

FICHA DE ANOTAÇÃO DE ÁRBITRO

NÍVEL: ÚNICO

PARTIDA
NÚMERO:

DESAFIO CORRIDA DE ROBÔS HUMANOIDES

Preenchimento da Secretaria

CORRIDA PRINCIPAL 1	Robô Equipe 1	x	Robô Equipe 2
Nomes		x	
Assinalar o campo do vitorioso		x	

TOTAL EQUIPE 1:

TOTAL EQUIPE 2:

RUBRICA ÁRBITRO:

RUBRICA EQUIPE 1:

RUBRICA EQUIPE 2:

CORRIDA PRINCIPAL 2 SOMENTE PARA A FINAL	Robô Equipe 1	x	Robô Equipe 2
Nomes		x	
Assinalar o campo do vitorioso		x	

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 atendem as regras: O robô deve ter, no máximo, 40 cm de altura;
4. Antes da partida, verificar o posicionamento correto de cada robô;
5. Fazer com que cada corrida dure, no máximo, 3 minutos;
6. Se nenhum dos dois robôs atingir a linha de chegada nesse período da prova deverão ser eliminados da competição;
7. Garantir que a ficha seja conferida e rubricada pelos capitães após o término da partida

CORRIDA DESEMPATE	Robô Equipe 1	x	Robô Equipe 2
Nomes		x	
Assinalar o campo do vitorioso		x	

OBSERVAÇÕES DA ARBITRAGEM:

RUBRICA SECRETARIA:

OBSERVAÇÕES

