

DOCUMENTO OFICIAL DAS ATUALIZAÇÕES DA TEMPORADA

VERSÃO 2026.3 - 29/07/2026



Educação, Trabalho e Sustentabilidade

EDUCAÇÃO INCLUSIVA, TRABALHO DIGNO,
PRODUÇÃO E CONSUMO SUSTENTÁVEIS

DOCUMENTO OFICIAL DAS ATUALIZAÇÕES DA TEMPORADA

VERSÃO 2026.3 - 29/07/2026

Este documento é a fonte oficial de atualizações e esclarecimentos para a temporada atual do Torneio Brasil de Robótica (TBR). As informações contidas aqui servem para direcionar as mudanças e esclarecimentos nas atualizações dos documentos oficiais do torneio. A leitura deste documento não dispensa a leitura dos documentos atualizados, portanto, indicamos que a cada atualização você e suas equipes façam a leitura de todo o material e não somente do trecho atualizado.



SUMÁRIO

1. TEMPORADA ATUAL 2026 - PÁG. 2
2. VADE MECUM - PÁG. 3-4
3. DESAFIO PRÁTICO (KIDS 2) - PÁG. 5
4. DESAFIO PRÁTICO (MIDDLE) - PÁG. 6
5. DESAFIO PRÁTICO (HIGH) - PÁG. 7
6. DESAFIO PRÁTICO (TECHNIC / UNIVERSITY) - PÁG. 8

TEMPORADA ATUAL 2026

V2. DATA DA ATUALIZAÇÃO 09/04/2026

Na página 6, nos **temas por categoria**, foi alterado o tema específico para a categoria **Middle 2**:

ANTES

- Contribuir para eliminar as disparidades entre meninos e meninas na educação e garantir a igualdade de acesso a todos os níveis de educação e formação profissional para os mais vulneráveis, incluindo as pessoas com deficiência, povos indígenas.

DEPOIS

- Contribuir para eliminar as disparidades entre meninos e meninas na educação e garantir a igualdade de acesso a todos os níveis de educação e formação profissional para os mais vulneráveis, incluindo as pessoas com deficiência, povos indígenas e quilombolas.

VADE MECUM

V1.

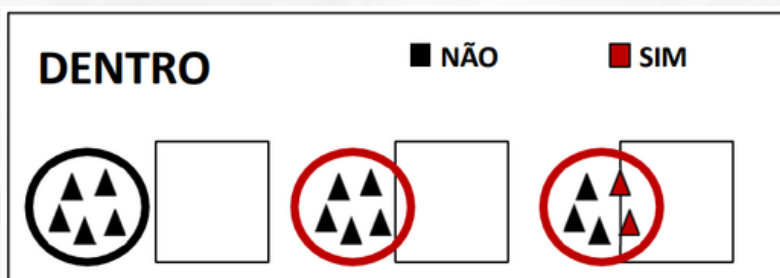
DATA DA ATUALIZAÇÃO

15/02/2026

Nas páginas 36-37, no tópico de **determinação da pontuação**, foi alterado a definição operacional do termo **DENTRO**:

ANTES

~~"A" está "dentro" da área "B" se qualquer parte de "A" estiver sobre a área "B". Não precisa haver contato direto. Objetos dentro de uma caixa são examinados individualmente e independentemente da sua caixa. Se a localização de um objeto é difícil de visualizar, você receberá o benefício da dúvida.~~



DEPOIS

Considera-se que um objeto está "**DENTRO**" de uma área ou volume quando ele esta totalmente ou parcialmente dentro no espaço delimitado pelo perímetro dessa área.

Exemplo: "A" está "dentro" da área "B" se qualquer parte ou a **totalidade** de "A" estiver sobre a área "B". Não precisa haver contato direto

Objetos dentro de uma caixa são examinados individualmente e independentemente da sua caixa.

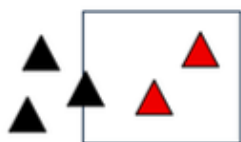
Em alguns casos também podemos usar os termos **TOTALMENTE DENTRO** ou **PARCIALMENTE DENTRO**, quando a missão requer tal precisão.

VADE MECUM

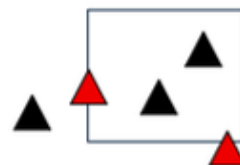
PARCIALMENTE DENTRO: Um objeto é considerado Parcialmente Dentro de uma área quando qualquer parte de sua projeção vertical (vista de cima) cruza ou ultrapassa o limite da área (incluindo a linha demarcatória), mas uma parte do objeto ainda permanece fora dela.

TOTALMENTE DENTRO: Um objeto é considerado Totalmente Dentro de uma área quando 100% (a totalidade) de sua projeção vertical (vista de cima) está contida nos limites da área ou sobre as linhas que a definem. Nenhuma parte do objeto pode exceder para fora do perímetro da área demarcada

TOTALMENTE DENTRO ■ NÃO ■ SIM



PARCIALMENTE DENTRO ■ NÃO ■ SIM



DESAFIO PRÁTICO (KIDS 2)

V2. DATA DA ATUALIZAÇÃO 29/07/2026

Nas **observações sobre as penalidades (pág. 23)**, foi incluída uma orientação para garantir o posicionamento correto dos blocos:

Antes da aplicação da penalidade, qualquer objeto presente na área destinada a ela será retirado da partida para liberar o espaço.

DESAFIO PRÁTICO (MIDDLE)

V3. DATA DA ATUALIZAÇÃO 29/07/2026

Nas **observações sobre as penalidades** (pág. 22), foi incluída uma orientação para garantir o posicionamento correto dos blocos:

Antes da aplicação da penalidade, qualquer objeto presente na área destinada a ela será retirado da partida para liberar o espaço.

V2. DATA DA ATUALIZAÇÃO 09/04/2026

Na **Missão 3 - Acessibilidade** (pág. 7), foi alterado a observação referente a condição de pontuação da missão.

ANTES

- Para pontuar, ~~o robô~~ deve estar tocando as 3 áreas iniciais dos Blocos de Alvenaria, mostradas ao lado:

DEPOIS

- Para pontuar, **a rampa de acessibilidade** deve estar tocando as 3 áreas iniciais dos Blocos de Alvenaria, mostradas ao lado:



DESAFIO PRÁTICO (HIGH)

V3. DATA DA ATUALIZAÇÃO 29/07/2026

Nas **observações sobre as penalidades (pág. 13)**, foi incluída uma orientação para garantir o posicionamento correto dos blocos:

Antes da aplicação da penalidade, qualquer objeto presente na área destinada a ela será retirado da partida para liberar o espaço.

V2. DATA DA ATUALIZAÇÃO 10/04/2026

Na **Missão 3 - Edificação do Campus (pág. 7)**, foi alterado a observação referente a dinâmica da missão.

ANTES

- ~~Os blocos **NÃO PODERÃO SER TOCADOS** pelos operadores durante a partida (diretamente ou indiretamente), independente se os mesmos estiverem na base. Caso essa observação seja infringida, o bloco em questão será retirado~~

DEPOIS

- Caso seja adotada, como estratégia da equipe, a condução de blocos de construção para a base, será permitida a permanência de, no máximo, **3 blocos de construção** em posse da equipe (base) por vez. Caso haja mais de 3 blocos na base, a equipe deverá indicar ao juiz quais são os blocos excedentes, para que sejam descartados (**retirados da partida**).

DESAFIO PRÁTICO (TECHNIC/UNIVERSITY)

V2. DATA DA ATUALIZAÇÃO 29/07/2026

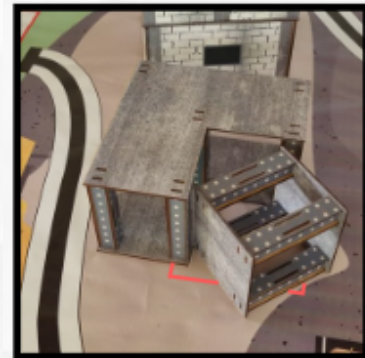
Na **Missão 2 - Modernização da Estação de Trabalho** (pág. 6), foi identificada uma inconsistência na pontuação de uma das imagens. Embora o bloco esteja parcialmente dentro da área de reforma, a imagem indicava 37 pontos. A pontuação correta para essa condição é 12 pontos.

ANTES



~~37~~ pontos

DEPOIS



12 pontos