



BOTOLYMPICS

2026

BotOlympics

Regulamento Geral da Competição

Organizada pelo Núcleo de Estudantes de Engenharia Eletrotécnica e de Computadores e pelo Clube de Robótica da Universidade de Coimbra

Última revisão efetuada em 17/08/2025



Regulamento Geral da Competição

Conteúdo

Regulamento Geral da Competição

Capítulo I Introdução

Artigo 1.º

Definição

1. O BotOlympics é uma competição de robótica, organizada conjuntamente pelo Núcleo de Estudantes de Engenharia Eletrotécnica e de Computadores da Associação Académica de Coimbra (NEECC/AAC) e o Clube de Robótica da Universidade de Coimbra (CR).
2. Este evento junta alunos do ensino superior, do ensino secundário e do 3º ciclo do ensino básico num ambiente de aprendizagem e espírito de equipa em que a capacidade de resolução de problemas é fundamental para alcançar a vitória no final da competição.
3. O evento é composto por três provas que decorrem em simultâneo:
 - a) Prova FCTUC, destinada aos alunos do ensino superior;
 - b) Prova Bot'n'Roll, destinada aos alunos do ensino secundário;
 - c) Prova ISR, destinada aos alunos do 3º ciclo do ensino básico.

Artigo 2.º

Datas, duração e locais

1. O evento irá decorrer no Departamento de Engenharia Eletrotécnica e de Computadores (DEEC) da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra (FCTUC) e no dia da final irá realizar-se no centro comercial Alma Shopping.
2. A competição tem a duração de 4 dias consecutivos: 19, 20, 21 e 22 de março de 2026.
3. O evento tem um programa próprio onde se inserem momentos de formação, alimentação, avaliação, entre outros. Este será oportuna-

mente divulgado no site oficial do BotOlympics (botolympics.pt) e nas várias redes sociais do evento.

Artigo 3.º

Aplicação

O presente regulamento estabelece as normas aplicáveis à totalidade da competição BotOlympics disciplinando a sua organização, funcionamento e todas as situações previstas de forma unívoca, excetuando as situações previstas no Capítulo V.

Capítulo II Participação

Artigo 4.º

Elegibilidade

1. Poderão participar na competição todos os alunos que no presente ano letivo estejam inscritos em qualquer instituição de ensino básico, secundário ou superior.
2. Cada participante apenas poderá pertencer a uma (1) equipa.
3. Cada equipa é composta por até quatro (4) elementos.
4. Cada equipa deverá inscrever-se na respetiva prova, conforme estipulado no Art. 1.º do presente regulamento.

Artigo 5.º

Registo

1. Cada equipa deverá proceder à inscrição através do método e no prazo indicados pela comissão organizadora no sítio web oficial do evento.
2. Os elementos de cada equipa são inscritos em simultâneo com a inscrição da equipa, sem exceção.
3. No momento da inscrição, sem prejuízo ao direito da comissão organizadora em acrescen-

Regulamento Geral da Competição

- tar outros pedidos de informação que entenda como necessários ao funcionamento da prova, as equipas terão de indicar, obrigatoriamente:
- O nome e data de nascimento de cada um dos participantes e, com a exceção de equipas do ensino superior, do professor responsável;
 - A instituição de ensino a que pertencem os participantes;
 - O contacto telefónico e de correio eletrónico de cada um dos participantes e, com a exceção de equipas do ensino superior, do professor responsável;
 - O nome da equipa.
4. No caso de algum dos participantes ser menor de idade, aplica-se o disposto no Art. 8.º.
5. O registo é considerado concluído, sem prejuízo do disposto no Art. 8.º, apenas após a correta receção dos pagamentos de todos os elementos da equipa, nas modalidades e prazos indicados pela comissão organizadora. Após esta situação, a comissão organizadora encarregar-se-á de enviar uma mensagem a cada um dos participantes através dos contactos indicados pelos participantes a confirmar essa conclusão.

Artigo 6.º

Limites e Lista de Espera

- A comissão organizadora poderá limitar as vagas de equipas, desde que, no momento de abertura das inscrições, essa informação e o número máximo admissível sejam públicos através do site oficial do evento.
- Quaisquer limites que sejam impostos pela comissão organizadora poderão ser renunciados pela mesma após faltarem menos de duas (2) semanas para o fim das inscrições na prova.
- As equipas que se inscrevam após ser ultrapassado o limite descrito no ponto 1 ficarão em lista

de espera, sendo informadas do mesmo e da sua posição na lista de espera através do contacto oficial indicado no momento do registo.

- No caso de uma equipa em lista de espera ser chamada a participar, esta deverá cumprir o estipulado no Art. 7º.
- A comissão organizadora, se assim entender, poderá discriminhar, positiva ou negativamente, os prazos para pagamento de uma equipa que se encontrava em lista de espera, fazendo-se cumprir o estipulado nos Art. 8.º e 9.º.

Artigo 7.º

Participação de Equipas em Lista de Espera

- No caso de uma equipa em lista de espera ser chamada a participar, a mesma deverá cumprir integralmente o estipulado no artigo 5º, em condições idênticas às demais equipas já admitidas à competição.
- A organização notificará a equipa em lista de espera através dos contactos fornecidos no ato de inscrição, devendo a mesma confirmar a sua participação no prazo de setenta e duas (72) horas após a comunicação.
- A não confirmação da participação no prazo referido no número anterior implica a perda do direito de integração na competição, sendo convocada a equipa seguinte da lista de espera.

Artigo 8.º

Exclusão ou Desistência

- O registo de um participante e automaticamente da sua equipa será excluído, mesmo após ter sido considerado concluído, no caso de se verificar algumas das seguintes situações e outras semelhantes:
 - O não cumprimento de alguma das regras ou prazos estipulados ao longo de todo este regulamento ou devidamente anunciados

Regulamento Geral da Competição

- pela comissão organizadora durante o decorrer do evento, não estando prevista a necessidade de advertência prévia se a comissão organizadora assim o entender;
- b) Provocar consternação grave às atividades do evento em progresso ou a outros participantes;
 - c) A prestação de informação errada por parte de algum dos participantes, quando a estes for imputável a culpa.
 - d) A identificação de anormalidades e irregularidades no código durante os checkpoints ou ao longo da competição.
2. No caso de se verificar o estipulado no ponto anterior, a comissão organizadora informará cada um dos participantes da sua exclusão, esclarecendo cabalmente a situação que levou ao sucedido.
3. A comissão organizadora poderá determinar, devido à gravidade do motivo, a exclusão do participante de futuras edições do evento.
4. É possível a qualquer equipa desistir da sua participação na competição, devendo informar a comissão organizadora dessa situação o mais atempadamente possível.
5. A comissão organizadora não tem a obrigação de devolver os valores referentes à inscrição de qualquer dos participantes da equipa quando se verifique o disposto no ponto 1 ou no ponto 4, devendo a comissão organizadora informar a equipa das motivações que levaram a essa situação.
6. No caso previsto no ponto anterior, considera-se como motivação válida, de forma exemplificativa e não taxativa, a impossibilidade de recuperar o dinheiro já investido pela comissão organizadora na participação da equipa.

Artigo 9.º

Participantes Menores de Idade

1. Os participantes menores de idade deverão enviar um documento com um Termo de Responsabilidade devidamente assinado, obrigatoriamente no modelo fornecido pela comissão organizadora no site oficial do evento, para poderem participar no evento.
2. O documento referenciado no ponto anterior deverá referir o nível de liberdade que o participante terá no decorrer do evento, nomeadamente se estará ou não apenas circunscrito ao recinto do evento, exceto se acompanhado por um membro da comissão organizadora ou por outra pessoa unívoca e explicitamente identificada.
3. O documento referenciado no ponto 1 deverá ser enviado digitalmente no momento de inscrição do participante.
4. Caso não seja possível ao participante cumprir o estipulado no ponto 3, compete ao mesmo pedir, antes da inscrição, à comissão organizadora um prazo para o poder enviar, informando dos motivos para tal. Caso o pedido seja aceite, será concedido, excepcionalmente e apenas ao participante em questão, um prazo para a submissão do documento que será comunicado em resposta ao pedido do participante e que será, no mínimo, um (1) dia útil.
5. Caso o documento indicado no ponto 1 não seja enviado em condições, a comissão organizadora informará tanto o participante como a equipa em falha da sua situação para a regularização da mesma num prazo aceitável.
6. Caso a falta de condições seja imputável ao participante, a comissão organizadora não é obrigada a disponibilizar nenhum prazo para a regularização da situação, considerando as-

Regulamento Geral da Competição

sim o registo da equipa como não concluído, excetuando-se a situação em que a comissão organizadora apenas tenha informado o participante a menos de um (1) dia útil do fim do prazo anunciado de inscrições, garantindo-se, nesse caso, um (1) dia útil para essa regularização.

7. Entenda-se por falta de condições, referenciada no ponto 5, numa enumeração exemplificativa, mas não exaustiva:
 - a) A falta de legibilidade do documento;
 - b) O preenchimento incorreto do documento.

Artigo 10.º

Tutor ou Responsável de Equipa Menor de Idade

1. A participação de elementos menor de idade implica obrigatoriamente a designação de um tutor legal ou outro maior de idade devidamente autorizado pelo encarregado de educação no ato da inscrição.
2. O tutor irá acompanhar e assumir responsabilidade pelo(s) inscrito(s) durante a competição.
3. A identificação e contacto do responsável constará no Termo de Responsabilidade.

Capítulo III

Evento

Artigo 11.º

Programa Geral

1. Os programas gerais do evento e específicas da competição serão anunciados no site oficial do evento, no máximo, até uma (1) semana após o início do período de inscrições.
2. Os programas referidos no ponto anterior são passíveis de serem alterados por motivos de força maior, devendo a comissão organizadora avisar os participantes assim que possível.
3. É permitido à comissão organizadora realizar atividades para além das referenciadas nos

programas referidos no ponto 1, desde que estas não afetem negativamente as atividades devidamente programadas e anunciadas.

Artigo 12.º

Programa de Provas

1. O programa de Provas da competição terá que prever, obrigatoriamente, o seguinte:
 - a) A realização das formações necessárias à competição, podendo ser realizadas formações diferenciadas tendo em conta o nível de conhecimentos de cada participante, não sendo obrigatória a unidade da equipa durante as mesmas;
 - b) A disponibilização de, no mínimo, trinta (30) horas dedicadas à execução autónoma das tarefas de preparação à prova por parte das equipas, onde se podem incluir as horas noturnas normalmente associadas ao dormir;
 - c) A disponibilização de, no mínimo, uma (1) hora dedicada a testes finais, para calibração dos robôs ao local de realização da prova.
2. O programa de Provas da competição poderá ainda prever a realização de checkpoints, de forma a analisar o código e aconselhar as equipas, pelo que as equipas terão que facultar o código até então realizado à comissão organizadora quando esta o solicitar.
3. É vedada a intervenção de acompanhantes ou terceiros na redação ou desenvolvimento do código, competindo exclusivamente às equipas participantes a sua elaboração. A comissão organizadora reserva-se o direito de, em caso de dúvida quanto à autoria, proceder à realização de entrevistas ou verificações adicionais junto dos participantes.
4. Caso a Comissão organizadora identifique, durante a análise dos checkpoints, a existência

Regulamento Geral da Competição

de anormalidades ou irregularidades no código da equipa, poderá ser aplicada a exclusão da mesma, nos termos do artigo 8.º.

Artigo 13.º

Programa Paralelo e Bónus

1. Durante o decorrer do evento, a comissão organizadora poderá estabelecer a existência de atividades, desafios e/ou surpresas em paralelo com o programa normal do evento.
2. A comissão organizadora poderá atribuir prémios às equipas com melhor desempenho nestas atividades.
3. A comissão organizadora anunciará os desafios, no mínimo, uma (1) hora antes do início dos mesmos.
4. A comissão organizadora terá que garantir igualdade de oportunidades a todas as equipas em cada uma das atividades.
5. Não existe limite ao número de prémios que cada equipa poderá conquistar.

Artigo 14.º

Espaço

1. A comissão organizadora disponibilizará os espaços que considerar necessários à correta realização do evento, que serão devidamente marcados como pertencentes ao evento através de sinalética própria.
2. Todos os espaços que não sejam devidamente identificados como pertencentes ao evento não poderão ser utilizados pelos participantes.
3. É da responsabilidade dos participantes o cumprimento das regras gerais de utilização dos espaços e, caso existam, das regras específicas de cada espaço.
4. O evento será localizado primariamente no Departamento de Engenharia Eletrotécnica e de

Computadores (DEEC), situado no Polo II da UC, contudo, certas atividades poderão ser localizadas fora do mesmo, desde que tal seja previamente avisado pela comissão organizadora.

5. Os participantes não são obrigados a estarem fisicamente no recinto do evento, se assim o entenderem, durante as atividades em que a comissão organizadora assim o permita.
6. Excetuam-se do ponto anterior os participantes menores de idade, que se encontram sujeitos ao disposto no Art. 8.º.

Artigo 15.º

Alimentação

1. A comissão organizadora disponibilizará a todos os participantes, no mínimo, as principais refeições de cada dia, i.e., pequeno-almoço, almoço, lanche e jantar.
2. A comissão organizadora irá avisar todos os participantes quando estes se devem dirigir ao espaço dedicado à alimentação para as refeições.
3. As refeições ficarão disponíveis, no mínimo, durante trinta (30) minutos para os participantes, momento a partir do qual, a comissão organizadora já não é mais obrigada a disponibilizá-la.
4. Excetua-se do ponto anterior a situação em que o stock de comida se esgote, desde que todos os participantes tenham tido direito à sua dose.
5. A comissão organizadora, se assim o entender, poderá diferenciar os horários de refeições dos participantes, preferencialmente entre competições, para assegurar uma logística adequada ao evento, devendo, no entanto, informar dessa situação em momento adequado.

Artigo 16.º

Mentores

1. A comissão organizadora providenciará uma equipa de mentores, devidamente formada,

Regulamento Geral da Competição

- com o intuito de ajudar as equipas na competição.
2. Os mentores serão guias e não executores, sendo estritamente proibido o pedido a qualquer mentor da execução de tarefas que possam constituir uma vantagem da equipa em relação às demais, verificando-se o disposto no Art. 8.º quando tal se verifique.
 3. A comissão organizadora irá garantir a presença de mentores em todos os períodos que prevejam a execução autónoma de tarefas para a prova pelas equipas, quando estes decorram durante o período compreendido entre as dez (10) horas e as vinte e três (23) horas de cada um dos dias do evento.
 4. Fora do horário referido no ponto 3, os mentores poderão continuar a ajudar, se assim o entendem, mas é incentivada a entreajuda por parte das equipas.

Artigo 17.º

Gravações e Fotos

1. Durante o decorrer do evento, poderão existir captações de imagem e/ou som por parte de pessoal acreditado pela comissão organizadora, tais como jornalistas.

Artigo 18.º

Classificações e Prémios

1. Os prémios a atribuir específicos a cada prova serão anunciados oportunamente pela organização no site oficial do evento, no máximo, até uma (1) semana antes do fim do prazo de inscrições estabelecido pela comissão organizadora.
2. As pontuações finais de todas as provas serão disponibilizadas no site oficial do evento em prazo razoável, que não deverá ultrapassar uma (1) semana após o término das competições.
3. As classificações específicas a cada prova são

- atribuídas de acordo com a pontuação, i.e., será vencedora a equipa com o maior número de pontos no final da competição.
4. As pontuações finais serão calculadas da forma prevista no respetivo regulamento da prova.

Artigo 19.º

Júri

1. A competição final de cada prova será analisada por um júri, sendo este responsável por coordenar toda a competição final, garantir o cumprimento de todas as regras estabelecidas no presente regulamento e realizar as contabilizações necessárias às competições, de acordo com o estipulado no respetivo regulamento da prova.
2. O júri é composto por uma equipa de, pelo menos, três (3) jurados, sendo que nenhum destes poderá ser membro da comissão organizadora.
3. O júri fará uso de uma folha de registo onde colocarão o desempenho das equipas em cada prova, que será mostrada a um representante da equipa no final da prova.
4. O representante da equipa, ao analisar a folha de registo, poderá recorrer do disposto na mesma, verificando-se, nesse caso, o disposto no Art. 18.º.
5. Após lerem e concordarem com o disposto na folha, um representante da equipa e um representante do júri assinarão a folha de registo.

Artigo 20.º

Recurso das Decisões do Júri

1. No caso em que o representante de equipa discordar do júri, este pode apresentar um recurso no final da sua prova.
2. O júri começará por ouvir os argumentos do recurso de forma oral. Caso o júri considere que pode deliberar de imediato sobre esse recurso,

Regulamento Geral da Competição

poderão editar a folha de registo com caneta de cor diferente e descrever os motivos dessa alteração em espaço próprio.

3. Caso o júri considere que não poderá deliberar de imediato, o representante de equipa terá que escrever os seus argumentos em campo próprio da folha de registo e assinar. Neste caso, o júri deverá proceder a essa deliberação em momento oportuno, sempre antes da divulgação dos resultados de cada série de provas.
4. As deliberações do júri não requerem de unanimidade.
5. A decisão do júri, após deliberação, é final e absoluta.

Artigo 21.º

Plágio

1. O BotOlympics é uma prova didática pelo que é fundamental a elevação do valor da competição, sendo uma pedra basilar a autenticidade no trabalho desenvolvido.
2. A comissão organizadora irá verificar o trabalho desenvolvido pelas equipas ao longo de vários momentos da competição, que não precisam de ser previamente anunciados.
3. Caso a comissão organizadora considere que o trabalho desenvolvido pelos participantes durante a competição não justifica o desempenho do produto final apresentado na prova, chamará a(s) equipa(s) em questão para uma prova oral.
4. Caso a comissão organizadora detete que existiu qualquer tipo de plágio no código desenvolvido por uma dada equipa, aplica-se o disposto no Art. 8.º.

Capítulo IV

Regulamentos das Provas

Artigo 22.º

Definição

1. Entende-se por regulamento da prova o conjunto de todas as informações pertinentes a uma das três provas da competição.
2. O regulamento da prova é específico a cada prova e cada um terá que prever, obrigatoriamente, o seguinte:
 - a) O nome da prova e descrição do contexto prático que este pretende simular.
 - b) Os objetivos da prova que são sujeitos a classificação.
 - c) A descrição completa do robô utilizado pelos participantes e os termos da sua utilização.
 - d) As especificações das dimensões e de todas as possíveis configurações da arena.
 - e) A enumeração completa dos procedimentos da competição final.
 - f) Os critérios utilizados para o cálculo das pontuações e penalizações.
 - g) Os critérios para a prova ser considerada falhada.

Artigo 23.º

Disponibilização dos Regulamentos de Prova

Cada regulamento de prova será disponibilizado no site oficial do evento, individualmente e anexado ao próprio documento, no máximo, até duas (2) semanas após o início do período de inscrições.

Capítulo V

Disposições Finais

Artigo 24.º

Alterações ao Regulamento

1. A comissão organizadora do evento poderá alterar o presente regulamento, mesmo após a

Regulamento Geral da Competição

sua divulgação, caso tal se justifique, até setenta e duas (72) horas antes do início da competição.

2. No caso do ponto 1 se verificar, todos os participantes serão avisados, através dos contactos fornecidos no momento da inscrição, de todas as alterações efetuadas e das fundamentações para cada uma das alterações. Serão ainda mantidas as versões antigas do regulamento no site oficial da prova durante um período razoável de tempo, nunca inferior a uma (1) semana, para permitir comparações entre as versões do documento.

Artigo 25.º

Casos Omissos

1. Durante o decorrer da competição, o júri, em coordenação com a comissão organizadora do evento, deliberarão sobre todos e quaisquer casos omissos ao presente regulamento.
2. Caso se verifique alguma deliberação no âmbito do ponto anterior, estas serão anunciadas a todos os participantes da prova através do meio de contacto que o júri e a comissão organizadora achem mais adequado, desde que este meio seja anunciado atempadamente como meio oficial de contacto.

Artigo 26.º

Entrada em vigor

Este regulamento entra em vigor após aprovação pela comissão organizadora do evento, após parecer favorável do NEEEC/AAC e do CR.