

# RoboCupJunior MAZE Bordeaux 2019 – Guide d'arbitrage

## Avant l'épreuve :

- Le capitaine se présente aux arbitres avec le robot.
- Les arbitres complètent la fiche d'évaluation avec le nom de l'équipe et du capitaine.
- Le capitaine décrit aux arbitres comment le robot va signaler la présence d'une victime (signaux lumineux ou sonores).
- Le capitaine décrit aux arbitres comment le robot est réinitialisé (bouton reset, bouton départ)

## Durant l'épreuve :

- Le capitaine n'a pas le droit de toucher le robot sans l'accord des arbitres.
- Le capitaine n'a pas le droit de toucher à un élément du labyrinthe (cloisons, victimes, checkpoint, etc.).
- Le capitaine n'a pas le droit de ramasser les pièces éventuellement tombées du robot avant la fin de l'épreuve.
- Le capitaine n'a pas le droit de réparer ou reprogrammer le robot avant la fin de l'épreuve.

## Départ de l'épreuve :

- le robot est posé par le capitaine sur le checkpoint et dans la direction que lui désignent les arbitres.
- Le capitaine attend le signal de l'arbitre pour démarrer le robot.
- L'arbitre donne le signal et lance le chronomètre (15 min).

## Checkpoints :

- Lorsque le robot passe sur un checkpoint, l'arbitre comptabilise les points sur la fiche d'évaluation de l'équipe (+ 5pts).
- Un checkpoint ne peut être comptabilisé qu'une seule fois.

## Absence de progression :

- Lorsque le robot est coincé, l'arbitre peut déclarer une absence de progression à voix haute.
- L'arbitre note chaque absence de progression sur la feuille d'évaluation de l'équipe.
- Le capitaine peut aussi demander une absence de progression aux arbitres si son robot ne réagit pas comme prévu.
- Le capitaine peut alors récupérer le robot, le positionner sur le **dernier** checkpoint visité et choisir la direction de redémarrage.

## Case noire :

- Le robot doit ressortir de la case noire en marche arrière. Dans le cas contraire, l'arbitre comptabilise les points sur la fiche d'évaluation de l'équipe (- 5pts).

## Speed Bumps :

- Lorsque le robot passe sur un speed bump, l'arbitre comptabilise les points sur la fiche d'évaluation de l'équipe (+ 10pts).
- Un speed bump ne peut être comptabilisé qu'une seule fois.

## CONCOURS ROBOTIQUE



### Obstacles :

- Les obstacles ne sont pas comptabilisés.
- Le robot peut toucher ou déplacer l'obstacle.
- L'obstacle ne pas pas être repositionné avant la fin de l'épreuve.
- Seuls les arbitres sont habilités à le toucher à la fin de l'épreuve.

### Rampe :

- La montée de la rampe est validée lorsque le robot sort de la case d'arrivée sans aide.
- La descente de la rampe est validée lorsque le robot sort de la case d'arrivée sans aide.
- l'arbitre comptabilise les points sur la fiche d'évaluation de l'équipe (+20pts pour la montée et +10pts pour la descente).
- La rampe ne peut être comptabilisée qu'une seule fois.

### Victimes :

- Lorsque le robot signale une victime, l'arbitre comptabilise les points sur la fiche d'évaluation de l'équipe (+10pts sur mur linéaire, +25pts sur mur flottant).
- Lorsque le robot distribue un kit médical, les arbitres comptabilisent les points comme suit :
  - Victime chauffante (1 kit)= 10pts
  - Victime visuelle H (2 kits) = 20pts
  - Victime visuelle S (1 kit) = 10pts
  - Victime visuelle U (0 kit) = 0pts
- Une victime ne peut être comptabilisée qu'une seule fois.