



# Regulamento nº 2 da 1ª Olimpíada Brasileira de Simulação de Foguetes – OSIFOG 2026

## 1. Das Disposições Iniciais

### 1.1. Do Regulamento

- 1.1.1. O presente regulamento disciplina os tópicos relacionados a: **Inscrição de equipes, Avaliação, Correção e Premiação**, os quais não foram abordados em detalhes nos regulamentos precedentes;
- 1.1.2. Os regulamentos precedentes seguem em vigor a partir da publicação deste, salvo expressa disposição em contrário;
- 1.1.3. Toda nova disposição citada neste regulamento, passa a vigor na data de publicação do mesmo;
- 1.1.4. A organização da OSIFOG 2026 reserva a si o direito de modificar disposições de qualquer um dos regulamentos no caso de necessidade legítima.

## 2. Da Participação

### 2.1. Dos Níveis

- 2.1.1. As provas da OSIFOG 2026 serão divididas em três níveis de complexidade:
  - Nível 1: Ensino fundamental
  - Nível 2: Ensino Médio

- Nível 3: Adulto Livre/Universitário

2.1.2. A escolha do nível dar-se-á no momento de preenchimento do Formulário de Equipes (item 2.2.1.);

2.1.3. A escolha dos níveis deverá, necessariamente, corresponder ao nível educacional da equipe participante, sendo permitido, no entanto, a participação em níveis superiores, jamais em níveis inferiores;

- Equipes mistas com relação aos níveis são permitidas, sendo, entretanto, sua participação nas provas limitada pelo candidato de maior nível educacional, sendo vedada a inscrição em níveis inferiores;
- Equipes com candidatos de nível 3, realizarão exclusivamente a prova do nível 3.

2.1.4. É permitida a participação em mais de um nível, ainda que, opcional.

## **2.2. Das Equipes**

2.2.1. Somente poderão realizar a prova as equipes que responderem devidamente ao Formulário de Equipes antes do envio do documento Missão Secreta (Instruções de Prova);

2.2.2. O Formulário de Equipes é distinto:

- Do formulário de inscrição — disponibilizado na fase inicial
- Das Instruções de Prova — disponibilizadas somente ao início do período avaliativo, denominado de documento Missão Secreta (item 3.1.1.).

2.2.3. O Formulário de Equipes prestará à separação de equipes, à definição do capitão de equipe e à nomeação da equipe e será enviado para preenchimento a não mais tardar que 30/06 (trinta de junho);

- 2.2.4. O capitão da equipe será responsável pelo envio oficial do projeto OpenRocket (.ork) por meio do formulário de provas.

### **3. Da Realização**

#### **3.1. Das Provas**

- 3.1.1. As instruções oficiais da prova estarão presentes no documento denominado Missão Secreta (Instruções de Prova);
- 3.1.2. A partir da data de envio do documento Missão Secreta, as equipes terão 7 dias para desenvolver um projeto de foguete no software OpenRocket com base nas instruções disponibilizadas;
- 3.1.3. As provas serão iniciadas no dia 19/07 (dezenove de julho), com o envio do documento Missão Secreta;
- 3.1.4. As provas serão encerradas no dia 26/07 (vinte e seis de julho), às 23h59;
- 3.1.5. Todos os detalhes adicionais estarão contidos no Documento de Instrução de Prova – Missão Secreta.

#### **3.2. Do Envio**

- 3.2.1. As equipes deverão:
- salvar o projeto OpenRocket em formato .ork;
  - nomear o arquivo com o nome oficial da equipe;
  - enviar o arquivo por meio do formulário oficial de provas.
- 3.2.2. O formulário de provas poderá também solicitar:
- imagens;
  - prints;
  - outros arquivos complementares.

3.2.3. Não serão de forma alguma solicitados vídeos;

3.2.4. Não serão aceitos envios de quaisquer modelos físicos de foguete. Reforçamos que a prova consistirá exclusivamente no desenvolvimento digital de projetos tridimensionais no software OpenRocket;

3.2.5. Não serão aceitos envios fora do prazo de encerramento das provas sob nenhuma hipótese.

### 3.3. Da Avaliação

3.3.1. A Mesa Avaliadora avaliará os projetos por meio de cálculos estritamente matemáticos baseados em dados extraídos do software OpenRocket.

Não haverá avaliação:

- subjetiva;
- estética;
- artística.

3.3.2. Todos os arquivos enviados serão analisados individualmente e minuciosamente pela equipe avaliadora.

A organização realizará leitura detalhada dos projetos a fim de extrair os **parâmetros definidos no documento Missão Secreta.**

#### 3.3.3. Da Metodologia de Pontuação:

3.3.3.1. A expressão matemática oficial de pontuação de cada nível será divulgada **juntamente ao documento Missão Secreta (Instruções de Prova) durante a semana de provas.**

3.3.3.2. A mesma expressão matemática será aplicada igualmente para todas as equipes de determinado nível.

3.3.3.3. Exemplo meramente ilustrativo:

Instrução de prova hipotética:

“Tente lançar um foguete que conclua um percurso em exatamente 3 segundos carregando o máximo de carga **M** possível. O foguete deve obrigatoriamente possuir massa mínima de 300 g.”

Neste caso:

- tempo de percurso = **T**;
- massa transportada = **M**.

A organização realizará leitura individual dos arquivos enviados para extração dos valores de T e M.

Olimpíada Brasileira de Simulação de Foguetes

Exemplo ilustrativo de pontuação:

Se:

$$M \geq 300$$

Então:

$$\text{Pontuação} = 10 - (3 - T)^2 + M/300$$

Se:

$$M < 300$$

Então:

A equipe será desclassificada.

### 3.4. Da Desclassificação

3.4.1. Todos os tópicos críticos serão analisados minuciosamente, um por um.

Caso seja identificado erro em *elemento crítico*, a desclassificação da equipe será automática.

Os desclassificados não participarão do ranking (resultados divulgados);

3.4.2. Os *elementos críticos* estarão definidos no documento Missão Secreta

3.4.3. As equipes desclassificadas não serão notificadas individualmente.

A desclassificação poderá incluir:

- exclusão das turmas do Google Classroom;

- remoção de listas oficiais de resultados (ranking – item 4.1.)
- invalidação da participação.

3.4.4. Haverá prazo oficial para interposição de recursos após a divulgação dos resultados.

Os recursos deverão ser enviados exclusivamente através do e-mail oficial da organização ([osifogcontato@gmail.com](mailto:osifogcontato@gmail.com))

### **3.5. Da Premiação e Pontuação**

Olimpíada Brasileira de Simulação de Foguetes

3.5.1. As equipes válidas (não desclassificadas) serão organizadas em ranking conforme suas pontuações finais.

As equipes não premiadas não participaram de nenhum ranking. As equipes não premiadas podem estar sujeitas ao desconhecimento de sua pontuação.

3.5.2. A premiação dar-se-á conforme exposto abaixo:

- os 6% de maior pontuação receberão certificado Ouro;
- os próximos 12% receberão certificado Prata;
- os próximos 18% receberão certificado Bronze;
- os próximos 14% receberão certificado Honra ao Mérito.
- Participação últimos 50%

Cada um dos três níveis seguirá a classificação exposta acima;

3.5.3. Metade das equipes participantes será premiada por meio do sistema de certificações. Todos receberão certificado (premiação ou participação).

## **4. Das Responsabilidades Gerais**

### **4.1. Da Fiscalização e Segurança**

4.1.1. É de inteira responsabilidade da equipe garantir que:

- todas as regras sejam cumpridas;
- todos os requisitos sejam respeitados;
- todos os arquivos estejam corretos.

A organização dispõe de equipe preparada para avaliar e fiscalizar minuciosamente todos os projetos enviados;

4.1.2. A avaliação será conduzida de forma criteriosa, organizada e segura, garantindo o cumprimento adequado das regras da competição.

4.1.3. Qualquer descumprimento das regras estabelecidas no documento Missão Secreta poderá acarretar em:

- penalizações;
- perda de pontuação;
- desclassificação automática.

## **4.2. Dos Direitos Autorais, Imagem e Integridade Acadêmica**

4.2.1. Ao participar da OSIFOG 2026, as equipes autorizam a organização a utilizar:

- imagens;
- nomes das equipes;
- renders;
- prints;
- projetos;
- fotos dos projetos enviados.

para fins:

- educacionais;
- institucionais;
- científicos;
- promocionais.

inclusive:

- no Instagram oficial;
- no site oficial;

- em materiais de divulgação da olimpíada.

4.2.2. Plágio constitui infração grave e poderá acarretar desclassificação imediata.

A organização ressalta que o plágio é conduta ilegal nos termos da legislação brasileira aplicável aos direitos autorais;

4.2.3. O uso de Inteligência Artificial é permitido.

A OSIFOG compreende a IA como ferramenta educacional e de apoio ao aprendizado;

4.2.4. São permitidas:

- consultas bibliográficas;
- consultas humanas;
- pesquisas externas;
- utilização de referências técnicas.

A OSIFOG acredita no aprendizado por meio da análise de experiências externas e compartilhamento de conhecimento.

