

## **REGULAMENTO GERAL DA COMPETIÇÃO DE CARRINHOS DE ROLIMÃ – 2026**

Regulamento oficial do 6º Campeonato de Carrinho de Rolimã da Fatec Franca

### **I. Da Definição**

1.1. O desafio do curso de Gestão da Produção Industrial é uma competição acadêmica destinada aos alunos de graduação regularmente matriculados na disciplina de Projeto de Produto II, Gestão da Produção Aplicada dos períodos diurno e noturno.

### **II. Da Justificativa**

2.1. O professor da disciplina de Projeto de Produto II, Gestão da Produção Aplicada, Planejamento Programação e Controle da Produção, implementou a competição, a fim de estimular a integração entre os alunos e de desenvolver as habilidades criativas e inventivas destes na busca de resolução de problemas desafiadores.

### **III. Do Desafio**

3.1. O desafio se baseia no projeto e construção de um Carrinho de Rolimã, criativo e original, que deverá descer um circuito de aproximadamente 130 m de extensão, no menor tempo possível e com segurança, apenas com uso de propulsão humana.

3.2 O desafio ocorrerá no dia **13** de junho de 2026, no período da manhã, início das equipes de organização será às **8h** e a bateria de número 1 será às **9h para os competidores**, horário este que deverá ser cumprido à risca por todas as equipes, caso alguma equipe atrasar será considerado **WO**, podendo retomar as outras baterias dentro dos prazos estabelecidos pela comissão organizadora.

3.3. Para todos os fins, os participantes do desafio no ato da inscrição, serão considerados conhecedores do Regulamento Geral, ficando a elas submetidos em sua totalidade.

### **IV. Dos Objetivos**

O objetivo do desafio é o de proporcionar aos alunos as seguintes experiências:

4.1. Aplicar conhecimentos desenvolvidos ao longo do curso para projetar e construir manualmente um carrinho de rolimã, utilizando para isso as aulas de projeto de produto II para projetar e desenvolver o produto que seja capaz de percorrer um circuito de descida no menor tempo possível e em segurança.

4.2. Estimular a criatividade e aceitação de novos desafios explorando trabalho em equipe e a competitividade e aplicando os conhecimentos das disciplinas já cursadas na Fatec Franca.

4.3. Estimular a busca por soluções inovadoras e criativas que incrementem a eficiência e controle de equipamentos, Design e aplicação de materiais.

4.4. Verificar os conhecimentos de estratégias empresariais e aplicação destes neste evento.

4.5. Verificar os conhecimentos sobre gestão, no decorrer de todo período de organização e durante o evento.

## **V. Da Comissão Organizadora**

5.1. Será constituída uma Comissão Organizadora das inscrições e das provas, formada por professores, alunos e funcionários da Fatec Franca e ou convidados.

A Comissão será responsável por prover o percurso de corrida, receber e verificar os carrinhos de rolimã, realizar e arbitrar as provas, e avaliar o cumprimento deste regulamento. Além disso, a Comissão formada deve realizar a avaliação e pontuação de cada equipe, declarar a equipe vencedora e deliberar sobre qualquer situação que envolva as regras do campeonato. Casos não previstos neste regulamento, prevalecerá a decisão soberana da Comissão Organizadora.

## **VI. Dos Participantes e das Inscrições**

6.1. As equipes participantes devem ser formadas contendo 03 alunos (três) e mais 02 convidados totalizando no máximo 5 (cinco) integrantes, sendo que na falta de um dos integrantes poderá ser substituído por um outro participante mesmo que não seja aluno regular da Fatec Franca.

6.2. Podem compor uma equipe, quaisquer alunos regularmente matriculados na disciplina de Projeto de Produto II, Gestão da Produção Aplicada, PPCP.

6.3. Também serão convidados todos os alunos da Fatec Franca e comunidade que queiram participar deste evento, onde deverão seguir as mesmas regras estabelecidas neste regulamento.

6.3. Cada equipe poderá participar com apenas **um** carrinho de rolimã.

6.4. No ato da entrega do cronograma, cada equipe deverá informar o papel de cada integrante. As funções de piloto, motor de largada (responsável por empurrar e posicionar o carrinho na largada) e motor de retomada (responsável por empurrar e posicionar o carrinho na região de retomada) são obrigatórias. Cada equipe deverá ter um líder, que será a ligação entre a comissão organizadora e o professor da disciplina de projeto de produto II.

As demais funções ficam a critério da equipe.

6.5. Para cada carrinho poderão ser inscritos até dois pilotos, dois motores de largada. Não é obrigatório o revezamento de ambos nas baterias.

6.6. O projeto e o carrinho de rolimã construído para participar da competição devem ser inéditos, ou seja, não serão admitidos projetos e carrinhos comerciais, ou idênticos (cópias da internet), os projetos deverão ter um apelo visual e terem projetos.

6.7. Cada equipe deve dar um nome e criar um logotipo ao seu carrinho. O nome da equipe deverá ser fornecido no dia 10/04/2025. O número da equipe deve estar afixado ao carrinho no dia da competição em alguma das laterais do carrinho ou na parte da traseira do carrinho.

6.8. Para se inscreverem no desafio, as equipes externas (convidados) devem preencher formulário até o dia 20/05/2025 diretamente no site da Fatec Franca ou no grupo de WhatsApp oficial do evento.

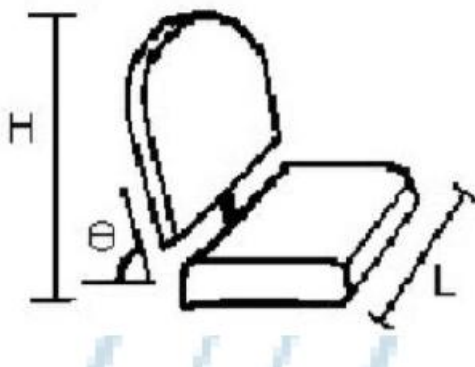
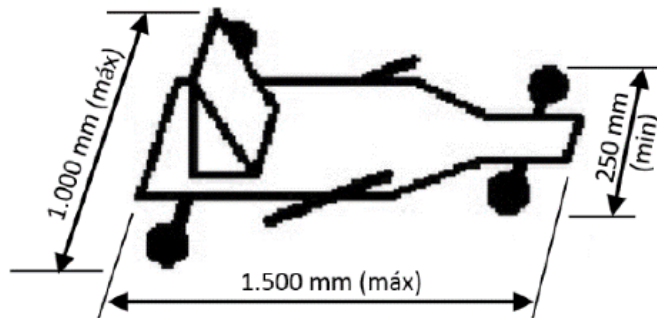
6.9. A data limite de inscrição é 25/05/2025.

- 6.10. Pré-Seleção: Poderão participar do evento um máximo de 24 equipes. Caso o número de solicitação de inscrições exceda este limite, a Comissão organizadora poderá adotar os 24 primeiros inscritos como grupo fechado.
- 6.11. O Sorteio das chaves será definido até no dia 02/06/2026 dependendo do número de inscritos.
- 6.12. A comissão não se responsabiliza se as equipes que tiverem efetuado a inscrição e o carrinho estiver fora das especificações deste regulamento, estando em desacordo a equipe será automaticamente desclassificada.
- 6.13. A Comissão da competição ficará responsável pela avaliação de cada equipe inscrita no desafio e de suas condições legais para disputa.
- 6.14. Não será permitida a substituição de alunos por pessoas aleatórias ao evento **durante** a competição.
- 6.15. Não será permitida a troca de integrantes entre equipes.
- 6.16. No caso de equipes formadas por integrantes fora do âmbito acadêmico da Fatec Franca, os componentes, devem estar devidamente identificado no ato da verificação dos carrinhos.
- 6.17. Não serão aceitas inscrições no dia do evento.**

## **VII. Das Características do Carrinho de Rolimã**

- 7.1. A construção do carrinho em seus detalhes deverá ser de modo a oferecer o máximo de segurança ao piloto e demais competidores e expectadores do evento. Nesse sentido, os carrinhos deverão estar isentos de partes perfurantes e/ou cortantes.
- 7.2. O carrinho deverá ter um mínimo de 03 (três) rolimãs (rolamentos) efetivamente encostados no chão.
- 7.3. Somente os eixos e a parte inferior do carrinho poderão ser de estrutura metálica, as demais partes do carrinho deverão ser obrigatoriamente de madeira ou de polímeros.
- 7.4. Somente serão permitidos rolimãs (rolamentos) para as rodas do carrinho. Não será permitido a colocação de capas ao anel externo dos rolamentos (ex. rodas de patins, skate, carrinho de feira e carrinho de supermercado são proibidas).
- 7.5. O carrinho poderá ter uma massa total de no máximo 35 Kg, não havendo restrição para massa mínima. Também não há restrição quanto ao peso do piloto.
- 7.6. O carrinho poderá ter no máximo 1.500 mm (mil e quinhentos milímetros) de comprimento, não havendo restrições de comprimento mínimo. A largura máxima do carrinho é de 1.000 mm (mil milímetros). A largura mínima do carrinho (bitola: distância entre rolimãs) é de 250 mm (duzentos e cinquenta

milímetros). Não restrições quanto ao formato do carrinho.



7.7. O encosto não é obrigatório! Porém é de bom senso que os carrinhos os tenham e serve como dica: ter no mínimo 25 cm (vinte e cinco centímetros) de largura (L) na região em contato com o assoalho do carrinho, 25 cm (vinte e cinco centímetros) de altura (H) contada do assoalho do carrinho até o ponto mais alto do assento, e formar um ângulo mínimo de 60° (sessenta graus) com o assoalho.

7.8. Freios são obrigatórios! Os freios devem ser facilmente acionados pelo piloto, garantindo eficácia e segurança na frenagem. Freios considerados fracos, ineficientes ou mal fixados, não serão aceitos pela Comissão organizadora, o que levará à desclassificação da equipe da competição.

7.9. É permitido e encorajado o uso de carenagens, desde que feitas de materiais facilmente deformáveis sujeitos ao julgamento da comissão organizadora durante a inspeção. Materiais recomendáveis: E.V.A., Isopor, Plásticos deformáveis, fibra de vidro etc. Não serão permitidas carenagens feitas de madeira ou metal. O uso de carenagem permite tornar o carrinho de rolimã mais criativo, original e divertido, sendo este um dos critérios de avaliação da disciplina de projeto de produto II e para a competição.

7.10. São proibidos os usos dos seguintes acessórios:

- i. “Capas” de borracha (ou qualquer outro material) nos rolamentos, para ajudar na aderência do carrinho com o solo (ex. rodas de patins, skate, carrinho de feira, etc.)
- ii. Capota, carenagem ou qualquer outro tipo de cobertura que possa oferecer perigo ao piloto ou a terceiros em caso de acidente (a ser julgado pela comissão, durante a inspeção).
- iii. Cinto de segurança ou qualquer outro dispositivo que “amarre” o piloto ao carrinho.

- iv. Volantes de qualquer tipo.
  - v. Estruturas cortantes, pontiagudas ou que ofereçam perigo ao piloto e/ou seus adversários e expectadores.
  - vi. Qualquer mecanismo de propulsão.
- 7.11. O número de identificação é obrigatório para todos os carrinhos.  
Obs: O número do carrinho seguirá a ordem em que a equipe desejar, caso haja concomitância será feito um sorteio para quem ficará com o número solicitado. As placas devem estar bem fixas, pois sem esse número o carrinho não poderá competir. Evite utilizar madeira para construção dessas placas. Elas são frágeis, e quebram facilmente em qualquer acidente. Prefira utilizar papelão, ou pasta polionda, que são flexíveis e não quebram em acidentes.
- 7.12. Outras recomendações de segurança:
- i. Evite o uso de parafusos virados para cima. Isso pode causar ferimentos graves mesmo em um acidente simples. Se isso não for possível, procure protegê-lo com uma espuma, por exemplo.
  - ii. Coloque batentes no eixo, para evitar que ele vire demais e cause capotamentos. Faça também um suporte para os pés, para evitar que escorreguem facilmente. A maior parte dos acidentes com os pés ocorre pela falta desse simples acessório.
- 7.13. As equipes que assim desejarem podem utilizar um bastão de no máximo 1,5 metros de comprimento para impulsionar o carrinho, o material deste bastão não pode ser de material cortante e nem ter aparas que possam causar algum ferimento aos competidores e demais participantes das corridas.

## **VIII – Dos Equipamentos de Proteção do Piloto**

- 8.1. As proteções a seguir são de uso obrigatório por parte dos pilotos:
- i. Capacete. Pode ser de moto. Só não será aceito capacete de brinquedo ou de construção civil. Só serão aceitos pela Comissão Organizadora o uso de capacetes totalmente fechados.
  - ii. Calça comprida. O ideal é que seja uma calça de tecido forte (como o jeans). É permitido o uso de macacão.
  - iii. Luvas, que DEVEM dar proteção à mão. Portanto não serão aceitas luvas de lã ou tecido fino, tão pouco luvas abertas que não cobrem todos os dedos.
  - iv. Sapato fechado. Pode ser tênis, bota, etc...
- 8.2. Outros equipamentos de proteção não citados como obrigatórios, como caneleiras, joelheira e cotoveleira são itens não obrigatórios, porém, recomendados pela Comissão, em possíveis quedas, joelhos e cotovelos são os primeiros a encostar no piso e são altamente recomendáveis.
- 8.3. Os equipamentos de proteção do piloto não serão fornecidos pela Comissão Organizadora. Os participantes são responsáveis por trazerem seus próprios itens de segurança desde que estejam em acordo com este regulamento.

## **IX. Inspeção**

- 9.1. Os carrinhos de rolimã deverão ser entregues à Comissão Organizadora, existirá uma tenda (que funcionará como área de avaliação e julgamento pela comissão organizadora), em frente à pista onde acontecerá o evento, entre uma hora antes do horário de início da competição (a ser divulgado às equipes posteriormente). o número da equipe já devem estar fixados ao carrinho no

momento dessa entrega e nome da equipe confirmado junto a comissão organizadora.

9.2. No ato do recebimento, a Comissão Organizadora deve verificar se os carrinhos atendem aos requisitos dimensionais e de peso estabelecidos, além de avaliar questões relativas à segurança dos veículos. A realização destes procedimentos deve ser acompanhada por pelo LIDER de cada equipe. O não cumprimento destes requisitos desclassifica a equipe. Caso seja encontrada alguma irregularidade ou não conformidade dimensional, estrutural, ou de peso, a equipe será punida, sendo cabível de desclassificação, dependendo do grau da irregularidade. Caberá também à Comissão punir ou até desclassificar equipes cujos carrinhos ameacem a segurança do piloto ou de qualquer pessoa que esteja no local da prova.

9.3. Se os carrinhos forem aceitos por cumprir com os requisitos, a equipe receberá da Comissão Organizadora uma pulseira de identificação, para dois participantes que poderão adentrar a área de largada. Somente estes dois poderão entrar no espaço reservado para os competidores,

9.4. Não serão aceitos carrinhos entregues por terceiros ou após o prazo estabelecido.

9.5. A partir do aceite do carrinho, as equipes não poderão efetuar quaisquer modificações no veículo antes do início das baterias.

9.6. Todos os participantes das equipes receberão uma pulseira de identificação que dará acesso as áreas restritas da competição, somente com o uso desta será permitido a participação como competidor. Salvo o item 9.3.

## **X. Das Normas da Competição**

10.1. Cada equipe participante deverá construir seu próprio carrinho de rolimã, devendo providenciar o próprio material para essa construção.

10.2. Terminada a etapa de inspeção dos carrinhos, inicia-se a etapa de reconhecimento do circuito. Cada equipe terá direito a uma descida, que será feita sem a presença de outros competidores. Essa descida serve única e exclusivamente para que as equipes tenham um primeiro contato com o circuito e o desempenho nessa descida não afetará o desempenho da equipe no decorrer do campeonato.

10.3. Finalizada a etapa de reconhecimento de pista, haverá a chamada das primeiras baterias.

10.4. Na primeira eliminatória, os dois competidores que formam cada bateria definidos por sorteio, descerão o circuito simultaneamente. A equipe que cruzar a linha de chegada primeiro, avança para a próxima etapa eliminatória, e assim sucessivamente até a etapa final conforme tabela a ser definida, sendo que um carrinho na primeira fase deverá descer no mínimo 3 corridas.

10.5. É imperativo que o piloto permaneça **sentado** no carrinho durante todo o percurso, não podendo deitar sobre o carrinho, mas é permitido encurvar-se.

10.6. Caso a Comissão Organizadora, a qualquer momento, detectar qualquer irregularidade nos aspectos de segurança de um carrinho, o mesmo não poderá ser utilizado até que a irregularidade seja corrigida. Não sendo possível a correção em tempo hábil, a equipe será desclassificada.

10.7. As provas serão realizadas em um local a ser definido pela comissão organizadora, no percurso ilustrado pelo mapa da figura 01. Estabelece-se uma



10.12. Não será permitido descer o percurso com objetos soltos no carrinho (ex: ferramentas, **pesos extras**, etc). Todos os objetos não fixados deverão ser retirados do carrinho.

10.13. Acarretam desclassificação da equipe:

i. Danificar propositalmente outros carrinhos. Essa regra é válida dentro ou fora da pista;

ii. Fazer manutenção do carrinho em qualquer lugar que não seja nos espaços demarcados pela Comissão Organizadora (boxes);

iii. Usar-se de recursos antidesportivos como bater em outros carrinhos, prejudicando outros competidores (não se esqueça que haverá fiscais de prova em toda extensão da pista);

iv. Pilotar o carrinho com o corpo fora do assento e ou com o corpo deitado sobre o carrinho;

v. Receber impulso de terceiros para a movimentação ou maior aceleração do carrinho depois da largada no meio do percurso.

vi. Desrespeitar qualquer membro da Comissão de Organização.

10.14. Procure retirar rapidamente o carrinho da pista assim que completar o percurso (zona de dispersão) ou ter sido desclassificado durante a descida por algum dos fiscais de pista. Isso evita acidentes e agiliza a execução do campeonato. Em caso de incidente, o piloto pode se levantar para ajeitar o carrinho na pista. Só não é permitido colocar as mãos no chão ou impulsionar o carrinho de qualquer maneira.

10.15. **Não será permitido carrinho reserva**, entretanto, as equipes estão livres para levar outros materiais e/ou equipamentos que julgarem necessários, desde que sejam equipamentos compatíveis com as instalações da instituição e com o espaço delimitado para cada equipe na área dos boxes(montada pela mesma), como por exemplo, caixa de ferramentas (com martelo, pregos, chaves para os parafusos utilizados, serra, etc.), peças para reposição e equipamento para limpeza e/ou lubrificação dos rolamentos.

10.16. Não será permitida a colocação de pesos extras no corpo (ex. lastro de mergulho, colete de chumbo), visando aumentar o peso do conjunto carro/corredor.

10.17. É proibido o uso de sistema de lubrificação que deixe cair lubrificante na pista.

10.18. A área do grid de largada só pode ser acessada por pilotos, motores de largada e pela organização, ficando vedado qualquer tipo de reparo, assessoria ou similar nessa área sujeita a eliminação da equipe que não obedecer a esta regra.

10.19. É vedada a pilotos, motores e espectadores a circulação pela pista durante as provas.

10.20. Se por motivos climáticos ou de força maior a competição não puder ser realizada na data e hora marcada, será definida uma nova data e hora pela comissão organizadora e em comum acordo com as equipes participantes.

10.21. Dependendo do número de inscritos, a competição poderá ser estendida ao período vespertino.

10.22. Fica expressamente proibido cruzar a pista de corrida, mesmo após a largada, ou seja se o carrinho que largar de um certo lado da pista mudar de lado prejudicando ou atrapalhando o outro competidor será desclassificado

daquela bateria. A pista estará demarcada e os carrinhos deverão seguir seu caminho do mesmo lado que iniciou aquela descida.

## **XI. Dos Critérios de Avaliação**

11.1. Modalidade Velocidade: Serão premiadas as três equipes que chegarem as corridas finais.

11.2. Modalidade Design e Criatividade: Também será premiada a equipe que apresentar maior criatividade e qualidade da caracterização do veículo e de seus integrantes, além de maior vibração de sua torcida. A criatividade, a originalidade, utilização de materiais reciclados, etc, serão temas a serem considerados pela Comissão Organizadora no momento da avaliação.

## **XII. Da Divulgação do Resultado Final**

12.1 O resultado final do desafio será divulgado pela Comissão Organizadora no encerramento da competição.

## **XIII. Da Premiação**

13.1 Todos os integrantes das equipes que participarem de forma efetiva da competição receberão um certificado de participação do evento.

13.2. As equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugar nas modalidades de **VELOCIDADE** (prova de descida) e da categoria **DESIGN** receberão um troféu e medalhas para todos os participantes.



Exemplo de carrinho

- Os horários serão cumpridos à risca;
- Cada carrinho deverá competir no mínimo 3 vezes com competidores a serem sorteados na semana antecessora ao campeonato.

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Franca, 30 de março de 2026