

LIVRET DU BÉNÉVOLE



Rencontre Ile-de-France

Le samedi 2 mars 2024
à L'Escale à Melun



BIEN VENUE

La Coupe de France de robotique Jr permet tous les ans à des dizaines et des dizaines d'équipes de jeunes issues de toute la région de prendre part à un projet commun où ils doivent mettre sur pied un robot répondant à un cahier des charges.

L'ensemble de ces équipes se retrouvent ensuite pour confronter leur robot à l'occasion de matchs se déroulant dans une ambiance conviviale et bon enfant.

L'événement attire au total plusieurs centaines de participants, parents et visiteurs. C'est pourquoi il est important de composer une équipe de choc pour accueillir du mieux possible toutes ces personnes !



TABLE DES MATIERES

Journée type	1
Ange-gardien	2
Arbitre	3
Poule	4
Web TV	5
Animation	6
Atelier	7
Scène	8
Aide cuisine	9
Infos pratiques	10
Contact	11



JOURNÉE TYPE

1



Arrivée (8h - 9h)*

L'arrivée des bénévoles s'effectue 1h avant l'arrivée des équipes de jeunes afin de prendre possession des lieux, déposer les affaires en loge, recevoir l'équipement (maillots, badges,...) et faire connaissance autour d'un petit déj ! Après un brief des chefs de pole sur l'organisation, l'ensemble des bénévoles est invité à une photo de groupe !



Le rush (9h-11h)*

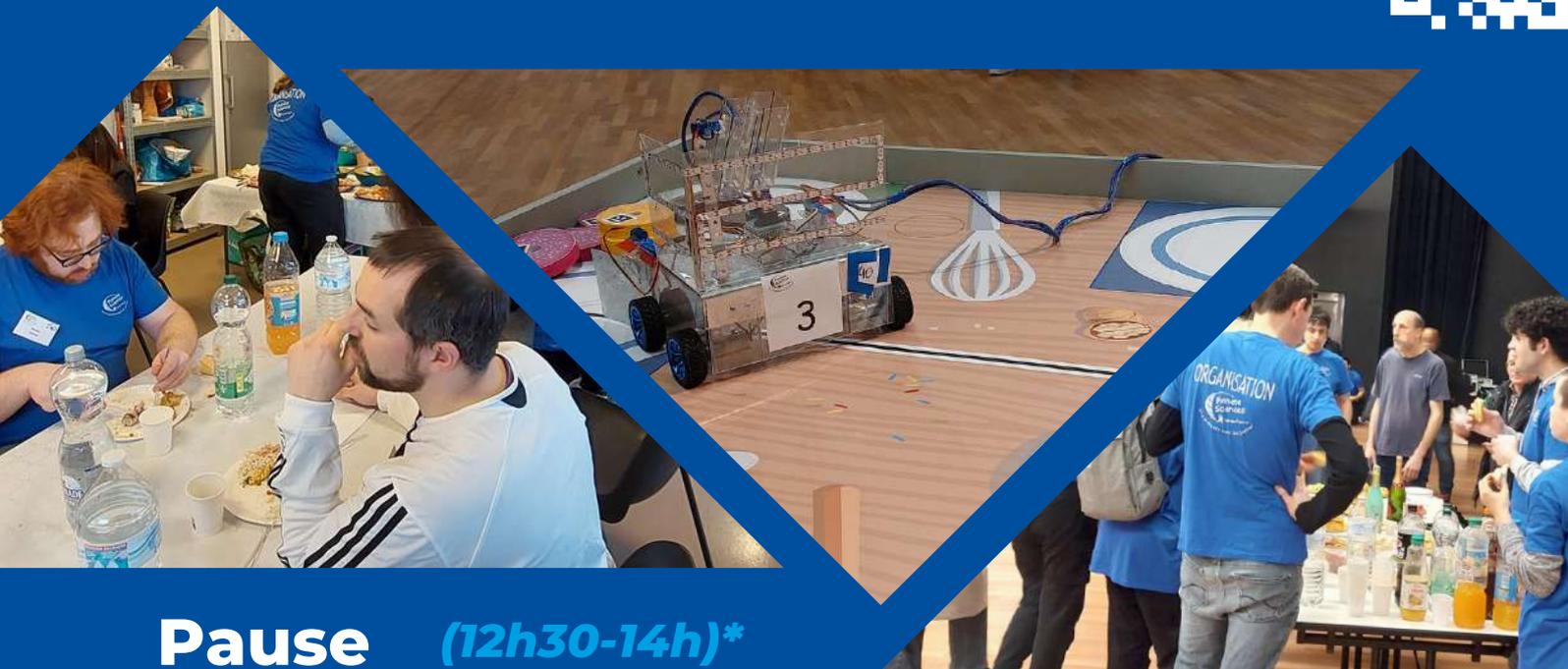
Dès que tout le monde est prêt, top départ pour l'ouverture des portes aux équipes. Après enregistrement de ces derniers à l'accueil, les anges-gardiens les emmènent sur leur stand puis sur les tables d'homologation pour que les arbitres valident les robots.



Les matchs (11h30-12h30 / 14h-17h30)*

Après l'homologation des équipes les matchs peuvent commencer et le public peut entrer.

L'ensemble des pôles est en activité.



Pause (12h30-14h)*

Les bénévoles sont séparés en groupe pour assurer une présence dans la salle et ne pas surcharger l'espace repas où les cuisiniers seront présents pour servir.

Après l'effort (18h)*

Les matchs se sont terminés et les équipes ont été récompensées, la journée prend donc fin. Dans un dernier effort, les bénévoles peuvent participer au rangement de la salle avant de prendre part à un pot de l'amitié !

ANGE GARDIEN

2



Missions

- Assurer l'arrivée des équipes
- Accompagner les équipes aux matchs
- Transmettre les informations et les consignes

Compétences

- Être dynamique
- Bon relationnel
- Aimer bouger

Le +

Prévoir des chaussures de sport !



ARBITRE

3



Missions

- Homologuer les robots
- Gérer les matchs
- Compter les points
- Transmettre les résultats aux poules
- Appliquer le règlement

Compétences

- Connaitre le règlement
- Rester attentif
- Être diplomate

Le +

Une formation est souvent prévue courant janvier



POULE

4



Missions

- Remplir la saisie des fichiers
- Organiser le programme des matchs
- Recueillir les résultats

Compétences

- Maitriser le logiciel Poolzor
- Aimer l'informatique



WEB TV

5



Missions

- Assurer la diffusion des matchs sur Youtube et sur écran géant dans la salle
- Installer le studio (caméra, son, lumière)
- Gérer la régie
- Prendre soin du matériel de captation

Compétences

- Maitriser les connexions informatiques
- Être compétent en informatique

Le +

Préférable d'installer le studio la veille de l'événement



ANIMATION

6



Missions

- Créer une dynamique et une interaction entre le public et les équipes
- Commenter les matchs
- Interviewer les participants

Compétences

- Être avenant
- Aimer parler en public
- Connaître le règlement (optionnel)

Le +

Possibilité de se déguiser sur le thème de l'édition !



ATELIER

7



Missions

- Gérer l'espace atelier
- Assurer la sécurité des jeunes avec les outils
- Accompagner les jeunes dans leurs réparations

Compétences

- Être bon bricoleur
- Connaitre la robotique

Le +

Aider les participants sans s'y substituer !



SCÈNE

8



Missions

- Remettre les éléments en place sur les tables de jeu entre les matchs
- Assurer l'entrée et le départ sur scène des équipes
- Limiter l'accès au public sur scène

Compétences

- Connaître le placement des éléments de jeu
- Être vigilant à l'environnement



AIDE CUISINE

9



Missions

- Assister la cuisinière
- Préparer la mise en place de la cuisine
- Servir le repas aux bénévoles
- Nettoyer l'espace et les plats en fin de service

Compétences

- Sens de l'hygiène
- Être organisé

Le +

Prévoir un tablier !





10

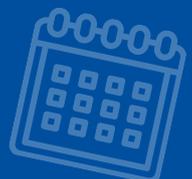
INFOS PRATIQUES

ÉDITION 2024



**Le samedi 2 mars 2024
à L'Escale
à Melun (77000)**

Avenue de la 7ème Division
Blindée Américaine



*Si vous venez en voiture,
un parking se situe à côté de la salle.*

*Si vous venez en transport en commun,
la gare de Melun est desservie par les
lignes R et D du Transilien
La gare et la salle sont à 950m.*





CONTACT

11

COORDINATEUR
DE LA RENCONTRE ÎLE-DE-FRANCE

Matthieu CWIECZAK
matthieu.cwiczak@planete-sciences.org
01.64.81.20.40 / 07.68.76.71.00





SIÈGE SOCIAL

Planète Sciences Île-de-France

Aérodrome Paris / Villaroche
Bat 01 Villaroche Nord
77550 LIMOGES-FOURCHES

01.64.81.20.40 / 07.68.76.71.00
idf@planete-sciences.org

