



Rencontre finale régionale francilienne de la Coupe de Robotique Junior 2022

Descriptif des postes bénévoles



Rencontre régionale
de la Coupe de Robotique Junior - édition francilienne

*Samedi 5 mars 2022
à l'Escale à Melun (77000)
Avenue de la 7^{ème} Division Blindée Américaine*

Contact :

Marion Benoist - marion.benoist@planete-sciences.org - 01 64 81 20 40

<h2>Responsable scène</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordonner les postes scène • Coordonner avec la régie pour passer les vidéos dans les temps morts ou temps pré définis, lancer la sono (temps morts, entrée sur scène, fin de matchs torrides, etc.) avec la sono, se coordonner avec le poste poules/rabatteurs pour anticiper les temps morts, etc. • Gérer et piloter la mise en vie d'animation préparée en amont. Le programme sera établi en amont.
<h2>Scène</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer la dynamique de l'entrée et de la sortie de la scène (entrées et sorties des équipes rapides, pas d'intrus sur la scène, bref le flux des personnes sur et derrière la scène) • Assurer la remise en place des éléments de jeu sur les aires de jeu après chaque match après accord des arbitres 
<h2>Animation</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Chauffer la salle, commente les matchs, les entrées sur scène, etc. • Commenter les réalisations et interviewe les jeunes sur leur réalisation (approche technique possible)
<h2>Ange gardien</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Détendre les équipes • Transmettre les informations si l'équipe rencontre un problème • Assurer l'arrivée des équipes à leur stand • Diffuser les consignes importantes. • Accompagner les équipes avant leur match et les amène aux arbitres en arrière scène.
<h2>Responsable des anges gardiens</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Se coordonner avec les responsables de l'accueil, de l'arbitrage et le coordinateur pour maîtriser la préparation des équipes aux matchs qui les attendent afin de ne jamais laisser de temps mort sur la scène. • Envoyer son équipe d'anges gardiens chercher les équipes de joueurs à leur stand pour les placer en zone d'attente en attendant l'entrée sur scène avec les arbitres.
<h2>Arbitre</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Homologuer les projets selon le cahier de charges. Transmet les résultats aux poules. • Lancer le match après vérification que les équipes sont prêtes • Tenir le chrono • Surveiller pendant le match les actions des robots • Arrêter le match à la fin du temps réglementaire • Compter les points • Valider les points obtenus avec les deux équipes participant au match • Transmettre les résultats aux poules

Chef arbitre

- Avec la coordination générale, assurer la fermeture définitive des homologations
- Assurer sur scène le bon fonctionnement des matchs (matériel présent et fonctionnel, disposition des pistes de jeu)
- Gérer en arrière scène les contestations possibles émanant des équipes.
- Valider les résultats de matchs qui sont affichés et mis sur Internet par les poules.
- Veiller à ce que les arbitres prennent des décisions cohérentes.
- S'assurer auprès du responsable anges gardiens que les équipes susceptibles de jouer des matchs de barrage ou des finales intermédiaires sont encore présentes
- S'assurer que les arbitres mettent leurs tenues d'arbitres dès le début de la journée et qu'aucun matériel précieux ne traîne à disposition des équipes (tenues, chrono, etc.)

Poule

- Remplir la base de données à partir des fiches issues de l'accueil
- Préparer la saisie.
- Au regard des résultats des homologations, organiser la programmation des matchs et donc l'impression des feuilles de match pour les anges gardiens puis les arbitres.
- Recueillir les résultats des rencontres d'une série afin de déterminer les rencontres de la série suivante.
- Gérer l'affichage des données pour informer les équipes (sur papier et sur écran géant), et le public des résultats et matchs à suivre.
- Les poules conservent avec ordre toutes les feuilles de matchs, de la première série de matchs de qualification jusqu'à la fin des matchs de finale si besoin de contrôle.

Atelier

- S'assurer du suivi du prêt de matériel aux équipes
- Aider les équipes qui rencontrent des problèmes techniques (sans toutefois se substituer aux jeunes pour la réparation des robots).



Poste volant

- Être au soutien des différents pôles en fonction des demandes

