apresentar como seu um projeto de outra pessoa ou desrespeitar direitos de propriedade intelectual;
 - quem tiver comportamento inadequado, ofensivo ou desrespeitoso com participantes, júri, organização ou público, ou desrespeitar as regras do Clube RoboLivre;
 - quem tentar prejudicar o funcionamento do Clube RoboLivre, do site ou do concurso, sem prejuízo das responsabilidades civis e penais.
- 10.2** Se a desclassificação acontecer depois do resultado, o prêmio é devolvido e passa para o próximo projeto da classificação.

11. Propriedade intelectual

- 11.1** Ao inscrever o projeto, os participantes declaram que são os autores e que o projeto é original, ou que têm o direito de usar todas as partes de outras pessoas, respeitando as licenças e citando as fontes. A organização não responde por reclamações de terceiros sobre propriedade intelectual.
- 11.2** Se o projeto tiver colaboração ou coautoria de outras pessoas, quem inscreve é responsável por obter a concordância delas.
- 11.3** Os **direitos autorais pertencem integralmente aos autores**. A RoboLivre incentiva, mas não exige, o uso de licenças livres (como GPL, MIT, CERN-OHL ou Creative Commons) no código e no hardware.
- 11.4** Os participantes autorizam a RoboLivre, de forma gratuita e não exclusiva, a expor e divulgar os projetos inscritos (título, descrição, fotos e vídeos) no Clube RoboLivre, no site, nas redes sociais e em materiais de divulgação do concurso e da RoboLivre, sempre indicando a equipe autora. Essa autorização não transfere nenhum direito sobre o projeto.

12. Uso de imagem e dados pessoais

- 12.1** O uso de imagem e voz dos participantes segue o **Termo de uso de imagem da RoboLivre** (robolivre.com.br/clube/documentos/termo-uso-de-imagem.pdf), aceito na inscrição, e, para menores de 18 anos, a opção marcada pelo responsável no termo de autorização. As imagens são usadas sem pagamento e sem venda, e a autorização pode ser retirada a qualquer momento pelo e-mail contato@robolivre.com.br.

- 12.2** No resultado e na divulgação aparecem o **nome da equipe e o título do projeto**. O nome dos participantes só é divulgado com autorização.
- 12.3** Os dados da inscrição são usados só para organizar o concurso, falar com os participantes e entregar os prêmios, conforme a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei 13.709/2018) e a Política de privacidade (robolivre.com.br/privacidade). As inscrições ficam guardadas no Clube por até 180 dias depois do evento e depois são apagadas. Pedidos de acesso, correção ou exclusão: contato@robolivre.com.br.

13. Dúvidas

- 13.1** Dúvidas sobre o concurso e este regulamento podem ser enviadas para [**contato@robolivre.com.br**](mailto:contato@robolivre.com.br).

14. Disposições gerais

- 14.1** A organização pode recusar a participação de quem não cumpra os requisitos deste regulamento, as regras do evento onde o concurso acontece ou o espírito do concurso.
- 14.2** A organização pode alterar este regulamento ou cancelar uma edição por motivo justo, publicando a mudança no Clube RoboLivre e avisando os inscritos com antecedência, sem direito a indenização.
- 14.3** A organização não responde por inscrições não recebidas por falhas técnicas, de internet ou de equipamentos dos participantes, nem por atrasos e cancelamentos causados por caso fortuito ou força maior.
- 14.4** A organização não responde por danos, perdas ou furtos dos robôs e dos objetos pessoais dos participantes durante o evento. Cuide do seu robô.
- 14.5** Os casos não previstos neste regulamento são decididos pela comissão organizadora.
- 14.6** A inscrição no concurso significa que os participantes leram e aceitam integralmente este regulamento.
- 14.7** Este regulamento segue as leis brasileiras. Fica eleito o foro da Comarca de Olinda – PE, garantido ao participante o direito de usar o foro do seu domicílio, conforme o Código de Defesa do Consumidor.

Olinda – PE, outubro de 2026 (versão 2).

RoboLivre · CNPJ 60.610.207/0001-00

Organizadora do concurso cultural Leve Seu Robô

RoboLivre · CNPJ 60.610.207/0001-00 · Rua Manoel Borba, 285, Varadouro, Olinda – PE · contato@robolivre.com.br · robolivre.com.br