

FICHA DE ANOTAÇÃO DE ÁRBITRO

DESAFIO CABO DE GUERRA

NÍVEL:

PARTIDA
NÚMERO:

Preenchimento da Secretaria

TOTAL EQUIPE 1:

TOTAL EQUIPE 2:

RUBRICA ÁRBITRO:

RUBRICA EQUIPE 1:

RUBRICA EQUIPE 2:

Round 1	Equipe 1	x	Equipe 2
Nomes		x	
Fosso +2		x	
Arraste Parcial +1		x	
Empate +1		x	
Nulo - 0		x	
Total Round 1		x	

Round 2	Equipe 1	x	Equipe 2
Nomes		x	
Fosso +2		x	
Arraste Parcial +1		x	
Empate +1		x	
Nulo - 0		x	
Total Round 2		x	

Fosso: +2 para a equipe cujo robô arrastou o oponente para o fosso.
Arraste Parcial: +1 somente para a equipe cujo robô arrastou parcialmente o adversário ou o anel de fixação do outro robô foi desmontado.
Empate: +1 para cada equipe, quando, ao final da partida, os dois robôs estão na posição inicial.
Nulo: não se somam pontos, quando os dois robôs saem da arena.

Recomendações ao Árbitro:

1. Ao pegar a ficha, verificar se ela está numerada e com o nome das equipes;
2. Antes da partida, definir o capitão de cada equipe;
3. Antes da partida, verificar se as dimensões e a massa dos robôs atendem as regras: O robô de, no máximo, 1500 g e que caiba numa caixa de base quadrada de 25 cm de lado e altura de 20 cm;
4. Antes da partida, verificar o posicionamento correto de cada robô e o cabo a 5 cm do piso;
5. Fazer com que cada round dure, no máximo, 2 minutos;
6. Garantir que a ficha seja conferida e rubricada pelos capitães após o término da partida

RUBRICA SECRETARIA:

OBSERVAÇÕES

