

FICHA DE ANOTAÇÃO DE ÁRBITRO

DESAFIO SUMÔ

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	
Ippon +2		x	
Waza-ari +1		x	
Anotações			
Total Round 1		x	

Round 2	Equipe 1	x	Equipe 2
Nomes		x	
Ippon +2		x	
Waza-ari +1		x	
Anotações			
Total Round 2		x	

Ippon: +2 para a equipe cujo robô retirou o oponente da arena em menos de 30 segundos.

Waza-ari: +1 para a equipe cujo robô retirou o oponente da arena em mais de 30 segundos.

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;
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

