

*Bacharelado em Engenharia da Computação*  
*Bacharelado em Engenharia de Produção*  
*Centro Universitário Senac – Campus Santo Amaro*  
*Senac São Paulo*



## 6° Torneio de Robótica

Realização Senac São Paulo

# Regulamento Geral do Torneio



*São Paulo*

*2023*



## *Expediente*

### *Comissão Organizadora do 6º Torneio de Robótica:*

*Diretoria de Graduação*

*Bacharelados em Engenharias*

*Centro Universitário Senac - Campus Santo Amaro / Senac São Paulo*

*Alessandro Augusto Rogick Athiê*

*Edson Barberato*

*Ricardo Luiz Ciuccio*

*Sergio Tavares*

*Diretoria de Relacionamento e Serviço ao Aluno*

*Processo Seletivo, Central de Atendimento e Setor de Bolsas*

*Comunicação e Eventos*

*Centro Universitário Senac - Campus Santo Amaro / Senac São Paulo*

*Adriano Costa Cavalcanti*

*Henry Leyraud Moniz Ribeiro*

*Livia Maria Soares da Silva*

*Gerência de Desenvolvimento*

*Sede / Senac São Paulo*

*Claudia de La Fuentes Alves*

*Maike Soares Dantas*



*6º Torneio de Robótica 2023*  
*Bacharelado em Engenharia da Computação*  
*Bacharelado em Engenharia de Produção*  
*Centro Universitário Senac – Campus Santo Amaro*  
*Senac São Paulo*

## Regulamento Geral do Torneio

### 1. Introdução

O **Senac São Paulo** (“**Senac**”) acredita que estimular o uso das tecnologias como recurso do ensino-aprendizagem contribui para a construção de conhecimento, resolução de problemas e desenvolve a autonomia do aluno. Para que os estudantes tenham a oportunidade de se manterem atualizados e incluídos em meio a um mundo em constante transformação, tendo contato com novas tecnologias, como a robótica e a automação, lhes auxiliando a desvendar o mundo das Ciências, Tecnologias e Engenharias de forma criativa e estimulante, o **Senac São Paulo**, promoverá a **6ª Edição do Torneio de Robótica**, cujo tema e eixo norteador será a **“SOCIEDADE 5.0: SOCIEDADE SUPER INTELIGENTE”**. De forma inclusiva e dinâmica, deixando o evento ainda mais interessante, a edição deste ano contará com quatro tipos de arenas de competição de robôs (em formato virtual, híbrido e presencial) que terão como objetivos cumprir missões relacionadas aos cursos de Engenharias e da Tecnologia da Informação oferecidos pelo Senac, baseados em temática contemporânea e atual, de grande relevância para a Sociedade.

O **Torneio** é uma das ações do **Senac** que visam ao estímulo do uso das tecnologias como ferramenta de ensino e metodologias ativas.

Participem, aprendam e se divirtam!!!

Boa sorte!

## 2. Realização

### 2.1. A Instituição

O **Senac** é uma instituição educacional de natureza privada, sem fins lucrativos, que oferece uma extensa programação de cursos, desde a qualificação básica até a pós-graduação, além de palestras, congressos e seminários, em 60 (sessenta) unidades distribuídas pelo Estado de São Paulo.

O portfólio do **Senac** abrange as mais diversas áreas do conhecimento e enfatiza a importância do desenvolvimento social, ao mesmo tempo em que busca estabelecer parcerias e implementar projetos que estimulem a inclusão, autonomia e a cidadania.

### 2.2. Histórico

Com o nome de “Torneio Engenharias 2018”, a 1ª Edição ocorreu em 2018, de forma presencial no Campus Santo Amaro do Centro Universitário Senac, que a partir deste momento nos referiremos como Senac-CAS. Participaram 20 equipes de 10 escolas e colégios do Ensino Médio da cidade de São Paulo, utilizando o Kit Lego MindStorms em incríveis disputas, envolvendo desafios que abordaram temas de relevância para os 4 cursos de Engenharia oferecidos na época pela instituição (Ambiental, Civil, Computação e Produção).

Devido ao sucesso do evento, a 2ª Edição aconteceu em 2019, com o nome de “2º Campeonato de Robótica - Senac”. De forma presencial, no Senac-CAS, nesse evento participaram 15 escolas e colégios do Ensino Médio paulistano, contabilizando 23 equipes munidas de seus Kits Lego, ávidas por serem as primeiras colocadas. O contexto do campeonato envolveu diversos desafios reais representados pelas Engenharias, permeando aspectos relacionados ao desenvolvimento sustentável e a atuação dos engenheiros nesse tema.

Em 2020, face aos desafios impostos pela Pandemia do Covid-19, respeitando as limitações e normas das autoridades sanitárias federais, estaduais e municipais, a 3ª Edição do “Campeonato Senac de Robótica” foi realizada de forma virtual/remota, utilizando a plataforma de programação e simulação OPEN Roberta e o sistema EV3 da Lego. Dando visibilidade as ações e práticas realizadas pelo Senac em apoio ao enfrentamento da Pandemia, com a fabricação e distribuição de aventais e protetores faciais, o tema da edição foi “Ação Solidária no combate ao COVID 19”. Nesse ano participaram 18 escolas e colégios da cidade de São Paulo, evidenciando o sucesso do evento, mas também a confirmação de que o mesmo já se tratava de uma atividade aguardada e desejada pelas instituições de ensino participantes.

Ainda no contexto da Pandemia do Coronavírus, a 4ª Edição do “Campeonato Senac de Robótica” novamente fez uso da plataforma OPEN Roberta e do Sistema Lego EV3 para, em 2021, retratar os desafios da fabricação e entrega de dois tipos de vacinas, tratando, portanto, de tema atual e de extrema importância na realidade vivenciada pelos alunos de Ensino Médio e toda a população em geral. Nesse evento participaram 13 escolas e colégios, com um total de 24 equipes.

Entendendo que o nome do evento deveria retratar melhor a forma como as disputas são realizadas entre as equipes participantes, o evento foi rebatizado, sendo a partir de 2022 intitulado de “Torneio de Robótica”. Em sua 5ª Edição, o tema abordado foi a “Transformação Digital” pela qual toda a sociedade está passando, envolvendo tecnologias que interferem nas relações sociais, econômicas e ambientais, incluindo aqui as relações de trabalho, empregabilidade e de educação, em meio aos desafios da inclusão das pessoas e a formação e capacitação de profissionais mais bem qualificados para lidarem com essas tecnologias. No Torneio foram contempladas para reflexão e composição dos desafios as seguintes tecnologias: Indústria 4.0; Conectividade 5G; Machine learning; Veículos autônomos (AVG’s); Cibernética; Internet das Coisas IoT; FinTechs; Inteligência Artificial; Criptomoedas e Manufatura Aditiva. De forma inovadora, a edição de 2022 foi ainda mais inclusiva e democrática no que diz respeito a facilitação da participação das escolas e colégios do Ensino Médio, ao ser ofertada com 4 tipos distintos de Arenas, onde as instituições de ensino puderam optar, dentro de suas possibilidades educacionais e financeiras, por participarem de uma, duas ou três dessas arenas, com quantas equipes desejassem. Além disso, também pensando numa maior facilitação e inclusão, as equipes puderam ser compostas por duplas, trios ou até máximo 6 integrantes, sempre acompanhadas de um tutor, maior de idade.

Para a **6ª Edição do Torneio de Robótica**, entendendo que atualmente a consolidação de uma Sociedade mais Justa, inclusiva, economicamente Viável e ecologicamente Sustentável permeia o acesso, a disponibilidade e a implementação de Tecnologias Digitais, que geram profundas transformações em nossa sociedade, o tema trabalhado será **“SOCIEDADE 5.0: SOCIEDADE SUPER INTELIGENTE”**. O termo refere-se à ideia de que a Sociedade 5.0 seguirá a Sociedade 1.0 (Caçador-coletor), Sociedade 2.0 (Agrícola), Sociedade 3.0 (Industrial) e Sociedade 4.0 (da Informações ou Informacional). Também chamada de “Sociedade Superinteligente” ou de “Sociedade da Imaginação”, a Sociedade 5.0 prevê um sistema socioeconômico sustentável e inclusivo, alimentado por tecnologias digitais como análise de Big Data, Inteligência Artificial (AI), Internet das Coisas (IoT) e robótica. O “sistema ciberfísico”, no qual o ciberespaço e o espaço físico estão fortemente integrados, torna-se um modo tecnológico generalizado que suporta a Sociedade 5.0. Em um cenário globalizado, de profundas transformações nos meios de produção e consumo, compreendido em um ambiente de constantes mudanças, norteados pelo constante aporte de tecnologias mais conectadas e autônomas, é trazido no Torneio a discussão e a reflexão sobre a Indústria

4.0, os Serviços 4.0 e a criação de uma nova forma de interação humana no centro da inovação e na **Sociedade 5.0**. A partir da experiência e do sucesso do torneio do ano anterior, a edição de 2023 também contará com a realização de 4 tipos distintos de Arenas, facultando as equipes a escola de participar de uma, duas, três ou das quatro modalidades. De forma dinâmica, criativa, desafiadora e divertida, trazendo o assunto para reflexão, o Torneio possibilitará a(o) estudante se preparar para os desafios do mercado de trabalho, mas também, como membro(a) proativo(a) e atuante da Sociedade, dentro do seu papel como Cidadão/Cidadã colaborar com a sua comunidade. Tendo isso em mente, em cada uma das arenas, as equipes encontrarão desafios que tratarão dos subtemas Informação, Conectividade, Viabilidade, Transparência, Previsibilidade, Adaptabilidade e Sustentabilidade.

### 3. Objetivos, Formato e Cronograma

A **6ª Edição do Torneio de Robótica** tem por objetivo explorar e estimular a análise crítica das transformações sociais, econômicas e ambientais promovidas pela evolução tecnológica e a escalada digital de nossa sociedade, modificando as relações e as formas de produção, de prestação de serviços, de educação e até de relacionamento humano. O **Torneio** visa proporcionar aos estudantes desafios que os entusiasmem na construção de conhecimento, resolução de problemas e desenvolvimento da autonomia entre os discentes.

Neste ano de 2023 o **Torneio** será realizado com 4 (quatro) tipos de arenas de competição. Uma arena totalmente virtual, em ambiente remoto, com a utilização da plataforma Open Roberta Lab (gratuita) e a tecnologia de programação da Lego *Mindstorms*; uma segunda arena em formato misto ou híbrido, com atividades virtuais remotas e atividades presenciais pautadas na construção e programação de um robô “Segue Linha”, criado com tecnologia própria, de baixo custo e acessível; uma terceira arena totalmente presencial que envolverá a construção e programação de um robô utilizando os kits da Lego *Mindstorms* (NXT, EV3 ou SPIKE), que deverá superar desafios físicos e por fim uma quarta arena denominada “Robô Dançarino”, totalmente presencial, onde as equipes deverão desenvolver e programar um robô próprio, que execute determinados movimentos alguns pré-definidos dentro de uma rotina estabelecida pela Organização do Evento e outros de natureza livre, definidos pelas equipes. Para maiores detalhes vocês devem consultar o **CADERNO DE REGRAS DOS DESAFIOS DO ROBÔ**.

No evento de 2023, **6ª Edição do Torneio de Robótica**, os desafios serão realizados em ambientes que contemplam a aplicabilidade e os impactos da tecnologia a serviço da Sociedade, contemplando ou refletindo no processo de aprendizagem e no desenvolvimento do interesse dos estudantes pelas transformações que essas tecnologias vêm trazendo para o convívio e as formas de relação humanas, haja visto as discussões sobre a Indústria 4.0, Serviços 4.0, Cidades Inteligentes, Campo (meio rural) Inteligente e, mais recente e com grande intensidade a Sociedade 5.0.

A proposta é levar os estudantes a observarem que a simulação e a robótica podem e devem ajudar em diversas situações e necessidades do cotidiano humano, inclusive no que diz respeito à inclusão social, segurança, qualidade e garantia a vida, além da preservação do meio ambiente.

A utilização das tecnologias (simulação, automação e robótica) pode ser otimizada e sua eficiência melhorada, envolvendo as áreas das engenharias, tecnologias da informação, ciências da computação entre outras.

As equipes usarão os ambientes virtual, híbrido ou presencial, Lego *Mindstorms* (NXT, EV3 ou SPIKE) ou com tecnologia própria, para decidir estratégias, programar seus robôs para cumprir de forma eficiente

os desafios propostos no menor tempo ou realizando a maior pontuação, dentro do que é preconizado em cada Arena.

Ao realizarem e cumprirem os desafios propostos, os estudantes podem desenvolver e aprimorar competências tais como: liderança; raciocínio lógico, estratégico e resolutivo; discernimento e visão holística dos problemas; proatividade; espírito crítico e analítico; cooperativismo e trabalho em equipe; além de despertar o interesse pela pesquisa e investigação a partir da escolha das melhores estratégias para sucesso.

O **Torneio de Robótica** é composto por 8 (oito) fases, detalhadas a seguir, compreendidas por: *lançamento e divulgação do edital; convite às escolas; inscrição; sorteio das seletivas e eliminatórias; capacitação dos responsáveis de cada equipe; mentoria e plantão de dúvidas; seletivas e eliminatórias; e a grande final.*

✓ **1ª fase**

**Lançamento e divulgação do Edital:** o lançamento e a divulgação do edital acontecerão no período de 31 de agosto de 2023 até o dia 30 de novembro de 2023.

✓ **2ª fase**

**Convite às escolas:** parte da comissão organizadora do **Torneio** fará contato com escolas a fim de convidá-las a participar do **6º Torneio de Robótica**.

Isso será realizado no período de 31 de agosto de 2023 até o dia 30 de novembro de 2023.

Independente do convite, quaisquer escolas ou equipes que tiverem conhecimento do **Torneio** poderão realizar sua inscrição de acordo com o que é preconizado no edital. O evento é aberto a todas as instituições de ensino e educação ligadas ao Ensino Médio no Brasil.

✓ **3ª fase**

**Inscrição:** os estudantes regularmente matriculados no Ensino Médio, seja este Ensino Técnico ou não, poderão se inscrever, no período de 31 de agosto de 2023 até o dia 30 de novembro de 2023. Poderão ser compostas equipes de 2 (dois) a, no máximo, 6 (seis) integrantes. Cada equipe deverá ter um responsável maior de 18 anos que esteja ligado à instituição de ensino, que a partir desse momento será chamado de TUTOR. O responsável pela equipe, assim denominado Tutor, não entra na contabilidade do número de integrantes da mesma e não pode participar diretamente da

realização/execução dos desafios nos dias das disputas, assumindo apenas a função de observador, orientador ou de técnico.

As inscrições no **Torneio** serão realizadas por meio do endereço eletrônico [torneiorobotica@sp.senac.br](mailto:torneiorobotica@sp.senac.br).

O número de equipes participantes será limitado a 40 (quarenta) para a Arena 1, 30 (trinta) para a Arena 2, 20 (vinte) para a Arena 3 e 30 (trinta) para a Arena 4. *Chegando a estes números o formulário de inscrição ficará indisponível.*

#### ✓ 4ª fase

**Sorteio das Seletivas e Eliminatórias para todas as 4 arenas:** será realizado via online o sorteio das seletivas e eliminatórias no dia 24 de janeiro de 2024. **Caso haja necessidade da realização das seletivas e eliminatórias, os tutores das equipes serão previamente avisados.**

Esta fase acontecerá caso tenham 13 ou mais equipes inscritas por arena no torneio. Para a final irão apenas 12 equipes para a Arena 1, 12 equipes para a Arena 2, 12 equipes para a Arena 3 e 12 equipes para a Arena 4. No dia do Sorteio é obrigatória a presença do Tutor da equipe ou, na ausência deste por motivo de força maior, de um representante por ele indicado e que seja adulto, maior de 18 anos.

#### ✓ 5ª fase

**Capacitações dos responsáveis:** os Tutores responsáveis de cada equipe, participarão das capacitações e serão multiplicadores em suas equipes. Na ausência do Tutor, por motivo de força maior, um representante por ele indicado (adulto, maior de 18 anos) poderá representar a equipe na Capacitação. Além do Tutor, se assim desejarem, cada equipe pode trazer para a Capacitação até no máximo 2 membros da equipe.

As capacitações acontecerão nos dias 25, 26 e 27 de outubro de 2023, de acordo com o calendário a ser divulgado *a posteriori*.

#### ✓ 6ª fase

**Mentoria e Plantão de dúvidas:** disponibilizaremos o contato na plataforma Microsoft Teams, com dia e horário para tirar dúvidas. Os professores / coordenadores, alunos do Centro Universitário Senac das Engenharias e TI darão suporte as equipes inscritas. O WhatsApp poderá ser utilizado

para comunicações instantâneas de mão única, visando divulgar avisos da Comissão Organizadora do **Torneio**.

Isso acontecerá no período de 21 de setembro de 2023 até o dia 15 de dezembro de 2023.

#### ✓ **7ª fase**

**Seletivas e Eliminatória por Arena:** esta fase só acontecerá se existirem 13 ou mais equipes inscritas na mesma Arena do **Torneio**. Caso contrário as equipes avançarão automaticamente para a próxima fase.

No caso da realização das seletivas e eliminatórias, estas acontecerão em suas respectivas Arenas do **Torneio** (1 - Virtual, 2 – Híbrida, 3 – Presencial ou 4 - Presencial). Para as Arenas 1, 3 e 4 passarão para a Final as 12 equipes com as maiores pontuações em suas respectivas arenas. Para a Arena 2 seguirão para as finais as 12 equipes com os menores tempos de percurso.

As seletivas e eliminatórias não terão transmissão pública, e acontecerão nos dias 30 e 31 de janeiro de 2024. Das 9h às 16h.

#### ✓ **8ª Fase**

**Final:** Acontecerá no sábado, dia 24 de fevereiro de 2024, das 09h às 16h de forma simultânea nas 4 Arenas de competição. Para compor a disputa serão convocadas as 12 melhores equipes da Arena 1, as 12 melhores equipes da Arena 2, as 12 melhores equipes da Arena 3 e as 12 melhores equipes da Arena 4, advindas das seletivas e eliminatórias (7ª Fase). Na Final, para cada Arena, serão realizados pelo menos 2 rounds por equipe para atribuição da pontuação e/ou para determinação do tempo de execução de percurso, de acordo com o que é preconizado em cada Arena. A partir disso será estabelecida as respectivas classificações por Arena. Os critérios de pontuação e de desempate estão descritos no **CADERNO DE REGRAS DOS DESAFIOS DO ROBÔ**.

## **4. Comissão Organizadora**

A comissão organizadora é formada por funcionários do Senac, a saber: Docentes e Funcionários do Centro Universitário Senac - Campus Santo Amaro e membros da Gerência de Desenvolvimento e da Gerência de Comunicação e Relações Institucionais.

## 5. Participantes

Poderão participar do **Torneio de Robótica** estudantes do Ensino Médio e Técnico de qualquer instituição educacional ou do Senac, regularmente matriculados no ano de 2023 nestes níveis de ensino.

Estudantes com idade inferior a 18 anos, para a participação no **Torneio de Robótica** deverão anexar o Termo de Autorização assinado por seu responsável legal no momento da inscrição online, utilizando o modelo constante na **Apêndice I**, até o dia 30 de novembro de 2023.

## 6. Inscrições

As inscrições se darão no período compreendido entre o dia 31 de agosto de 2023 e o dia 30 de novembro de 2023, até as 23h59, horário de Brasília.

**Etapa 1 - Cadastro:** trata-se de responsabilidade exclusiva do Tutor de cada equipe o cadastro de todos os membros da sua respectiva equipe, ficando a cargo deste a retidão e assertividade das informações, bem como anexar as fichas de autorização dos pais, no caso de participantes menores de idade.

Os alunos poderão fazer a inscrição nas quatro arenas, competindo de forma independente em cada uma delas.

### 6.1. Responsável pela Equipe

No ato da inscrição da equipe, está deverá ter um Tutor, com 18 anos completos ou mais de 18 anos, que pode ser uma pessoa vinculada a instituição de ensino de origem dos integrantes ou então o **responsável legal** por um dos integrantes da equipe. Além deste tutor, os integrantes deverão eleger, entre si, um capitão da equipe. Os nomes completos, e-mails e telefones celulares dessas duas pessoas deverão ser informados para a Comissão Organizadora do Torneio no ato da inscrição. Em caso de necessidade de contato telefônico, mensagem por e-mail ou WhatsApp, o Tutor será procurado. Para efeito de premiação e mensagens genéricas, não há distinção entre os integrantes da Equipe. *Cada aluno poderá participar apenas de uma única equipe (nenhum participante poderá integrar mais de uma equipe), que esteja*

*competindo numa mesma Arena. Por outro lado, o aluno poderá participar de equipes diferentes, caso esteja competindo em Arenas distintas.*

## 6.2. Desclassificações

Serão desclassificadas as equipes/estudantes com idade inferior a 18 anos que não entregarem suas informações cadastrais completas e as autorizações (modelo disponível no Apêndice I) dentro do prazo. A equipe poderá não ser desclassificada caso a mesma, sem o(s) integrante(s) cuja(s) inscrição(ões) apresenta(m) problema(s), tenha no mínimo 2 (quatro) participantes.

Os Tutores responsáveis de cada equipe, ficarão a cargo desta organização, juntamente com a Comissão Organizadora, sendo os procedimentos realizados pelo endereço eletrônico [torneiorobotica@sp.senac.br](mailto:torneiorobotica@sp.senac.br)

Caso algum participante desista da competição ou se desligue do curso por qualquer motivo, não terá direito a qualquer premiação futura. Os integrantes da Equipe terão a possibilidade de substituí-lo por outro aluno devidamente matriculado, que se enquadre nas condições dispostas na Cláusula 5 (cinco) deste Regulamento e que não tenha sido desclassificado na primeira fase do **6º Torneio de Robótica**. Para realizar essas alterações, a equipe precisa entrar em contato por meio eletrônico, via e-mail com a Comissão Organizadora no endereço eletrônico [torneiorobotica@sp.senac.br](mailto:torneiorobotica@sp.senac.br) até dia 22 de janeiro de 2024.

## 7. Comunicação

A Comissão Organizadora do **Torneio de Robótica** se comunicará com os estudantes por meio eletrônico, via e-mail, WhatsApp e principalmente o Microsoft Teams. Fica a cargo do responsável de cada equipe acompanhar o cronograma da competição e as atualizações de informações sobre os resultados de cada fase.

## 8. Período de Realização e Fases

O **Torneio de Robótica** acontecerá de 31 de agosto até 24 fevereiro de 2024, com atividades divididas em 8 fases, a saber:

### 8.1. - 1ª fase

**Lançamento e divulgação do Edital:** o lançamento e a divulgação do edital acontecerão no período de 31 de agosto de 2023 até 30 de novembro de 2023.

### 8.2. - 2ª fase

**Convite às escolas:** parte da comissão organizadora do **Torneio** fará contato com escolas a fim de convidá-las a participar do **6º Torneio de Robótica**, no período de 31 de agosto de 2023 até 30 de novembro de 2023.

### 8.3. - 3ª fase

**Inscrição:** os estudantes regularmente matriculados no ensino médio, seja ele ensino técnico ou não, poderão se inscrever, no período de 31 de agosto de 2023 até 30 de novembro de 2023.

### 8.4. - 4ª fase

**Sorteio das Seletivas e Eliminatórias para todas as 4 arenas:** caso tenham 13 ou mais equipes inscritas por arenas no torneio, será realizado via online o sorteio das seletivas e eliminatórias no dia 24 de janeiro de 2024.

### 8.5. - 5ª fase

**Capacitações dos responsáveis:** as capacitações acontecerão nos dias 25, 26 e 27 de outubro de 2023, de acordo com o calendário a ser divulgado *a posteriori*.

## 8.6. - 6ª fase

**Mentoria e Plantão de dúvidas:** o período de atendimento as equipes acontecerá de 21 de setembro de 2023 até o dia 15 de dezembro de 2023.

## 8.7. - 7ª fase

**Seletivas e Eliminatória por Arena:** esta fase só acontecerá se existirem 13 ou mais equipes inscritas na mesma Arena do **Torneio**. Caso contrário as equipes avançarão automaticamente para a próxima fase. As seletivas e eliminatórias não terão transmissão pública, e acontecerão nos dias 30 e 31 de janeiro de 2024. Das 9h às 16h.

## 8.8. - 8ª Fase

**Final:** Acontecerá no sábado, dia 24 de fevereiro de 2024, das 09h às 16h de forma simultânea nas quatro Arenas de competição.

## 9. Desafios a serem cumpridos

Para maiores detalhes ver o **CADERNO DE REGRAS DOS DESAFIOS DO ROBÔ** do 6º Torneio de Robótica.

## 10. Comissão Julgadora

A comissão julgadora será composta por professores dos cursos de Bacharelados em Engenharias e cursos das áreas de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), do **Centro Universitário Senac – Campus Santo Amaro, Senac São Paulo**.

## 11. Premiação

As equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugar, de cada uma das quatro Arenas, receberão como premiação Medalhas, Troféus e Certificados de Participação e de Classificação no Torneio.

Será entregue apenas um único troféu por equipe, de acordo com sua classificação na Arena onde competiu. No caso das Medalhas e dos Certificados, todos os membros da equipe, incluindo o tutor, serão contemplados, recebendo cada integrante 1 medalha e 1 certificado.

## 12. Tratamento de Dados Pessoais

O **Senac** tem compromisso com a sua privacidade e a proteção de seus dados pessoais. E, nesse sentido, o **Senac** envida seus melhores esforços para, no tratamento de dados pessoais decorrente deste Regulamento, observar integralmente a legislação aplicável, em especial a Lei nº 13.709/ 2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (“LGPD”), comprometendo-se, na qualidade de controlador, a:

- a. Cumprir as obrigações estabelecidas pela LGPD, tratando sempre o mínimo de dados pessoais necessários para atingir as finalidades deste Regulamento, qual seja, a realização do **6º Torneio de Robótica**;
- b. Adotar medidas razoáveis para informar empregados e terceiros sobre cuidados e responsabilidades resultantes de normas de proteção de dados pessoais;
- c. Envidar esforços razoáveis para garantir que os dados pessoais tratados estejam atualizados e sejam relevantes em todas as circunstâncias, enquanto estiverem sob sua custódia ou sob seu controle, na medida em que tenha capacidade de fazê-lo;
- d. Notificar o titular de dados pessoais em caso de incidente de segurança que possa acarretar risco ou dano relevante; e
- e. Disponibilizar Política de Privacidade (<https://www.sp.senac.br/politica-de-privacidade>) e Política de Segurança da Informação ([https://www.sp.senac.br/normaseducacionais/psi\\_normas\\_educacionais.pdf](https://www.sp.senac.br/normaseducacionais/psi_normas_educacionais.pdf)) para ampliar a transparência e confiabilidade acerca do tratamento de dados pessoais realizado.

Ao submeter a inscrição para o **6º Torneio de Robótica**, o(a) candidato(a) e/ou seus representantes legais declaram ter tomado conhecimento da Política de Privacidade do **Senac** e reconhecem que, nos termos da legislação aplicável e Política de Privacidade do Senac, seus dados pessoais e aqueles de terceiros

eventualmente indicados serão tratados, de forma segura e em ambiente com acesso restrito, para fins, especialmente, de (i) viabilizar a inscrição e participação no **6º Torneio de Robótica**, (ii) gerir o processo seletivo, (iii) permitir o contato do **Senac** por qualquer meio, (iv) divulgar resultado do processo seletivo, (v) garantir um ambiente de prova seguro e minimizar quaisquer fraudes ao processo seletivo. Declaram, ainda, ciência de que os dados pessoais podem ser, nos termos da lei, compartilhados pelo **Senac** com outras entidades como parceiros na condução de provas ou de armazenamento em nuvem, auditores, e órgãos do governo, sobretudo para cumprimento de obrigações legais, exercício regular de direitos e atendimento a legítimos interesses.

Em caso de dúvidas acerca do tratamento de seus dados pessoais e/ou para exercer os direitos previstos na LGPD, como de acesso, retificação e exclusão, entre em contato com o encarregado de proteção de dados do **Senac** no e-mail [privacidade@sp.senac.br](mailto:privacidade@sp.senac.br).

### 13. Considerações Finais

- a. Ao se inscreverem no **6º Torneio de Robótica**, os estudantes concordam inteiramente com as condições deste Regulamento e autorizam o **Senac** a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, streaming ou em qualquer meio de comunicação, sem qualquer ônus, seus nomes, vozes, imagens e projetos, nos âmbitos nacional e internacional, durante período indeterminado.
- b. O **Senac** fica expressamente autorizado a executar livremente a edição e a montagem dos vídeos, fotos e/ou sons captados, podendo proceder aos cortes, fixações, edições, modificações e reproduções que entender necessários. Para fins de utilização pelo Senac, em caso de participante com idade inferior a 18 anos, será exigido, no ato da inscrição, o Termo de Autorização assinado por seus responsáveis legais, conforme Apêndice I.
- c. Equipes participantes que descumprirem os desafios, suspeitas de conduta antiética na participação do torneio, bem como de desrespeito a este regulamento, serão analisadas e jogadas pela equipe Comissão Organizadora e poderão resultar na desclassificação da Equipe.
- d. As despesas das Equipes ou de participantes individuais referentes a transporte, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação em cada uma das fases deste torneio, correrão por conta dos próprios inscritos, estando o **Senac** isento de quaisquer responsabilidades.
- e. As decisões das bancas de avaliação em relação à premiação, bem como as decisões da Comissão Organizadora em relação às fases do **6º Torneio de Robótica**, além de eventuais considerações que

venham a dirimir questões decorrentes ou casos omissos a este Regulamento, serão soberanas e irrecorríveis, não cabendo aos concorrentes qualquer contestação de tais decisões, bem como dos seus resultados.

#### **14. Informações e Contato da Comissão Organizadora do 6º Torneio de Robótica**

Gerência de Desenvolvimento / Sede - Senac São Paulo

Rua Dr. Vila Nova, 228, 6º Andar, Vila Buarque, São Paulo - SP

Responsáveis: Cláudia de La Fuente Alves e Maíke Soares Dantas

E-mail: [torneiorobotica@sp.senac.br](mailto:torneiorobotica@sp.senac.br)

Comunicação e Eventos / Diretoria de Relacionamento e Serviços ao Aluno – Centro Universitário Senac –  
Campus Santo Amaro

Av. Eng. Eusébio Stevaux, 823, Santo Amaro, São Paulo - SP

Responsáveis: Henry Leyraud Moniz Ribeiro, Livia Maria Soares da Silva e Adriano Costa Cavalcanti

E-mail: [torneiorobotica@sp.senac.br](mailto:torneiorobotica@sp.senac.br)

# APÊNDICE I

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO - PARTICIPAÇÃO NO TORNEIO DE ROBÓTICA (deve ser preenchido e assinado por um responsável legal do estudante)

Eu, \_\_\_\_\_,  
inscrito(a) no CPF sob o nº \_\_\_\_\_, residente na Rua/Av. \_\_\_\_\_,  
\_\_\_\_\_, nº \_\_\_\_\_, complemento \_\_\_\_\_, bairro \_\_\_\_\_, no município  
de \_\_\_\_\_, Estado de(o) \_\_\_\_\_, responsável legal do(a) estudante  
("Estudante") \_\_\_\_\_, portador(a) da Cédula de Identidade  
RG nº \_\_\_\_\_ e inscrito(a) no CPF nº \_\_\_\_\_, ao Serviço Nacional de Aprendizagem  
Comercial - Senac, Administração Regional no Estado de São Paulo, inscrito no CNPJ sob o nº 03.709.814/0001-98,  
com sede nesta Capital, na Rua Dr. Vila Nova, 228, 7º andar, doravante denominado simplesmente "Senac", por meio  
do presente Termo, procedo à:

- (i) **AUTORIZAÇÃO** para que o(a) Estudante **participe do 6º Torneio de Robótica, realizado pelo Senac, estando ciente de todos os termos de seu Regulamento.**
- (ii) **AUTORIZAÇÃO** gratuita, exclusiva e definitiva do uso da **imagem, da voz e do nome do(a) Estudante** decorrentes de captação de vídeos, fotos e/ou sons realizados pelo **Senac** e/ou por terceiros contratados e/ou autorizados pelo Senac, no âmbito da participação na **6º Torneio de Robótica** realizado pelo Senac, bem como para fins de divulgação em quaisquer tipos de suportes (materiais ou imateriais), em especial mídias eletrônicas, impressas ou digitais, tais como, mas não limitadas a, *webpage* [www.sp.senac.br](http://www.sp.senac.br), *mailing*, assessoria de imprensa, cartazes, impressos, programas e chamadas comerciais em emissoras de rádio e televisão, internet, intranet, blogs, aplicativos, redes sociais, plataformas de compartilhamento de vídeos, inclusive Youtube, Facebook, Instagram, Twiter e LinkedIn, *streaming* e demais materiais publicitários dirigidos ao público em geral e a terceiros.

Fica o **Senac** expressamente autorizado a exercer todos os direitos de uso das filmagens, fotos e testemunhais captados, em todos os seus aspectos, podendo executar livremente sua edição e sua montagem, bem como proceder aos cortes, fixações e reproduções que entender necessários, com todas as faculdades de exploração comercial.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2023.

\_\_\_\_\_  
Nome completo do(a) estudante

**Estudante**

\_\_\_\_\_  
Nome completo do(a) responsável legal

**Responsável legal**

Testemunhas:

Nome:

Nome:

CPF:

CPF:



