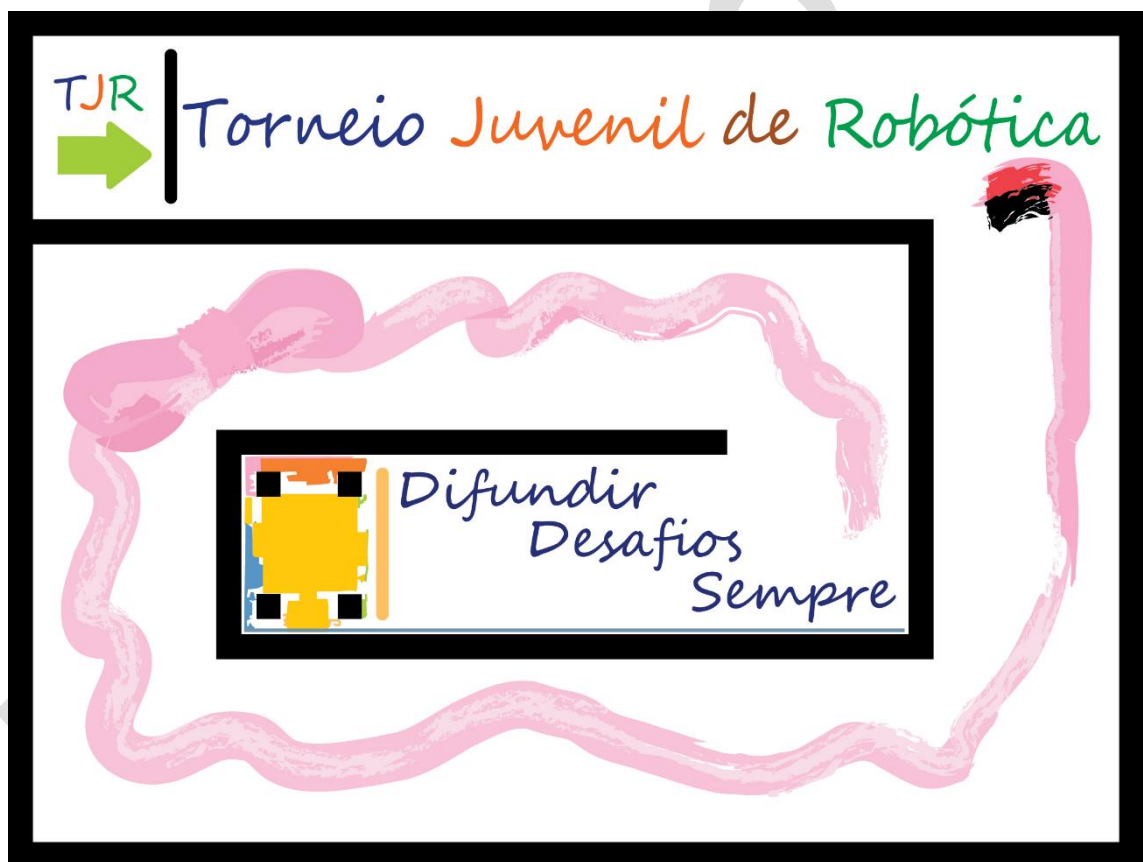


# MANUAL DE ARBITRAGEM



## DESAFIO DANÇA

# **Banca Examinadora: Ética e Valores**

## **Declaração de Princípio**

Os membros das Bancas Examinadoras do Torneio Juvenil de Robótica têm o compromisso de manter princípios éticos no cumprimento de suas atribuições e de prestar serviços de elevado padrão profissional, levando em consideração a honestidade, a dignidade, a veracidade, a exatidão, a imparcialidade e a responsabilidade perante a sociedade

## **Sobre as Regras de Conduta**

É rigorosamente vedado aos membros das Bancas Examinadoras:

- Aceitar honorários, comissão, enfim qualquer benefício pessoal que represente valor oriundo de competidores, que possa de alguma maneira, gerar suspeitas quanto à integridade do processo de premiação;
- Usar informações privilegiadas decorrentes do processo de avaliação ou de julgamento em benefício próprio ou de competidores;
- Falar, apresentar-se ou executar qualquer atividade em nome do Torneio Juvenil de Robótica, sem estar devidamente autorizado para tal;
- Usar a logomarca do Torneio Juvenil de Robótica como identificação de sua condição de examinador ou árbitro, assim com a colocação em seu cartão profissional;
- Identificar-se como examinador ou árbitro sem que tenha participado efetivamente de banca ou sem informar o ano em que isto ocorreu. A condição de membro da Banca Examinadora deve ser informada da seguinte forma para efeito de currículo: "Examinador, Árbitro – Torneio Juvenil de Robótica".

## **Sobre Conflito de Interesses**

Os membros da Banca Examinadora se obrigam a manifestar a condição de conflito de interesses sempre que fatores objetivos ou subjetivos (estrito relacionamento, experiências passadas com relação a competidores que possam influenciar a avaliação) os impedirem de avaliar ou julgar de maneira independente e imparcial, ou puderem prejudicar a imagem do Torneio Juvenil de Robótica ou do processo de premiação.

**São Paulo, janeiro de 2018.**

**Organização do Torneio Juvenil de Robótica**

**Comitê Gestor 2018**

# Dinâmica da Competição do Desafio Dança e sua Pontuação

## Avaliação e Pontuação

A avaliação deste desafio cuida, principalmente, da capacidade de entretenimento do projeto, em especial, do resultado artístico da relação entre humanos e robôs, da qualidade da interface performática entre os dois grupos. Tem de valorar cada grupo de agentes \_\_ responsável pela pontuação artística \_\_ e, também, em segunda instância, a qualidade técnica oferecida \_\_ responsável pela pontuação técnica.

Por ser o primeiro tópico \_\_ o artístico \_\_ o mais amplo e também decorrer do desempenho do segundo, ele representará 80% da pontuação e o total acumulado nela será o que determinará o desempate, caso duas ou mais equipes fiquem com a mesma pontuação total final.

### Os critérios de pontuação

#Adequação do Figurino: O figurino deve ser avaliado conforme a sua relação com o contexto da apresentação, o ajuste com a temática e a coreografia desempenhada. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

# Desenvolvimento da Temática na Coreografia: Nesse critério a coreografia deve ser avaliada conforme a sua relação com a temática, esclarecendo o enredo e enfatizando os momentos de clímax. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

# Nível Técnico da Coreografia Conjunta de Humanos e Robôs: A coreografia conjunta deve ser avaliada conforme a riqueza, a consistência e a harmonia do roteiro de movimentos de humanos e robôs. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

# Ousadia dos Movimentos dos Robôs: Os movimentos dos robôs devem ser avaliados segundo o grau de dificuldade de sua operação mais complexa e arriscada no seu respectivo roteiro de movimentos. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

# Ousadia dos Movimentos dos Humanos: Os movimentos dos humanos devem ser avaliados segundo o grau de dificuldade de sua operação mais complexa e arriscada no seu respectivo roteiro de movimentos. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

#Adequação da Música: A música deve ser avaliada conforme a sua relação e propriedade no contexto da apresentação, o ajuste com a temática e a coreografia desempenhada. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

#Adequação de Música e Vídeo: **A música que será executada na performance também deverá ser apresentada como trilha sonora do vídeo de apresentação da equipe**, no qual imagens do trabalho da equipe serão apresentadas. **O vídeo deverá ser apresentado durante a entrevista e pode ser empregado durante a execução da performance no palco**, também será apresentado ao público durante a competição, **podendo ser inscrito para concorrer no desafio Registro Multimidiático**. A música deve ser avaliada conforme a sua relação e propriedade no contexto da apresentação, o ajuste com a temática e a coreografia desempenhada. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

# Sincronia da Música e da Coreografia: A sincronia da música e da coreografia deve ser avaliada conforme o ajuste de tensão e distensão entre os elementos musicais e os movimentos estabelecidos na trilha da coreografia desempenhada. A pontuação possível a ser atribuída é **0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10** pontos;

# Harmonia da Atuação de Humanos e Robôs: Essa harmonia deve ser avaliada pelo ponto de vista do que foi desempenhado artisticamente pelos diferentes agentes para buscar a integração de movimentos, superando as diferenças de potencial técnico existente entre eles. A quebra da barreira performática entre humanos e robôs a ser avaliada significa a construção de um texto em que os diferentes planos de ação possam ser divididos de forma homogênea entre os agentes. A pontuação possível a ser atribuída é **0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10** pontos;

# Complexidade de Construção dos Robôs: Eletromecânica: A complexidade deve ser avaliada segundo o grau de dificuldade dos conceitos das áreas de eletricidade, eletrônica e mecânica empregados no projeto. A pontuação possível a ser atribuída é **0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10** pontos;

# Complexidade de Construção dos Robôs: Programação: A complexidade deve ser avaliada segundo o grau de dificuldade dos conceitos das áreas de computação empregados no projeto. A pontuação possível a ser atribuída é **0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10** pontos;

#### Tabela de Pontuação

PARTE ARTÍSTICA	PONTUAÇÃO
Adequação do Figurino	+10 pontos
Desenvolvimento da Temática na Coreografia	+10 pontos
Nível Técnico da Coreografia Conjunta de Humanos e Robôs	+10 pontos
Ousadia dos Movimentos dos Robôs	+10 pontos
Ousadia dos Movimentos dos Humanos	+10 pontos
Adequação da Música	+10 pontos
Sincronia da Música e da Coreografia	+10 pontos
Harmonia da Atuação de Humanos e Robôs	+10 pontos
PARTE TÉCNICA – ROBÓTICA	PONTUAÇÃO
Complexidade de Construção dos Robôs: Eletromecânica	+10 pontos
Complexidade de Construção dos Robôs: Programação	+10 pontos

A paralisação do espetáculo, durante o tempo para desempenho no palco, por qualquer razão que seja, invalida totalmente a avaliação da respectiva apresentação que ficará com pontuação total nula

Todas as equipes terão de fornecer o vídeo de apresentação na mesma mídia em que gravarem a música. **O não fornecimento do vídeo impede a apresentação da equipe no palco.** Aqui está um modelo de vídeo, produzido pela equipe CHS BELLATRIX para a ROBOCUP 2016: <https://vimeo.com/177612100>

PONTUAÇÃO TOTAL:

Preenchimento pela secretaria

## FICHA DE ANOTAÇÃO DE ÁRBITRO

NÍVEL:

### DESAFIO DANÇA - DADOS

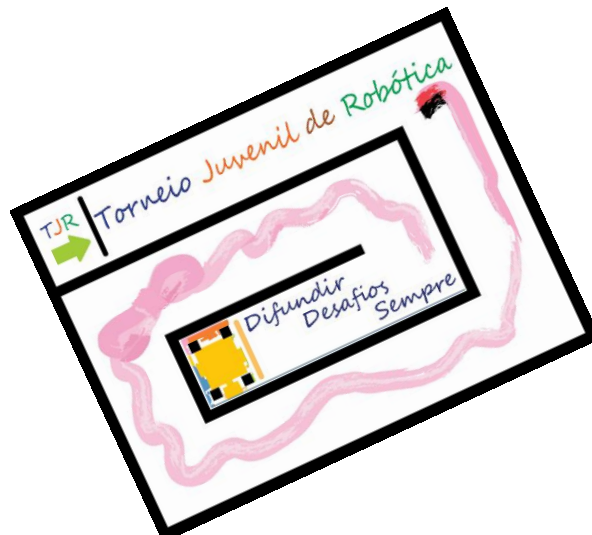
NOME DA EQUIPE	
COMPONENTES HUMANOS / NOMES	ENTREVISTA
	Atuou: Sim/Não
	Atuou: Sim/Não
	Atuou: Sim/Não
	Atuou: Sim/Não
TEMA SEGUNDO DESCRITO PELA EQUIPE	PALAVRAS CHAVES

### DESAFIO DANÇA – NOTAS

ÁRBITRO:	Rubrica:	APRESENTAÇÃO			
		1	2	3	Total
<b>PARTE ARTÍSTICA</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>				
Adequação do Figurino	+10 pontos				
Desenvolvimento da Temática na Coreografia	+10 pontos				
Nível Técnico da Coreografia Conjunta de Humanos e Robôs	+10 pontos				
Ousadia dos Movimentos dos Robôs	+10 pontos				
Ousadia dos Movimentos dos Humanos	+10 pontos				
Adequação da Música	+10 pontos				
Sincronia da Música e da Coreografia	+10 pontos				
Harmonia da Atuação de Humanos e Robôs	+10 pontos				
<b>PARTE TÉCNICA – ROBÓTICA</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>				
Complexidade de Construção dos Robôs: Eletromecânica	+10 pontos				
Complexidade de Construção dos Robôs: Programação	+10 pontos				
<b>INFORMAÇÕES</b>					
A pontuação possível a ser atribuída em cada item avaliado é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos					
A paralisação, durante o desempenho, anulará a pontuação total da respectiva apresentação					
Se uma equipe ultrapassar o prazo de 5 minutos será penalizada com perda de 10% de sua pontuação na respectiva apresentação					
Não apresentar um arquivo de vídeo com o tema de seu trabalho e a trilha sonora da música de sua performance, impede a participação					

RUBRICA SECRETARIA:

OBSERVAÇÕES



## 2. Desenvolvimento da Competição

### A Competição

# Antes de qualquer apresentação e entrevistas, serão apresentados os três jurados técnicos que assumirão a avaliação das equipes durante a competição. Nessa oportunidade, serão lidos para os componentes das equipes todos os Critérios de Pontuação constantes da Ficha de Anotação de Árbitro e esclarecidas as possíveis dúvidas. Nessa oportunidade, as equipes deverão fornecer as respectivas mídias com música ou vídeo da apresentação.

# Antes de qualquer apresentação, será solicitada das equipes uma entrevista de 10 minutos para cada uma das equipes. Nessa entrevista, os jurados técnicos farão perguntas sobre o processo de produção do espetáculo, qualquer que seja o tópico de interesse como costume, programação, etc.

A entrevista será marcada oportunamente durante o evento e a presença da equipe é indispensável para que ela possa participar da competição.

# As equipes terão de realizar a 3 apresentações. Cada equipe contará com intervalos entre as suas participações, nos quais poderá alterar o espetáculo.

Nenhuma equipe fará a sua segunda tentativa, antes de que todas as outras equipes tenham completado a respectiva rodada. A pontuação total de cada apresentação será a somatória da pontuação de todos os itens avaliados e a pontuação final da equipe será a somatória da pontuação total das três apresentações.

Desses resultados será feita uma classificação por ordem decrescente de pontuação, usando a pontuação artística como critério de desempate, de modo a favorecer, em caso de empate de pontos, a equipe com maior pontuação artística, quando somadas todas as pontuações artísticas.

Em caso de se persistir o empate, o desempate deverá ser feito através de uma única apresentação das equipes empatadas em que os árbitros deverão apenas apontar a melhor sem que se atribuam as notas.

### A Dinâmica da Entrevista

A entrevista se dará em ambiente aberto ao público. Na oportunidade, sob hipótese alguma, o público, o que inclui mentores e responsáveis, poderá intervir na entrevista de uma equipe, sob o risco de sanções.

### A Dinâmica da Apresentação

A duração da apresentação, da sua preparação em palco e da sua desmontagem não poderá ocupar mais do que 5 minutos.

Se uma equipe ultrapassar o prazo estipulado será penalizada com perda de 10% de sua pontuação na respectiva apresentação. ATENÇÃO: Os juízes darão início à contagem de tempo total no momento em que um membro da equipe der o primeiro passo no palco e encerrarão a

contagem quando a arena estiver totalmente liberada. O tempo da música será a garantia do cumprimento do prazo a apresentação propriamente dita.

### Procedimentos Básicos da Apresentação

Os procedimentos básicos de cada equipe são:

1. Cada equipe deve limpar completamente o palco, arrumar e remover qualquer objeto relacionado ao seu desempenho;
2. As equipes devem fornecer sua própria fonte de áudio (música) em um disco compacto (CD-R, CDRW, DVD) ou **pen drive** na faixa de áudio ou arquivos MP3. Você deve enviar um (e apenas um!) arquivo ou faixa de áudio para toda a rotina. A música deve ser dada aos técnicos de som durante a prática de uma equipe. **Nessa mesma mídia deverá colocar o arquivo do vídeo de apresentação;**
3. Na mídia em que se encontra a música da apresentação deve estar identificado o nome da equipe

### A Apresentação

Devem ser respeitadas as seguintes normas básicas:

1. O primeiro acorde da música indica o princípio da apresentação;
2. O último acorde da música deverá indicar o final da apresentação;
3. **Não serão permitidas quaisquer interrupções da apresentação por parte dos agentes. As falhas de desempenho deverão ser conduzidas como se fossem improvisações. A paralisação do espetáculo, durante o tempo para desempenho no palco, por qualquer razão que seja, invalida totalmente a avaliação da respectiva apresentação que ficará com pontuação total nula;**
4. Qualquer ação que possa ser considerada perigosa, incluindo a possibilidade de danificar as dependências, equipamentos ou causar lesões em pessoas, não poderá ser realizada.

### 3. Condução da Arbitragem

**Para cada arena, toda a partida deve contar com a observância de cinco inspetores: Jurado Técnico (três), Inspetor de Tempo e Mesário, sendo que nenhum interessado no resultado pode ser escolhido para esses cargos.**

O *Jurado Técnico* é o responsável pela avaliação dos trabalhos com referência aos itens de pontuação. A ele é fornecida uma ficha com os dados de cada equipe que deverá ser devolvida com as notas. **Serão três Jurados Técnicos que deverão realizar a avaliação de todas as equipes.**

Ao final de todas as avaliações, cada jurado técnico deverá reunir todas as suas fichas e devolvê-las ao *Mesário* dentro de um envelope lacrado onde se possam ver o seu nome e a sua rubrica.

Nenhuma ficha poderá ter a sua pontuação válida se não estiver de acordo com o procedimento acima.

O jurado técnico é o responsável pela avaliação da conduta ética da equipe.

A exclusão do concurso é pena reservada aos casos de falta de decoro por agressão verbal ou física, sabotagem ao trabalho alheio e pela violação dos ditames estabelecidos para a proteção de propriedade intelectual.

O *Inspetor de Tempo* é o responsável pelo controle do tempo das apresentações: auxilia os examinadores quanto ao tempo decorrido na apresentação e organiza o protocolo de ação da produção, como o momento de entrada, intensidade e qualidade sonora da música.

O *Mesário* é o responsável pela recepção das mídias com a música por parte das equipes e, ao final, dos envelopes lacrados de cada jurado técnico com as respectivas fichas de notas.

#### **4. Instrumentos de Medição**

Para medir comprimentos, deve ser usado um instrumento com precisão mínima de 1,0 mm.

Para medir tempo, deve ser usado um Cronômetro com precisão mínima de 0,1 s.

#### **5. Atitudes não toleradas**

São atitudes passíveis de punição por parte da arbitragem e da organização do evento:

\* Qualquer indício de autoria de terceiros no projeto de construção ou programação do Robô;

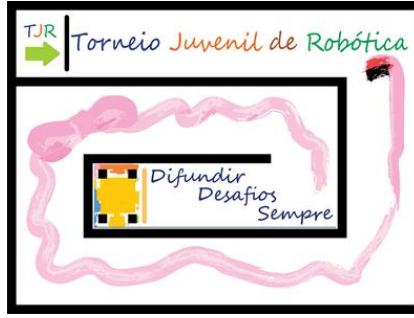
\* Qualquer intervenção de orientadores, professores ou parentes na área onde se desenvolve a disputa;

\* Qualquer interpelação ao Árbitro ou aos auxiliares por parte de qualquer um que não seja o líder da equipe.

#### **6. Situações não previstas**

No caso de situações não previstas pelo texto de *Regras e Detalhamento Operacional do Desafio na Competição*, a decisão a ser tomada cabe somente ao Árbitro, quando no ambiente de prova, e à Coordenação da Organização, quando fora do ambiente da prova, mas ainda no ambiente do evento.





TJR 2018